

SHADOWRUN ATLANTIC 2.0



LA FORTUNE SOURIT AUX AUDACIEUX...

... S'ILS SURVIVENT ASSEZ LONGTEMPS POUR EN PROFITER.

Nous sommes en 2084. Les États-nations ne sont plus que des pantins entre les mains de mégacorporations. Les implants cybernétiques les plus avancés et une Matrice omniprésente côtoient la magie, revenue des âges anciens après l'Éveil, et avec elle les dragons.

Dans des métropoles tentaculaires, où de riches privilégiés vivent au sein d'enclaves high-tech cernées par des océans de misère, humains, orks, elfes, trolls et nains affrontent la violence de la société.

Vous incarnez des shadowrunners : des agents indépendants sacrificiables, effectuant clandestinement le sale boulot dans la guerre que se mènent les corpos. Si beaucoup ne sont attirés que par l'appât du gain, d'autres, plus idéalistes, rêvent encore de pouvoir renverser le système.

Serez-vous une machine à tuer cybernétisée suivant le code d'honneur des samouraïs des rues ? Manipulerez-vous les flots de mana dans la peau d'un magicien ? Écumerez-vous la Matrice en tant que decker ? Ou fournirez-vous surveillance et soutien tactique grâce à vos nuées de drones comme tout bon rigger ?

Les shadowrunners vivent sur la brèche. Mais pour survivre aux corpos et devenir une légende, il faudra se montrer audacieux, prendre des risques... et en accepter les conséquences.

Bienvenue dans les Ombres, omae, et que les esprits vous soient favorables.

SHADOWRUN : ANARCHY 2.0 propose de nouvelles règles allégées pour le jeu de rôle *Shadowrun* conçues pour se concentrer sur l'histoire. Ce livre, et une poignée de dés à 6 faces, sont tout ce dont vous avez besoin pour vous lancer dans l'aventure. Vous y trouverez :

- une description détaillée du monde,
- des règles simples à prendre en main pour un jeu plein d'action,
- une vaste galerie de PNJ pour peupler vos parties,
- une campagne en 4 parties convenant aussi bien aux débutants qu'aux vétérans.

L'écran du meneur pour *Shadowrun : Anarchy 2.0* est disponible en option séparément.

Les ouvrages pour *Shadowrun* de toutes les éditions peuvent être utilisés avec **SHADOWRUN : ANARCHY 2.0**.



Sous license



black-book-editions.fr



© 2025 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

BBESRAN201



TABLE DES MATIÈRES

BIENVENUE DANS LES OMBRES, OMAE !..... 4

INTRODUCTION..... 5

C'EST LA VIE..... 6

LE SIXIÈME MONDE..... 14

Naissance d'un monde nouveau.....	14
L'ascension des corporations.....	14
• Le Sixième Monde en un coup d'œil.....	15
• Jargon du Sixième Monde.....	17
Chaos magique.....	19
Nouvelles frontières nord-américaines.....	24
Front matriciel.....	25
Autres bouleversements mondiaux.....	27
Principales organisations.....	29
Le monde corporatiste.....	29
Ce qu'il reste des États.....	37
La pègre.....	40
Vivre dans le Sixième Monde.....	42
Au-delà de la classe sociale,	
les nouvelles castes.....	42
• Les SIN criminels.....	44
• Monnaies du monde.....	46
Et donc, les runners.....	47

CONCEPTS DE JEU..... 48

Quelques mots sur le jeu de rôle.....	48
• Exemple de partie.....	49
Un personnage en détail.....	50
Métatype.....	50
Mots-clés.....	50
Comportements et répliques.....	51
Attributs.....	52
Compétences.....	52
• Compétences, spécialisations et attributs	
associés.....	54
Connaissances.....	58
Atouts.....	58
• Effets narratifs.....	59
• Essence.....	60
• Niveau de base des atouts.....	61
Équipement.....	61
Les tests.....	64
Réserve de dés.....	64
Succès.....	64
Test simple.....	64
Test opposé.....	64
• Exemple de tests.....	64
Avantage / désavantage.....	65
• S'y mettre à plusieurs.....	65
• Réessayer une action échouée.....	65
Plongée dans l'action.....	65
Tours et narrations.....	65
Portées.....	66
Déplacement.....	66
Combat.....	66
Blessures.....	68
Guérison, soins et réparation.....	69
• Dommages des appareils électroniques	
et des véhicules.....	69
• Rendre le jeu plus sombre et létal.....	69

Prendre des risques.....	70
Réduire les risques.....	71
Évaluer le risque.....	71
• Exemple de prise de risque.....	71
• Règle de risque alternative.....	72
• Exemple de prise de risque en combat.....	72
• Exemples d'actions	
plus ou moins risquées.....	73
• Exemples de complications.....	74

Points d'Anarchy.....	77
Gagner de l'Anarchy.....	77
Dépenser son Anarchy.....	77

Construire un plan.....	78
Étape 1 : Actions préparatoires.....	78
Étape 2 : Dans le feu de l'action.....	78
• Réserve de planification ou points	
d'Anarchy personnels ?.....	78
• Que faire de la carte ?.....	79
• Exemple de planification.....	80

Gestion des PNJ.....	81
Premiers rôles.....	81
Seconds rôles.....	81
• Valeur moyennes des seconds rôles.....	81
PNJ à la volée.....	82

Création et progression des personnages.....	83
Coût d'un personnage.....	83
• Pourquoi uniquement des nuyens ?.....	83
Création de personnages.....	84
• Créer un runner cohérent.....	84
• Exemple de création de personnage.....	85

PRÉTIRES..... 87

Hercules.....	88
Wild Jane.....	90
Trash.....	92
Gambit.....	94
Charon.....	96
Luna.....	98
Casper.....	100
Echo.....	102
Drakk.....	104
White_Rabbit.....	106
Mictlan.....	108
Capitán.....	110

TISSER LES OMBRES..... 112

Conseils pour préparer une aventure ou une	
campagne.....	112
Types de missions.....	112
Structure de mission typique.....	112
• Comment se déroule typiquement une	
partie de Shadowrun : Anarchy 2.0 ?.....	112
Opérations courantes.....	113
Missions atypiques.....	114
Assurez l'investissement des joueurs.....	115
• Faites suer les joueurs.....	116
• Un défaut vaut mieux qu'un pro.....	119
• Dans l'intérêt du jeu.....	119
Création d'une campagne	
étape par étape.....	122
• Gérer les thématiques sensibles	
et les aspirations des joueurs.....	125

La narration partagée dans Shadowrun :

Anarchy 2.0.....	126
Narration partagée partielle.....	126
Narration partagée totale.....	127
• Générateur d'événement aléatoire.....	128
• Générateur aléatoire de run.....	130
Conseils pour jouer	
en narration partagée.....	131

UN MONDE ORDINAIRE..... 132

La sécurité.....	133
Sécurité périmétrique.....	133
Capteurs et patrouilles.....	133
Contourner la sécurité.....	134
Alertes et réponses.....	134

Quand faut y aller.....	135
Savoir se faire discret.....	135
• Sélection d'équipement d'infiltration.....	136
Y aller au bagou.....	137
• Sélection d'équipement d'escrocs.....	139
• Règle optionnelle :	
tests sociaux étendus.....	139
La force brute.....	140
• Les armes.....	142
• Dissimulation des armes.....	143
• Atouts armes.....	144
• Armures.....	148
• Atouts armures.....	149

Ordinaire, mais pas dénué d'atouts.....	149
Chimie et botanique.....	149
• Drogues.....	150
• Toxines.....	152
• Exemple de grenades à gaz.....	152
Augmentations.....	153
• IND & implantation d'équipement.....	155
• Céphalaware.....	155
• Implants oculaires.....	156
• Oreilles cybernétiques.....	157
• Implants corporels.....	158
• Bioware.....	159
Médikits et patches.....	160
• Médikits et patches.....	160

La vie entre les runs.....	161
Être ou ne pas être.....	161
On est qui on connaît.....	162
• SIN et licences.....	162
• Réseau.....	163
• Contacts.....	164
Un lit où dormir.....	164
• Train de vie.....	166

UN MONDE ÉVEILLÉ..... 168

Les bases de la magie.....	168
Les Éveillés.....	168
L'astral et le mana.....	169
• Différents types d'Éveillés.....	169
• Drain.....	170
• Arpenter le plan astral.....	172
Les traditions.....	173
• Combat astral.....	173
Esprits mentors.....	173
• Suivre un esprit mentor.....	174

Un talent extraordinaire dans un monde ordinaire.....	175	• Modes de connexion.....	212	Médecin de combat	250
La magie est partout.....	177	Pirater la Matrice.....	213	Mage d'élite de sécurité / police	250
Sorcellerie.....	178	Niveaux d'accès.....	213	Officier d'élite de sécurité / police.....	251
Lancement de sorts.....	178	• Quel niveau d'accès pour faire quoi ?	214	Adeptes d'élite de sécurité / police.....	251
• Lancement de sorts	178	Se prémunir du piratage.....	215	Rigger d'élite de sécurité / police.....	252
• Sorts de combat	180	• Protection matricielle.....	216	Militaire.....	252
• Sorts de détection.....	181	Force brute et backdoors	216	Decker d'élite de sécurité / police.....	253
• Sorts de santé.....	182	• Obtenir et utiliser un niveau d'accès.....	217	Commando militaire.....	253
• Sorts d'illusion.....	182	• Surveillance du DIEU et convergence... ..	218	Johnson.....	254
• Sorts de manipulation.....	183	Qualité de connexion.....	218	Employé corporatiste	254
Contresort	184	• Bruit et brouillage	219	Enquêteur.....	254
• Contresort	184	Serveurs.....	220	Cadre corporatiste.....	255
Conjuration.....	185	Défense des serveurs	221	Coyote / Contrebandier	255
Une infinité d'esprits.....	185	• Indice des serveurs.....	222	Barghest	257
• Réputation auprès des esprits.....	185	Fichiers.....	223	Chien de l'enfer.....	257
Invocation.....	187	• Glaces.....	223	Tigre cyber-augmenté Shiawase.....	257
• Invocation.....	188	• Cryptage et bombes matricielles.....	224	Basilic.....	259
Bannissement.....	188	Cybercombat	224	Cocatrix.....	259
• Bannissement.....	188	• Cybercombat	225	Goule.....	259
Focus.....	189	• Exemple de run	226	Rat du diable	260
• Focus	189	sous l'angle du decker.....	226	Vampire.....	260
Adeptes	190	UN MONDE MÉCANIQUE.....	229	Chien de garde	261
• Pouvoirs d'adepte	191	Des machines	229	Jeune dragon.....	261
Phénomènes astraux.....	192	Au service du citoyen	229	Veilleur	262
Champs magiques.....	192	• Drones et véhicules.....	230	Esprit des aînés.....	262
• Champs magiques.....	193	Asservies aux riggers.....	230	Esprit des bêtes.....	263
Métaplans.....	194	Un truc en plus.....	231	Esprit des plantes.....	263
Alcheras.....	194	Le meilleur des mécanos	231	Esprit de l'air	264
Sécurité magique.....	195	Être la machine.....	231	Esprit de l'eau.....	264
Obstacles et pièges	195	• Consoles de commande pour rigger ...	232	Esprit du feu.....	265
• Barrières mana	196	• Modes de contrôle	233	Esprit de la terre	265
Opposition.....	197	Maître des véhicules.....	234	LA CITÉ ÉMERAUDE	266
Magie toxique	197	Rôles des véhicules	234	Seattle m'était conté.....	266
D'où vient-elle ?	197	Sélection d'engins	234	Le joyau des Ombres.....	270
Le reflet distordu de nos alliés.....	198	• Véhicules.....	238	Corporations et dragons	271
Notre fratrie corrompue.....	198	Rigger de drones	239	Ordre.....	273
• Magie toxique.....	200	Rôles des drones.....	239	• Indices de sécurité.....	275
UN MONDE VIRTUEL	201	Sélection d'engins	239	Désordre.....	276
La Matrice au quotidien.....	201	• Drones	241	• Les gangs de Seattle.....	278
Au service du citoyen	201	Guerre technologique.....	242	Survol des districts.....	280
Servir et protéger	204	• Guerre technologique.....	242	• Légende.....	281
Dérives.....	204	L'ENFER, C'EST LES AUTRES	243	INFLAMMABLES	284
La Matrice pour les Ombres.....	205	• Légende.....	243	Contexte.....	284
La pêche aux informations	205	Ganger	244	Synopsis	285
• Recherche matricielle.....	206	Ganger d'élite / Membre d'un syndicat	244	Who's who	286
Appareils et serveurs	206	du crime	244	Lieux importants	291
La discrétion matricielle	207	Ganger Éveillé.....	245	Onction d'huile et de sang.....	294
• Repérer une icône.....	207	Ganger adepte.....	245	Un écrin de bonheur.....	300
• Comment retrouver un appareil ?	208	Ganger decker.....	246	Petrichor	307
• La communication en temps réel.....	208	Go-ganger / rigger.....	246	Larmes de sang	314
Utilisation tactique	208	Agent de sécurité / Flic des rues.....	247	Épilogue : Le coven d'Urubia.....	318
L'arsenal du decker	209	Officier de sécurité / police	247	FEUILLE DE PERSONNAGE.....	320
Cyberdeck.....	209	Mage de sécurité / police	248		
• Cyberdecks et programmes.....	210	Decker de sécurité / police	248		
Modes de connexion.....	210	Adeptes de sécurité / police.....	249		
		Rigger de sécurité / police.....	249		

BIENVENUE DANS LES OMBRES, OMAE !

C'est par ces mots qu'un runner accueillerait un nouveau venu dans le métier... Et que je vous accueille dans cet univers remarquable.

Shadowrun fait partie de ces jeux qui semblent avoir toujours existé, qui sont tellement ancrés dans le paysage ludique que rares sont les rôlistes à ne jamais en avoir entendu parler. Son univers, le **Sixième Monde**, est d'une richesse rare, et ses premiers auteurs ont réalisé la prouesse de combiner des éléments jusqu'alors considérés comme incompatibles : magie et technologie, fantastique et futur dystopique. Au cours de sa longue vie éditoriale, plus de 35 ans sans interruption, son univers a évolué à un rythme similaire au nôtre, s'enrichissant au travers des crises et des nombreux événements décrits supplément après supplément. Des générations de joueurs et joueuses ont pu incarner des shadowrunners, ces mercenaires vivant en marge de la société, dans ce qu'on appelle les Ombres, et payés pour faire le sale boulot des corporations.

Cette profondeur a historiquement été portée par des règles détaillées, prenant en compte chaque subtilité, au point de sembler excessivement complexes à certains. Puis est apparu *Shadowrun : Anarchy*, une version alternative qui abordait les bases du Sixième Monde et proposait des règles plus simples, tournées vers la narration partagée. Plus en phase avec les attentes de ces fans de l'univers de *Shadowrun* que le système pouvait rebuter, elles ont permis à un grand nombre de rôlistes de rejoindre ou retrouver les Ombres.

Cette seconde édition de *Shadowrun : Anarchy* vise à élargir encore cette proposition, afin de donner à chacune et chacun les règles qui lui conviennent pour arpenter le Sixième Monde à sa guise et, ainsi, s'ouvrir au plus grand nombre. Si elle propose toujours de nombreuses options de narration partagée, allant jusqu'à pouvoir se passer de meneur attitré, elle est aussi parfaitement adaptée à ceux qui tiennent à un partage des rôles clair entre meneur et joueurs.

J'ai conçu les règles avec la volonté de donner la part belle à la narration et à l'histoire, à travers plusieurs mécaniques. Le cœur du jeu est la prise de risque : **les runners qui réussissent sont ceux qui acceptent de prendre des risques et sont capables d'en gérer les conséquences**. Cela se traduit par une règle dédiée qui crée des rebondissements et encourage joueuses et joueurs à détailler la façon dont leurs personnages agissent, offrant ainsi au meneur l'inspiration nécessaire pour imaginer des péripéties palpitantes.

Pour que le meneur puisse se concentrer sur les répercussions des actions des personnages, sur les réactions des protagonistes dont il a la charge et sur la gestion de tous les événements inattendus, les règles lui permettent de ne pas lancer les dés pour les actions des personnages qu'il gère.

J'ai aussi réfléchi à la planification des intrusions pour éviter l'écueil, trop fréquent, des heures passées à préparer un plan d'action pour que celui-ci déraile dès les premiers jets de dés.

On a coutume de dire qu'aucun plan ne résiste au contact de l'ennemi, cela n'est pas pour autant toujours intéressant autour de la table de jeu. Les joueurs pourront se lancer directement dans l'action, avec seulement l'embryon d'une stratégie et, au fur et à mesure que les problèmes surgiront, pourront expliquer comment leurs personnages s'y sont préparés, grâce à un flashback. Cela vous donnera l'occasion de vivre des aventures dignes d'*Ocean's Eleven* et de *La Casa de Papel*.

Avec ces règles simples et robustes, le respect de l'univers de *Shadowrun*, la mise en action de la cybernétique, des drones, de la magie ou de la Matrice, ne reposeront donc plus sur des mécaniques de jeu mais bien sur vos narrations de joueuses et joueurs. En effet, les règles ont principalement pour objectif de déterminer le succès ou l'échec de certaines actions incertaines, mais n'entrent pas dans les détails de tout ce qui est possible ou non. Le meneur sera donc régulièrement amené à effectuer des arbitrages sur la manière d'utiliser (ou non) ces règles générales pour résoudre des situations précises. Certains reconnaîtront peut-être l'adage « *Rulings, not rules* », que l'on pourrait traduire par « Des arbitrages, pas des règles », qui revient dans un certain nombre de discussions entre rôlistes.

Pour que cette approche fonctionne, vous devez partager une vision commune et suffisamment précise du fonctionnement du monde. À cette fin, les différents auteurs et moi-même avons eu à cœur de le présenter au mieux et de rendre la découverte et la compréhension de sa richesse les plus didactiques possible. Les différents chapitres couvrent tous les aspects de l'univers de *Shadowrun* et se veulent à la fois accessibles et suffisants pour vous permettre de cerner les possibilités offertes aux personnages. Outre de nombreuses illustrations originales, toutes ces informations sont portées par la voix de runners vétérans et autres vieux briscards des Ombres. Après tout, ce sont eux qui vivent dans le Sixième Monde et sont le plus à même de vous en dévoiler les secrets. Appuyez-vous sur leurs descriptions pour alimenter votre imagination et donner vie à des aventures mémorables, riches en rebondissements. En fait, **nous avons simplifié les règles, mais préservé toute la richesse de l'univers**.

Shadowrun : Anarchy 2.0 est une porte d'entrée alternative au Sixième Monde et, à ce titre, tous les suppléments parus et à paraître pour *Shadowrun*, quelle que soit l'édition, seront utilisables avec cet ouvrage. Ceux présentant l'univers et ses grandes intrigues le seront le plus directement, alors que les scénarios et campagnes pourront nécessiter un petit travail d'adaptation, facilité par le grand nombre de profils disponibles. Les livres de règles avancées seront d'une utilité moindre, mais pourront néanmoins servir de source d'inspiration pour donner vie à votre univers.

Mathieu « Carmody » Thivin
et tous ceux qui ont contribué à cet ouvrage,
que je remercie chaleureusement.

INTRODUCTION

Cet ouvrage s'ouvre par **C'est la vie**, une nouvelle d'ambiance qui vous fait suivre Rose et Kikisoblu au cours d'une sale journée, vous introduisant dans les Ombres. Dans le chapitre suivant, **Le Sixième Monde**, les runners vous proposent une présentation générale de ce qu'aurait pu devenir notre Terre dans soixante ans, si la magie était réellement apparue en 2011. Après avoir abordé les événements majeurs qui ont façonné le monde, vous découvrirez les principales organisations et aurez un aperçu de la vie de tous les jours. **Concepts de jeu** explique l'essentiel des règles, de la résolution d'actions à la création de personnages, assorties de 12 **personnages prêtirés** prêts à l'emploi. Il s'accompagne de **Tisser les Ombres**, qui vous donne quelques clés pour créer aventures et campagnes, que ce soit pour des parties classiques ou en narration partagée.

Les chapitres suivants présentent, à hauteur de runner, les quatre aspects principaux des Ombres. **Un monde ordinaire** explore les planques des runners et l'importance de savoir tisser des liens et monter un réseau de contacts. Il décrit également les facettes du métier qui ne peuvent s'exercer que dans le monde physique et plonge dans un univers où les implants technologiques redéfinissent les capacités métahumaines. **Un monde Éveillé** montre les nouvelles portes ouvertes par le retour de la magie, des adeptes aux aptitudes surhumaines à la sorcellerie en passant par l'invocation d'esprits. Il permet aussi de pénétrer dans l'espace astral, ce plan parallèle au nôtre où la vie est lumière et les émotions couleurs. **Un monde virtuel** vous entraîne dans les méandres de la Matrice, le réseau mondial, terrain de jeu des deccers, ces pirates informatiques virtuoses qui se jouent des serveurs et se battent contre les défenses virtuelles pour le contrôle des données. **Un monde mécanique**, enfin, dévoile la puissance et la versatilité des riggers, de leurs myriades de drones et des véhicules qu'ils peuvent piloter comme s'il s'agissait de leur propre corps.

Pour peupler vos parties, **L'enfer, c'est les autres** contient les caractéristiques de plus de quarante personnages non-joueurs :

gangers, forces de sécurité et autres métahumains, mais aussi esprits et créatures Éveillées. **Seattle**, comme son nom l'indique, présente la cité émeraude, théâtre le plus emblématique de Shadowrun.

L'ouvrage se termine par **Inflammables**, une campagne en quatre scénarios, accompagnée de quelques pistes pour prolonger l'aventure. Celle-ci permettra aux joueurs de découvrir différents types de runs, dans des ambiances et environnements variés, et de faire face à l'une des menaces récurrentes du Sixième Monde.

LÉGENDE

Cet ouvrage contient deux types de chapitres. Dans certains, les auteurs s'adressent aux lecteurs. Ils contiennent principalement des règles, conseils, scénarios, etc. et sont sur **fond clair** comme celui-ci. Dans d'autres, sur **fond sombre**, des runners de renom s'adressent aux nouveaux venus dans le milieu, à travers des dossiers et messages postés sur un paradis numérique, le JackPoint. Bien qu'ils ne soient pas omniscients, ils sont fiables et, dans cet ouvrage, vous pouvez considérer tout ce qu'ils disent comme vrai ; leurs explications doivent être prises en compte pour arbitrer ce qui est possible et ce qui ne l'est pas.

- Parfois, d'autres personnages vont commenter les dossiers de cette façon, pour apporter des précisions qu'ils jugent utiles. Ces messages, bien que majoritairement corrects, peuvent être un peu plus soumis à caution.
- Auteur du message

Au sein des différents chapitres, vous pourrez trouver des **encarts bleus** comme celui-ci, qui viendront donner les règles en lien avec le sujet abordé. Vous trouverez aussi quelques **encarts noirs**, qui servent à donner des exemples de jeu, et des **encarts rouges**, qui contiennent des informations supplémentaires sur l'univers.

CREDITS

Directeur créatif, RPG Division, Catalyst Game Labs : Jason M. Hardy

Développeur de la gamme Shadowrun : RJ Thomas

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable de la gamme Shadowrun française : Mathieu Thivin

Conception des règles : Mathieu Thivin

Rédaction : Timothée Aubry, Thomas Bizet, Julien Brisset, Anthony Bruno, Geoffrey Delmée, Kevin Duncan, Ludovic Grousset, Bruno Mansoux, Pierre Michaud, Antoine Nobilet, André Roy, Alban Schuiten, Mathieu Thivin

Relecture : Julien Brisset, Geoffrey Delmée, Christophe Dubois, Aaron Dykstra, Daniel Gaumier, August "Shadow Raven" Hahn, J. Keith Henry, Julien Lallemand, Adam Lowe, David Light, Bruno Mansoux, Mathieu Thivin, Daniel Wlodarski

Traductions (anglais vers français) : Julien Brisset

Traductions (français vers anglais) : Geoffrey Delmée, Charles Glass, Romain "Belaran" Pelisse, André Roy, Mathieu Thivin, Thomas-Alexandre Vincent

Conception graphique & maquette : Romano Garnier

Direction artistique : Marianne Bergeonneau

Illustration de couverture : Benjamin Giletti

Illustrations intérieures : Benjamin Giletti

Cartes et plans : Romano Garnier, Josselin Grange, Florent Voirin

Playtests : Tom Bloom, Zoey Green, Amanda Lee, Kira Woodmansee, Seth Woodmansee, Daniel Gaumier, Delia Farwagi, Noah « Carac » Revelly, Marius Rosset, Fanny Villard, Alban Schuiten, Sylvain Amand, Gilles Baele, François Doms, Morgan Vanschoubrouck, Mathieu Thivin, Benjamin Andru, Guillaume Andru, Julien Bochot, Sébastien Bonetti, Yoann Bouin, Charles Glass, Mathieu Glass, William Glass, Gabriel Thivin

L'Équipe de Black Book Éditions :

Pôle administratif : David Burckle, Marie Ferreira, Laura Hoffmann and Thierry Przybyla

Pôle boutique : Éric Bernard, Camille Bourgoin, Julien Collas, Jonathan Duvic, Julien Gaillet and Olivier Morgan

Pôle communication : Anthony Bruno and Steve Luga

Pôle édition : Marianne Bergeonneau, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Aurélie Pesséas and Marc Sautriot

Pôle technique : Alexandre Nizoux and Emmanuel Personne



Dix heures. Le commlink Renraku Sensei posé à côté du lit l'avait tirée brutalement d'un sommeil agité et, depuis, elle peinait à émerger. Rose n'aimait pas le matin, et celui-ci le lui rendait bien. Elle massa ses tempes douloureuses avant de se résoudre à se lever.

Dans un grognement, elle se dirigea vers la kitchenette pour se passer de l'eau sur le visage. Le petit miroir terni accroché au-dessus de l'évier lui renvoya son reflet : un visage ovale, des pommettes hautes, une peau caramel foncé et un regard d'un azur artificiel qu'encadraient de courtes tresses plaquées sur son crâne, laissant entrevoir le reflet chromé d'un vieux datjack post-auriculaire. Des cernes noirs sous ses yeux et des traits tirés témoignaient de son épuisement. À 38 ans, la vie à Seattle l'avait usée prématurément.

Après s'être posée sur l'épaule un stimpatch Shiawase-Bayer « spécial migraine », Rose se lova dans son vieux fauteuil boule, un mug fumant dans les mains. Alors que son mal de tête refluait doucement et que l'odeur du soykaf emplissait ses narines — malheureusement, le café noir et onctueux d'Haïti, son île natale, était bien trop cher pour elle — elle bascula en RA et parcourut rapidement ses messages : publicités, factures,

relance de l'avocat pour les frais de divorce... L'un d'eux attira soudain son attention. *Joseph*. Sans réfléchir, elle l'ouvrit d'une simple impulsion mentale à travers son IND et son fils se matérialisa devant elle. Rose réprima l'envie ridicule de l'étreindre : ce n'était qu'une simple image, directement incrustée dans ses yeux cybernétiques Clearlight™ d'Evo.

« Maman, c'est Joseph. Écoute, on a beaucoup réfléchi avec Andrew et ses parents. Je regrette vraiment ce que je t'ai dit. C'était injuste. Pardonne-moi s'il te plaît. Mais... Mais voilà, on pense qu'il vaudrait mieux que tu ne viennes pas au mariage à Atlanta. Cela va te faire des frais, et puis Papa sera là et tu seras certainement... »

Rose coupa net le message tridéo. L'image figée du sourire gêné de Joseph restant quelques instants en surimpression devant elle. Elle reposa en tremblant son mug Ezili Dantor sur la table. Dans sa bouche, le soykaf avait pris un goût de cendre.

Joseph était la seule chose bien qui lui soit arrivée dans la vie. Elle avait accepté les jobs les plus risqués pour pouvoir lui payer les études dont il rêvait. Son entrée au Georgia Institute of Technology avait été une consécration pour elle et, maintenant, voilà que, pour son mariage avec ce bellâtre sudiste, son Haïtienne



de mère n'était plus assez bien pour la photo. *Pas assez corporate.* Pourtant, des petits culs corporatistes, elle en avait sauvé plus d'un. « Appel entrant pour Rose Duvivier. » La voix désincarnée de son assistant domotique rompit le silence.

Frag, la banque. Un coup d'œil sur le solde de son compte lui laissa peu d'illusions sur l'objet de l'appel. Parler à un de ces stupides chatbots holographiques était la dernière chose dont elle avait envie en cet instant. Et, de toute façon, la First Bank of America ne comprenait qu'un seul et unique langage : l'argent.

D'une pichenette mentale, elle rouvrit la liste des messages en attente. *Voilà.* Elle l'avait mis de côté, espérant naïvement pouvoir se permettre de l'ignorer. Elle dicta rapidement en subvocalisation une réponse en français, sa langue maternelle.

♦ Bonjour Madame, votre proposition tient-elle toujours ?

La réponse fut instantanée :

♦ Chère Rose, j'attendais justement de vos nouvelles. Notre consortium apprécie votre professionnalisme. Madame Fursac aussi d'ailleurs ; elle vous trouve aussi charmante qu'efficace.

Charmante mon cul. Camille-Joséphine Fursac considérait Rose et ses semblables avec un mépris de classe à peine dissimulé. Les caprices incessants de la costard française, et surtout son attitude hautaine et condescendante, avaient transformé en calvaire les missions de protection auprès d'elle. Mais la French Touch payait bien et le consortium faisait régulièrement appel à ses services pour les besoins de ses cadres en déplacement. Parmi eux, Fursac venait plusieurs fois par an et, pour une raison qui lui échappait, elle semblait avoir pris l'habitude de la demander elle, avec son équipe. Peut-être bien que Rose était la dernière garde du corps francophone de la cité émeraude à encore accepter d'assurer sa protection...

♦ Merci Madame, je ferai appel à l'équipe habituelle : un rigger, un soutien et un spider de sécurité.

♦ Madame Fursac sera vraiment ravie que vous ayez pu vous libérer. Tarif forfaitaire. Je vous envoie tous les détails. Il faudra la conduire... [le curseur marqua une pause imperceptible] ... à l'endroit habituel. Belle journée à vous, chère Rose.

Ces derniers mots de l'assistante, dégoulinants d'hypocrisie corporatiste, mirent fin à l'échange. Rose sentit un nœud nauséeux se former dans son ventre. *Belle journée...* Dehors, la pluie acide battait contre l'unique fenêtre de son appartement étrié au neuvième étage d'un immeuble minable de Bitter Lake, dans Downtown.

Des bidonvilles de Port-au-Prince jusqu'aux quartiers corporatistes de Seattle, la petite Rose Duvivier avait pourtant fait du chemin. Ici, elle avait appris auprès des meilleurs, des anciens de Knight Errant, et était devenue une professionnelle respectée dans le milieu de la sécurité. Les gardes du corps de sa trempe n'étaient pas de simples flingues à louer, pas comme ces soi-disant « shadowrunners » qui pullulaient dans les Ombres du métroplexe. Les clients que Rose devait protéger étaient des politiciens, des artistes, des dirigeants d'entreprises générant des milliers d'emplois. Assurer leur sécurité contribuait à maintenir un minimum de paix civile dans cette société déliquescence.

Enfin... ce monde en noir ou blanc, c'était ce dont elle s'était longtemps persuadée. Depuis, même si elle y croyait encore un peu, les choses s'étaient teintées d'une infinité de nuances de gris. Mais, quoi qu'il en soit, Fursac, c'était un cas à part. Contrat ou pas, jamais Rose ne pourrait avoir de respect pour ce serpent à sonnette.

Elle soupira alors qu'elle se levait pour se préparer et rassembler son équipe. Pas le choix : elle avait besoin de cet argent. Une expression française, chère à sa vieille mère, lui revint en tête : *C'est la vie*. Parfois, il faut accepter les choses comme elles viennent.



Dix-neuf heures. Attirant les regards mi-envieux, mi-blasés des passants, la limousine Nightsky rouge de Fred se gara sur North Aurora Avenue, juste devant le rade où Rose attendait. Le rigger était toujours pile à l'heure. Le temps d'attraper ses affaires et de sortir, une prostituée s'était déjà approchée du véhicule dans l'espoir de lever un corpo en goguette.

« Pas ce soir, ma jolie. Monsieur est avec moi », lança Rose à la fille, une elfe à demi nue sous un imper électrochrome transparent qui affichait discrètement ses prestations et tarifs.

• On y va maintenant, Fred.

• C'était pas mon genre, de toute façon.
Porte arrière-droite déverrouillée.

Rose se glissa sans attendre dans le vaste habitacle insonorisé, la portière se refermant automatiquement derrière elle avec un bruit mat. L'elfe dépitée accompagna leur départ d'un geste obscène.

Déjà assise sur la banquette du fond, Kikisoblu lui jeta un regard renfrogné, tout en continuant d'examiner l'un de ses deux précieux Ruger Super Warhawk. La naine salish n'était pas du genre à masquer sa mauvaise humeur.

« Kiki, tu as quelque chose à me dire ? » demanda Rose, préférant crever l'abcès tout de suite.

« Elle n'aime pas cette bagnole. Trop voyante. Trop lourde », répondit Fred, au travers d'un des haut-parleurs de l'habitacle luxueux de la Nightsky.

« C'est une exigence de la cliente. On va devoir faire avec », dit simplement Rose.

« Cette péteuse française me dégoûte », cracha Kikisoblu en reposant soigneusement son arme dans la mallette ouverte à côté d'elle. « La prochaine fois, elle demandera quoi ? Qu'on se déguise en danseuses de saloon comme les putes du Carnival ? »

« Ça suffit, Kiki. Sa corpo aligne un joli paquet de nuyens pour qu'on lui serve de baby-sitters. Alors, on reste pro, on reste sur nos gardes et on anticipe les problèmes », coupa Rose avant que la naine n'en remette une couche.

« Benny, tu es en ligne ? » dit-elle en s'adressant au quatrième membre de l'équipe, qui gisait à des kilomètres de là, son grand corps de troll installé dans un fauteuil ergonomique sur mesure. « Dans dix minutes, on bascule en mode silencieux, profite-en pour vérifier tout le matos : commlinks, armes connectées, cyberware. Et surtout, garde bien un œil dessus pour pouvoir réagir si tu as le moindre doute. »

« Dix minutes. Bien reçu » se contenta de répondre le troll de sa voix épaisse. Benny n'était pas son decker habituel, mais Rose avait déjà travaillé avec lui et il avait une réputation correcte.

Alors que le soleil s'abîmait dans le Puget Sound, la limousine s'engouffra dans le tunnel routier de la I-5 qui passait sous Downtown. Les lumières tamisées de la voiture s'adaptèrent instantanément à l'obscurité. Ce soir, en ville, le trafic serait dense et les bars pleins à craquer : les Seahawks accueilleraient les Giants de New York au Hawk's Nest pour le premier tour des playoffs.

Malgré leur différence de caractère, Fred et Kiki avaient l'habitude de travailler ensemble, Rose avait toute confiance en eux. Le rigger humain était aussi calme et prévisible que la naine était énergique et tempétueuse. Tous deux avaient fait leurs preuves chez Hard Cops — une filiale d'Ares — avant de bosser en indépendants. Ils formaient un duo efficace, les qualités de l'un contrebalançant les défauts de l'autre.

Quelques minutes plus tard, la voiture émergea à l'air libre au sud de la colossale arcologie Shiawase qui écrasait tout Downtown de sa masse. Une pluie battante se mit à claquer sur les vitres. Le regard de Rose fut aspiré par l'immense bâtiment pyramidal et le ballet nocturne des drones taxis et des ADAV, dont les lumières se reflétaient sur sa surface presque translucide.

La requête de Benny pour scanner son matos sortit Rose de sa rêverie. Elle en contrôla rapidement les paramètres avant de la valider. La limousine passait maintenant tout près du cylindre en plastobéton du Kingdome, éclairé de mille feux pour le match.

« Les Seahawks se font mener 15-7 dans le troisième quart-temps. Frag ! Le Super Bowl, c'est pas encore pour cette année », se lamenta le rigger.

« Ne te laisse pas distraire, Fred. On arrive sur le pont de Council Island ; mets tes senseurs en état d'alerte. Dès que Fursac est avec nous, on passe en subvocal. »



VAUTOUR À FURET :
MÈRE-POULE EST EN APPROCHE DU NID.



Council Island, l'île des ambassades. Sous l'égide du Conseil salish-shidhe, l'ancienne Mercer Island était redevenue une luxuriante forêt de sapins de Douglas, de cèdres rouges et de genévriers. Sur la côte nord, on devinait à peine les élégants bâtiments des représentations internationales. Les forces salishs qui en gardaient l'accès par la I-90 accueillèrent tout ce qui venait de Seattle comme une menace potentielle, mais un rapide échange en dialecte lushootseed avec Kiki, et les autorisations transmises par l'assistante de Fursac, permirent à la Nightsky de passer le checkpoint sans trop de difficulté. Une fois arrivés au très luxueux Council Island Inn, Rose et ses acolytes durent encore poireauter devant l'entrée de l'hôtel le temps que leur « colis » ne daigne les rejoindre, abritée sous le parapluie d'un groom en livrée.

La prise en charge effectuée, la limousine traçait maintenant vers l'est, en direction de Beaux Arts Village, le quartier bohème de Bellevue. Confortablement installée, la femme fixait Rose avec un sourire froid et impassible, le visage entouré par les volutes de son porte-cigarette tenu négligemment du bout des doigts. Finalement, la cliente brisa le silence.

« Mademoiselle Duvivier, quel plaisir », déclara lentement Fursac après avoir attentivement passé en revue l'intérieur du véhicule. « La voiture est exactement comme je l'avais demandée. *Magnifique !* », ajouta-t-elle en se calant plus profondément dans son siège en cuir crème. Rose était certaine que le prix de l'in vraisemblable robe vert céladon de la VIP aurait suffi à couvrir les frais de son divorce, ainsi que ceux du prochain.

• On ne peut pas dire qu'elle soit raccord avec la voiture.

• Tu ne connais rien à la mode européenne, Fred.

Ne sachant que répondre à l'entrée en matière de sa cliente, Rose se contenta de hocher la tête poliment. Cette attitude inhabituellement amicale l'avait prise au dépourvu. Jamais auparavant cette snob ne l'avait remerciée pour quoi que ce soit. Fursac, qui continuait de fixer Rose avec un sourire satisfait, soupira avant d'ordonner à Kikisoblu de lui servir une flûte de champagne.

« Ne remuez pas le flacon. Versez doucement, sans incliner le verre », précisa-t-elle, articulant exagérément les mots comme si elle était en train de parler à un enfant.

• Toi, omae, tu peux te la carrer profond...



ROSE

• Sois gentille Kiki, elle a l'air de bonne humeur, sa soirée doit lui faire envie...

Quand Rose vit Kiki s'emparer d'une bouteille dans le minibar avec une vitesse que seule une câblée pouvait atteindre, elle eut peur un instant que la naine ne s'en serve pour briser le crâne de Fursac. Mais finalement, la samouraï obtempéra. Elle fit sauter le bouchon d'un seul coup de poignet, sans même enlever le muselet, puis tendit la flûte, en se délectant de la fraction de seconde d'inquiétude qui était apparue sur le visage de Fursac.

Tandis que la corpo savourait lentement le breuvage doré et finement pétillant, un silence irréel s'installa, le tumulte de la rue complètement étouffé par l'habitacle capitonné de la limousine. Le regard de Fursac se posa à nouveau sur elle, comme un serpent sur sa proie. Rose se raidit intérieurement. Précédemment, la Française avait toujours semblé prendre



KIKISOBLU

un malin plaisir à jouer avec sa garde du corps, s'amusant à la mettre mal à l'aise avec ses questions empreintes de sarcasme et ses insinuations humiliantes. Mais, avant qu'elle n'ait pu ouvrir la bouche, la Nightsky pilla net.

• Fred, situation !

• Un véhicule bloque le passage, à vingt mètres environ.
J'envoie un drone..

Rose se rua en dehors du véhicule. La main sur le holster de son Beretta, utilisant la portière comme un abri, elle commença à scruter les alentours, n'ayant même pas besoin de vérifier pour savoir que Kikisoblu faisait la même chose de l'autre côté du véhicule. Les formes sombres dans la rue commencèrent à s'illuminer de différentes couleurs au fur et à mesure que son

système optique analysait les images. Un à un, celui-ci taguait en RA tous les badauds qui s'étaient arrêtés à proximité, tandis que leurs visages étaient comparés automatiquement à une base de données. Aucune arme apparente ou de profils signalés. Pas de danger, a priori.

Rose bascula sur les flux du rigger. Cinq véhicules plus loin, un GMC Bulldog barrait la route. Grâce au Fly-Spy de Fred qui s'était rapproché du gros van, Rose put constater que le chauffeur — un nain à l'air fatigué — était en train de manœuvrer pour libérer la voie.

• Tu as scanné le Bulldog ?

• Ouais. Véhicule de location. Pas d'équipement spécial.
Fausse alerte, on dirait.

• On dirait... Standby.

Rose et Kikisoblu attendirent que le véhicule se fût définitivement éloigné pour entrer à nouveau dans la limousine. À l'intérieur, Fursac s'était resservie du champagne.

« Un problème, *Mademoiselle* Duvivier ? » Fursac affichait toujours le même sourire satisfait.

« Tout va bien, Madame. Nous devrions arriver rapidement. »

ICI VAUTOUR. TOUT SE PRÉSENTE COMME PRÉVU.

UN RIGGER ET DEUX GARDES ARMÉS.

PAS DE SOUTIEN MAGIQUE VISIBLE.

JE RÉPÈTE, PAS DE SOUTIEN MAGIQUE VISIBLE.

La suite du trajet s'effectua sans encombre. Émoustillée par le champagne et sûrement distraite par sa soirée à venir, Fursac semblait avoir finalement renoncé à tourmenter son escorte et avait reporté son attention sur des ORA dont Rose était heureuse d'ignorer le contenu. Une quinzaine de minutes plus tard, la limousine s'engagea sur la 85^e, l'avenue menant au Carnival.

Le Stuck's Carnival était une sorte de potentat indépendant en plein cœur d'Auburn, une zone de non-droit improbable comme il ne pouvait en exister qu'à Seattle. Dans les années trente, lors de la création du métroplex, ce bloc de six pâtés de maisons avait été, pour ainsi dire, « oublié ». Cette étrange faille juridique fit de son propriétaire, Mitchell Stuck, le seul maître à bord jusqu'à sa mort. Pas d'impôts, pas de police, pas de règles, sinon le bon vouloir de Mitch. Comme par magie, un immense casino s'y installa, faisant couler l'argent à flot dans les poches de l'excentrique homme d'affaires. Ce lieu de dépravation, tout en velours et plaqué or, était l'écrin idéal pour les

soirées particulières que s'offrait Fursac lors de ses passages à Seattle. Rose et son équipe étaient payées par sa corpo pour assurer sa sécurité hors de Council Island et, de fait, ils l'avaient déjà accompagnée plusieurs fois au Carnival ces derniers mois.

La simple apparence de leur limousine rouge puait les nuyens, les vigiles à l'entrée de l'enclave ne se montrèrent donc pas trop regardants. La Nightsky s'engagea rapidement dans le parking souterrain du casino, puis s'arrêta devant une porte sécurisée jaune. Leur arrivée était attendue et un majordome dans un ridicule uniforme doré sortit immédiatement pour les accueillir. Il ouvrit la portière de Fursac tout en lui tenant la main pour l'aider à sortir, tandis que Rose et Kikisoblu prenaient position de part et d'autre. Il les invita alors d'un geste obséquieux à entrer et le petit groupe emprunta un couloir aux murs violets jusqu'à un ascenseur privé aux portes recouvertes de bronze. Fursac faisait partie de ces clients qui payaient pour ne pas avoir à passer par la salle des jeux du casino et côtoyer sa faune bigarrée. Elle avait suffisamment de pouvoir au sein de la French Touch pour obtenir ce petit bon de sortie régulier au Carnival afin de s'adonner à son vice ; mais il fallait que cela reste discret, d'où le recours à des freelances de confiance et connaissant les endroits les moins reluisants de la cité émeraude, comme l'équipe de Rose.

L'ascenseur monta silencieusement au troisième étage. Rose sortit la première pour scanner le palier et les couloirs. Moquette épaisse, murs insonorisés, lustres et décorations rococo, le lieu était un mélange de luxe et de vulgarité, semblant hésiter en permanence entre le palace et le lupanar. Elle se positionna ensuite au côté de Fursac tandis que le majordome les guidait vers la suite réservée pour elle. Kikisoblu fermait la marche, prête à intervenir.

• Benny, on est sur place. C'est bon pour toi ?

• C'est bon, je suis dans le serveur. Je vous vois.

La suite mise à disposition par le Carnival — deux chambres avec lit *kingsize* et un vaste salon décoré à la japonaise — paraissait presque de bon goût comparée au reste. Dès que le majordome se fût éloigné, Rose commença à inspecter méthodiquement les lieux. Les portes-fenêtres donnant sur la terrasse étaient blindées, teintées électroniquement et ne pouvaient s'ouvrir que de l'intérieur. Une seule entrée possible, facile à sécuriser. Fursac la regardait faire d'un air goguenard, les yeux étrangement brillants. *Elle a dû ajouter quelque chose dans son champagne.* Rose pria intérieurement pour ne pas avoir à faire appel au service médical du Carnival.

ICI FURET. MÈRE-POULE EST DANS LE POULAILLER. TENEZ-VOUS PRÊTS.

Une fois l'inspection de la suite terminée, Rose retrouva Fursac et Kikisoblu dans le salon. Le majordome était de retour, accompagné de « l'invité » de la soirée. Celui-ci, un jeune ork vêtu d'un peignoir de soie, le suivait docilement, le regard vitreux. Rose ne put réprimer un haut-le-cœur. L'ork était sous personafix, une technologie perfectionnée permettant de remplacer temporairement une personnalité par une autre, parfaitement artificielle, en adéquation avec les « goûts » du client. Un individu subissant un tel traitement n'était plus qu'une poupée de chair, un simple drone métahumain. Pour Rose, c'était pire que de l'esclavage et son sang haïtien bouillait à chacune de ses petites visites au Carnival. Tandis que le majordome ouvrait un dressing rempli d'ustensiles devant une Fursac qui peinait à feindre l'indifférence, Rose croisa le regard également rempli de dégoût de Kikisoblu. Elle lui fit signe d'un coup de menton. Il était temps pour elles de sortir de la pièce.

Majordome parti, porte refermée, Rose et la naine s'étaient positionnées pour couvrir les accès à l'entrée de la suite, chacune de part et d'autre du couloir. Au bout de quelques minutes, Kiki explosa en subvocal.

• Rose, j'en peux plus, j'ai pas signé pour ça.

• [Kiki, tu te prends pour une néo-anarchiste ?
On est payé pour escorter la cliente jusqu'à cette pièce, point. Ce qui se passe à l'intérieur ne nous concerne pas.]

• Arrête, tu n'y crois pas toi-même. On sait très bien ce que cette salope va faire à ce même...

La voix de Benny dans leurs oreillettes interrompit la dispute.

• Rose, le majordome, il est reparti par où ?
Je ne l'ai pas vu repasser.

Rose redressa brutalement la tête, son cerveau fonctionnant à pleine vitesse. Soit les caméras ne fonctionnent pas, soit il y a une boucle sur le système de surveillance. Mais alors... Frag !

• [Rouge ! Rouge ! Rouge !]

Tout en déclenchant l'alerte, Rose fit volte-face, se précipita vers l'entrée de la suite, son Beretta à la main.

• [Benny, fais gaffe ! il doit y avoir un decker dans le serveur qui essaye de nous la jouer à l'envers. Fred ! Est-ce que tu peux vérif...]

Brutalement, un larsen intense lui vrilla le crâne. Rose serra les dents, légèrement sonnée par la stridence dans ses implants audio à conduction osseuse. Simultanément, une série de messages d'erreur s'affichèrent en RA. Plus de signal, plus de connexion matricielle, plus rien. Un coup d'œil à son commlink lui suffit pour comprendre que celui-ci était brické. Benny, merde...

« Kiki, on passe hors-ligne. Coupe ton putain de commlink ! »

Elle eut juste le temps d'apercevoir la silhouette de la naine, se déplaçant à vitesse surhumaine, défoncer la porte de la suite

d'un coup de pied et se précipiter à l'intérieur, un Warhawk déjà dans chaque main.

Le temps de couvrir la distance qui la séparait de la suite, Rose déclencha son auto-injecteur. Des micro-poches sous-cutanées libérèrent dans son organisme de la nitro, une drogue de combat. L'espace d'un instant, le temps lui sembla se dilater, comme une tridéo passant au ralenti, tandis que son métabolisme passait en surmultiplié sous l'effet des stimulants.

Un rugissement rauque retentit au moment où Rose atteignit la porte. Elle pénétra dans le vestibule en se courbant et vit au milieu du salon le corps de Kiki gisant, encore parcouru de soubresauts, aux pieds d'une elfe en combinaison tactique grise tenant à la main une sorte de sceptre.

Frag ! Parfois, c'est le mage qui tire le premier...

Derrière l'elfe, au niveau de la porte-fenêtre donnant sur la terrasse, Rose eut juste le temps d'apercevoir le jeune ork censé être le jouet de Fursac qui la visait avec un flingue. *In extremis*, elle plongea derrière l'un des vastes canapés. Le crépitemment caractéristique des balles *Stick-n-Shock* siffla à quelques centimètres au-dessus d'elle. La garde du corps s'adossa au canapé. La nitro lui brûlait les veines, son cœur battait à tout rompre, mais son esprit restait d'un calme effrayant.

Ma petite Rose, pour te sortir de ce coup-là, va falloir prendre des risques...

Elle saisit un flash-pak à sa ceinture et le balança par-dessus son épaule. Comptant sur ses yeux cybernétiques pour compenser l'éclat aveuglant, elle prit une profonde inspiration, puis se redressa en un éclair pour vider son Beretta en direction des emplacements où ses deux cibles se trouvaient un instant plus tôt. La première rafale toucha l'ork en peignoir à l'épaule alors qu'il semblait reculer, aveuglé par le flash-pak. Immédiatement, Rose pivota et ouvrit le feu vers la mage. Mais, à sa grande surprise, les balles s'écrasèrent à quelques dizaines de centimètres du buste de l'elfe, comme stoppées net par un mur invisible. *Une barrière.*

Ne semblant pas avoir été affectée par le flash lumineux, l'elfe la regardait méchamment tout en se concentrant. Rose étouffa un juron et s'élança désespérément vers un nouvel abri, mais la riposte de son adversaire la prit de vitesse. Une décharge d'énergie la cueillit de plein fouet, elle eut l'impression que des centaines d'aiguilles chauffées à blanc s'enfonçaient dans son corps. Dans un hurlement de douleur, elle fut projetée contre un meuble, renversant au passage l'élégant vase japonais posé dessus, et atterrit sur la table basse en verre qui explosa sous son poids. Seule la nitro lui permit de rester consciente.

Dans un réflexe de survie, elle roula jusque derrière le second canapé, lâchant quelques balles au jugé pour faire baisser la tête de son adversaire. Puis, elle bondit jusqu'au couloir conduisant à la salle de bain. Là, le souffle court et haché, elle s'adossa au mur en grimaçant tandis qu'une onde de souffrance pure traversait son corps. Une sensation de brûlure irradiait sa poitrine, comme si des braises s'étaient enfoncées sous sa peau. Crachant un peu de sang, Rose éjecta le chargeur de son Beretta, en sortit un nouveau d'une poche de sa ceinture tactique et l'enfonça dans un

claquement sec. Chaque geste était exécuté avec une précision mécanique, tandis qu'elle se forçait à reprendre son souffle et à respirer profondément. *Toi, grognasse, tu vas me payer ça...*

De toutes les expériences possibles pour un garde du corps, affronter un mage était sans doute une des plus terrifiantes. Rose avait déjà eu l'occasion de le faire quelques fois au cours de sa carrière, mais toujours avec un soutien magique. Alors qu'elle s'apprêtait à vendre chèrement sa peau, elle perçut soudain un grognement sur sa droite. Risquant un coup d'œil, elle vit une masse sombre percuter de plein fouet l'elfe, qui était en train de contourner les canapés pour achever sa proie, dans un tacle digne des meilleurs sacks des Seahawks, projetant celle-ci en arrière.

Kikisoblu se releva, son visage déformé par la fureur.

« Foutue sorcière. Tu croyais t'être débarrassée de moi avec ton petit sortilège ? »

La câblée naine, malgré sa morgue, faisait peine à voir. Du sang s'écoulait de son nez et de ses oreilles. Elle tenait un de ses Warhawk comme une matraque – ils avaient dû être neutralisés par l'attaque matricielle.

À nouveau, le temps parut se dilater tandis que l'air semblait devenir glacial. Alors que Kikisoblu se tournait vers Rose pour la gratifier d'un sourire, celle-ci vit l'elfe se redresser derrière la naine, psalmodiant des formules sibyllines, une main crispée sur son sceptre tendu vers la câblée salish.

Rose s'élança, son pistolet parfaitement aligné avec son bras, comme les vieux lui avaient appris à l'époque. Les balles sifflèrent à l'oreille de Kikisoblu et, cette fois-ci, aucune barrière n'arrêta les tirs. L'elfe, foudroyée par les munitions à tête creuse, la regarda d'un air hébété avant de glisser lentement le long de la vitre blindée aspergée de son propre sang.

Sur le qui-vive, l'arme pointée à deux mains devant elle, Rose progressa jusqu'à la petite terrasse. Mais l'ork n'était plus là. Se penchant au-dessus de la rambarde d'où pendaient des cordes, elle eut juste le temps de l'apercevoir dix mètres plus bas, s'engouffrant côté passager dans un GMC Bulldog tous phares allumés et moteur vrombissant. Juste à côté, un humain en treillis gris aidait Fursac à monter par la portière latérale. Au moment de disparaître dans le véhicule, celle-ci releva la tête et lui adressa une œillade avant de souffler un baiser dans sa direction. L'homme poussa la corpo à l'intérieur et dégaina son arme à une vitesse hallucinante ; avant que Rose n'ait eu le temps de réagir, elle sentit une main qui la tirait en arrière, tandis qu'une rafale de projectiles explosait sur la balustrade.

Plaquée au sol, Rose tourna la tête pour se retrouver face au visage ensanglanté de Kikisoblu, couchée à côté d'elle.

« Ça fait deux fois que je te sauve la mise aujourd'hui, Rosinette », dit la naine, le souffle court.

Rose roula sur le dos et soupira en analysant ce qu'elle venait de voir.

« Frag, Kiki, j'ai l'impression qu'on vient de se faire rouler dans les grandes largeurs... »

En contrebas, elles entendirent le bruit du Bulldog qui démarrait en trombe.



FURET À VAUTOUR.
POUSSIN S'EST ENVOLÉE DU POULAILLER.
CAMÉLÉON A REJOINT BISON.
RENARD EST HORS-CIRCUIT.
ON SE REPLIE.



Rose se releva douloureusement puis tendit la main pour aider la naine qui se redressa avec un léger gémissement. Les deux femmes s'accoudèrent à la rambarde. Au bout de l'allée, la silhouette du van disparaissait déjà dans la nuit, et ce n'était pas avec sa limousine pesant quatre tonnes que Fred allait pouvoir le rattraper.

Rose soupira.

« Ça va être compliqué d'expliquer à la boîte qu'on a paumé leur costard dans un endroit où elle n'aurait jamais dû être officiellement, non ? »

D'une poche de son gilet de combat, Kiki sortit une petite boîte composite dont elle extirpa une gomme. Elle la tendit à Rose qui déclina poliment de la tête. Sans insister, la naine

avala la gomme et commença à la mâchouiller pensivement avant de lui répondre.

« Yep, on dirait bien que cette pétasse nous a faussé compagnie. Une putain d'extraction avec des shadowrunners, il fallait que cela nous arrive. Tu m'étonnes qu'elle voulait tellement faire ses petites virées hors de Council Island... mais pourquoi faire appel à nous ? »

« Il fallait que ce soit crédible. Sa corpo ne l'aurait jamais laissée sortir ici sans escorte... et puis, pour cette salope, nous slotter au passage, c'était du bonus. Elle ne supportait pas que des filles comme nous lui servent de chaperons à Seattle. Mais ça, la corpo ne va jamais le croire... Soit ils penseront qu'on a été acheté, soit qu'on est des incompetentes... ».

Rose soupira profondément, ses mains tremblaient sous l'effet de la nitro, mais pas que. Sa réputation, c'était ce qui lui permettait encore d'obtenir des contrats décents. À Seattle, sans réputation, tu ne vaux rien.

Sur une impulsion, elle se tourna vers son amie.

« Tu sais quoi, Kiki, je repensais à tes trucs de néo-anarchiste. Au point où on en est, est-ce qu'on ne ferait pas mieux de mettre les voiles, de tenter notre chance dans les Ombres pour devenir des shadowrunners ? On connaît les protocoles corpo, on sait se débrouiller. Ce sera dur mais, foutues pour foutues, autant être libres, t'en penses quoi ? »

Kikisoblu cracha sa chique, regarda les silhouettes des buildings qui se découpaient dans la nuit illuminée de Seattle, puis elle lui répondit avec un clin d'œil féroce :

« C'est la vie, omae. »

WATCH YOUR BACK
SHOOT STRAIGHT.
CONSERVE AMMO
AND NEVER EVER
CUT A DEAL
WITH A DRAGON

LE SIXIÈME MONDE

♦ Ces derniers mois furent... difficiles, et c'est peu dire. Le Sixième Monde n'est pas encore centenaire, et pourtant, l'horloge de l'apocalypse s'est encore dangereusement approchée de minuit. Et je crois qu'on n'a jamais été aussi proche d'entendre sonner le glas. Je ne veux pas diminuer l'horreur des vagues de SIVTA ou les dramatiques répercussions des deux Crashes, ni même les tragédies liées au SFC, non. Mais cette fois-ci, c'est le monde lui-même qu'on a failli perdre. Nombreux sont ceux qui ont péri dans les affrontements visant à contrer Dis et ses alliés. Nous avons évité (de justesse) la moisson de notre manasphère, mais de nombreux amis et frères d'armes ont eux été fauchés dans la bataille pour défendre ce qui leur tenait à cœur. On panse nos plaies, on pleure nos morts, on garde une lueur d'espoir pour les disparus.

Cela nous rappelle, nous, la vieille garde, à nos devoirs. Nous vivons une époque dangereuse et il nous faut donc nous assurer que les nouvelles générations de shadowrunners puissent profiter de notre expérience, et surtout de nos erreurs. Beaucoup de runners talentueux ont disparu, toutefois, le nombre d'offres des M. Johnson ne fait que s'accroître, il est évident que de nombreux jeunes prendront la place laissée vacante à la table des négociations avec nos chers Johnson. C'est la raison pour laquelle j'ai demandé à différents membres du JackPoint de constituer ce dossier un peu particulier. Son but est de broser les différents aspects de notre Sixième Monde et de leur impact dans notre champ d'activité si particulier.

Mais pour bien commencer, et ne pas répéter les erreurs du passé, il faut regarder comment nous en sommes arrivés là.

♦ Bull

NAISSANCE D'UN MONDE NOUVEAU

POSTÉ PAR : TRAVELER JONES

L'ASCENSION DES CORPORATIONS

Si l'origine des corporations peut être remontée jusqu'au XVI^e siècle, leur forme actuelle a été façonnée par une série de bouleversements bien plus récents, au point de leur conférer des pouvoirs égaux, si ce n'est supérieurs, à ceux des États dans de nombreuses régions du monde.

ÉTENDS TES DROITS

LES ARMES EN MAIN

À la fin du siècle dernier, en 1998, alors que chacun tentait de préserver ses droits dans une société américaine en pleine crise économique, la branche locale du puissant syndicat des routiers américains fut à l'origine d'un important mouvement de grève immobilisant la ville de New York. Sous pression des politiques, un compromis fut finalement trouvé entre les représentants du syndicat et le patronat. Immédiatement, la base des grévistes le dénonça et s'en désolidarisa. Conscients de leur

LE SIXIÈME MONDE EN UN COLIP D'ŒIL

Vous découvrez le monde de Shadowrun et vous vous apprêtez à lancer votre première partie. Voici une introduction que vous pouvez utiliser pour présenter ce que votre table doit savoir de ce monde et de sa place dans celui-ci avant de se lancer dans son premier run.

Vous êtes projetés en 2084 et le monde tel que vous le connaissez a beaucoup changé. Au-delà des avancées technologiques qui vous facilitent la vie... et vous la rendent, simultanément, si difficile, la magie s'est Éveillée dans ce qui est désormais nommé le Sixième Monde.

Les mégacorporations, principales multinationales du monde, gouvernent ou du moins régissent le monde, notamment grâce à leur **extraterritorialité** octroyée en 2001 par des gouvernements lâches. Ce principe légal leur donne tous les droits sur les territoires qu'elles contrôlent, comme un véritable gouvernement. Ces mégacorpos sont classées par la **Cour corporatiste** en fonction de leur pouvoir et de leur influence à travers le monde. Les principales, celles qu'on appelle couramment les **AAA**, sont au nombre de 10, les **Big Ten**. Les trois plus importantes à ce jour sont : Renraku Computer Systems, qui domine le secteur de l'électronique et la Matrice ; Saeder-Krupp qui s'occupe plutôt d'industrie lourde et les télécommunications ; et Shiawase, dominante dans le domaine de l'énergie et connue pour ses liens étroits avec la famille impériale japonaise.

Tous les « bons citoyens » sont dotés d'un numéro d'identification système (**SIN**), une sorte de carte d'identité améliorée, qui peut être national, corporatiste ou criminel (pour les moins bons citoyens). Les plus pauvres et les laissés pour compte sont **SINless** et vivent en marge de la société dans des banlieues mal famées, voire des bidonvilles, les **barrens**, sans reconnaissance ni considération des États et encore moins des corpos qui tirent leurs ficelles.

Vous êtes un shadowrunner. Un agent officieux embauché par les corporations, les communautés, les riches et quiconque d'autre pour s'acquitter d'une tâche à laquelle ils ne désirent pas être associés. Comme les habitants des barrens, vous n'avez probablement pas de SIN, et si vous en avez un, il s'agit certainement d'un excellent faux, qui vous ouvre les portes à des lieux qui devraient normalement vous être interdits. Vos compétences et votre esprit vif vous donnent accès à toutes les couches de la société.

La technologie est omniprésente dans le quotidien des habitants du Sixième Monde. Une grande majorité des objets sont connectés à la **Matrice**, faisant apparaître aux yeux de tous des **ORA** (objets de réalité augmentée) qui scintillent un peu partout. Tout est, ou peut être, connecté à la Matrice. Mais cette dernière n'est pas sans risque ! Elle s'est crashée à deux reprises, en 2029, puis en 2064, entraînant la mort atroce d'un grand nombre de personnes alors « branchées » en réalité virtuelle. L'économie s'effondra, sursauta, puis

reprit les deux fois. Depuis, la Matrice est sans fil et les **deckers** la piratent et s'y « promènent », sous l'œil averti des **spiders** du DIEU (Département d'investigation de l'électronique ubiquitaire) qui la protègent. À mi-chemin entre le monde physique et le monde virtuel, des **riggers** sont devenus experts dans la maîtrise des drones et des véhicules, arrivant grâce à leurs implants cybernétiques à se plonger dans ces appareils.

Le Sixième Monde est également caractérisé par la **magie** apparue au cours de l'année 2011. Plusieurs événements incroyables se sont ainsi produits durant ce que l'on nomme désormais : l'Éveil. Des bébés naquirent difformes, comme les elfes et les nains des légendes. Dans le même temps, certaines personnes commencèrent à découvrir qu'elles possédaient des pouvoirs magiques, on les appelle depuis lors des Éveillés. Certains peuvent lancer des sorts, comme les **magiciens** des histoires fantastiques, ou invoquer des esprits ; tandis que d'autres, appelés **adeptes**, possèdent une sorte de magie intérieure qui peut les rendre surhumains. Enfin, le 24 décembre de la même année, les Japonais assistèrent à la première apparition du Grand dragon Ryumyo au-dessus du mont Fuji. D'autres se révéleront à travers le monde durant les années suivantes, certains prenant même la direction de mégacorpos.

Dix ans plus tard, pour des raisons encore inexpliquées, 10 % des humains, généralement des adolescents, se transformèrent. Des défenses et cornes poussèrent sur leur tête, leurs corps se déformèrent et certains devinrent immenses, ce sont les orks et les trolls sous le coup de la **gobelinisation**. Elfes, orks et trolls sont généralement mal acceptés par l'ensemble du reste de la population. Avec les nains et les humains, ils forment ce que l'on appelle dorénavant les **métahumains**, qui endurent, au moins pour les orks et les trolls, une forme de ségrégation.

Quelques années après l'apparition de la magie, les chamans autochtones menèrent un soulèvement contre les autorités gouvernementales américaines, dont l'oppression se renforçait sans cesse. Ils réalisèrent un puissant rituel magique, la Grande danse des esprits, qui provoqua l'éruption des monts Adams, Hood, Rainier et Saint Helens. Cette démonstration de puissance magique entraîna la reconnaissance par les USA, le Canada et le Québec de la souveraineté des **Nations des autochtones d'Amérique** (NAA) qui se répartirent de manière autonome leurs territoires d'origines. Cela changea grandement les frontières du continent nord-américain. Ces bouleversements géopolitiques et l'instauration des différents États indépendants des NAA conduiront, en 2034, à la dislocation des USA avec la création des UCAS (les États-Unis canadiens et américains) au nord et des CAS (États américains confédérés) au sud.

C'est dans ce monde que vos personnages évoluent.

position de force, les militants décidèrent de maintenir la mobilisation, entraînant une pénurie alimentaire et de violentes émeutes dans la ville.

- ♦ Je sais que l'on aime bien défendre David face à Goliath, mais à l'époque l'économie du pays était réellement en berne. Quelques semaines plus tôt, le Congrès avait voté une politique d'austérité, coupant sec dans les dépenses de nombreux secteurs. C'est bien beau d'avoir des revendications, encore faut-il savoir sortir sa tête de son nombril.
- ♦ Mr. Bonds
- ♦ C'est toujours plus facile à dire quand l'on ne fait pas partie de ceux qui croulent sous les dettes. Je n'étais pas là à l'époque, mais je doute que beaucoup d'élus aient pointé à la soupe populaire...
- ♦ Chainmaker

Début 1999, la situation demeurait inextricable. Le **21 février**, un camion réfrigéré de **Serotech Transport**, une filiale du conglomerat Serotech notamment active dans le transport de fruits et légumes, fut attaqué par des New-Yorkais affamés. Manque de bol, la cargaison appartenait en réalité à Serotech Medical Research, une autre division de l'entreprise, et contenait des déchets biologiques hautement infectieux. L'histoire veut que les badauds aient refusé d'entendre raison et que les employés de Serotech n'aient eu d'autre choix que de riposter pour défendre leur vie et leur cargaison. Bien que ces derniers aient réussi à rejoindre un de leurs centres de recherche situé dans le New Jersey, les assauts de la foule ne cessèrent qu'au petit matin. L'incident coûta la vie de 20 employés de la corporation et de 200 civils.

Placée sous les feux des projecteurs, Serotech fut poursuivie en justice par la ville et l'État de New York, ainsi que le gouvernement fédéral pour négligence criminelle. L'occasion était trop belle pour les pouvoirs publics qui voyaient là l'occasion d'endiguer la militarisation progressive d'entreprises tirant de plus en plus sur la corde des largesses initialement octroyées par le pouvoir politique.

Au cours du procès, Serotech justifia les actions de ses employés au nom de la nature particulièrement dangereuse du convoi défendu, arguant qu'une absence de réaction aurait entraîné un nombre de morts bien plus conséquent. Une stratégie payante, puisqu'au cours de son verdict rendu le **26 octobre 1999**, la Cour suprême confirma le droit de Serotech à maintenir une force armée pour la protection de ses employés et de ses biens. Véritable camouflet pour le gouvernement américain, cet arrêt, appelé depuis **décision Serotech**, consolida les acquis corporatistes et ouvrit la boîte de Pandore.

LES CLÉS DU NUCLÉAIRE

À la même période, le gouvernement américain augmenta le coût de l'énergie pour les entreprises privées. En l'espace de six mois, cette augmentation atteignit les 550 % pour **Shiawase Corporation** dont les besoins étaient particulièrement importants en raison de ses activités métallurgiques. Plutôt que de faire pression pour diminuer les coûts, l'entreprise décida

d'adopter une autre stratégie. Elle demanda à la **Commission de régulation nucléaire des États-Unis** l'autorisation de construire sa propre centrale nucléaire. La demande fut rejetée et Shiawase porta l'affaire devant la Cour suprême. Elle accusa le gouvernement de porter sciemment atteinte à la liberté de commerce en rendant les prix de l'énergie prohibitifs, puis en lui interdisant d'en obtenir à des coûts plus raisonnables par ses propres moyens. **À l'été 2000**, la Cour se prononça en faveur de la corporation, l'autorisant à construire sa propre centrale nucléaire, dans ce qui est désormais connu comme la **première décision Shiawase**.

- ♦ De manière assez surprenante, la centrale de Shiawase fut opérationnelle dès la fin d'année, ce qui laisse supposer qu'ils avaient anticipé leur victoire. Un pari risqué, à moins d'avoir des atouts dans la manche...
- ♦ Sunshine

LA LIBERTÉ ACQUISE

La médiatisation du procès et de son verdict attira l'attention des groupes écoterroristes, alors en plein essor. Il ne fallut pas longtemps pour que l'un d'entre eux, **TerraFirst !** pour ne pas le nommer, ne dépêche sur place un groupe d'activistes armés jusqu'aux dents pour tenter de faire exploser la centrale. Leurs espoirs furent néanmoins anéantis par les forces de sécurité de Shiawase défendant l'installation.

- ♦ L'endoctrinement des corporations a encore fait des siennes ! Il paraît que cette « attaque » n'était en réalité qu'une mise en scène orchestrée par Shiawase et quelques autres corpos. TerraFirst ! aurait réuni des preuves à l'époque, mais elles ont disparu dans l'attentat à la bombe sur leur QG californien.
- ♦ Snopes

La Commission de régulation nucléaire sauta sur l'occasion et poursuivit Shiawase pour négligence criminelle et mise en danger de la vie d'autrui. Selon la Commission, les mesures de sécurité de la corporation n'avaient pas réussi à empêcher les terroristes de pénétrer l'enceinte extérieure de la centrale, et seule une chance insolente leur avait permis de les repousser. Shiawase répliqua alors que la source du problème reposait essentiellement dans les entraves imposées par la réglementation états-unienne sur les forces de sécurité privée. Ses avocats plaidèrent qu'au vu de la situation, Shiawase ne devait plus être soumise aux lois nationales dans l'enceinte de ses propres propriétés.

Le **14 janvier 2001**, la Cour suprême rendit la **seconde décision Shiawase**, octroyant à la corporation, ainsi que par effet de bord aux autres entreprises importantes, l'**extraterritorialité** sur le sol des États-Unis. La plupart des autres pays finirent par lui emboîter le pas dans les années qui suivirent, non sans lobbying des principales intéressées.

- ♦ Morale de l'histoire : avant de chercher à abattre une hydre, assurez-vous de pouvoir couper l'ensemble de ses têtes si vous ne souhaitez pas être bouffé.
- ♦ OrkCEO

GARDE TES ENNEMIS PROCHES

Dotées d'un éventail croissant de pouvoirs et de libertés, les corporations se heurtèrent inévitablement à des adversaires bien plus retors que les instances gouvernementales : leurs concurrentes. Dès **2010**, un conflit militarisé se déclara entre BMW et Keruba, qui n'hésitèrent pas à recourir à des

mercenaires et autres tueurs à gages, en sus des opérations plus courantes d'espionnage industriel. La nécessité de trouver un moyen d'arbitrer ce nouveau type de conflit aussi violent que nuisible aux affaires devint rapidement une évidence.

Le **17 octobre 2012**, les « Big Seven », les sept corporations les plus importantes de l'époque (Ares Industries, Bayerische

JARGON DU SIXIÈME MONDE

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

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

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

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

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

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

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

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

costard *n.m.* un manager, cadre corporatiste.

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

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

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

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

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

exec *n.* cadre corpo.

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

flasque *n.* (vulgaire) nain-e, elfe, humain-e. Généralement utilisé par des orks et des trolls ; synonyme : molasse.

frag synonyme de putain, bordel.

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

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

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

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

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

lézard *n.m.* dragon.

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

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

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

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

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

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

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

pion *n.* officier Knight Errant.

plexe *n.m.* complexe métropolitain, abréviation de métroplexe. Voir aussi conurb.

pucé *adj.* sens, compétences, réflexes, muscles, etc. augmentés par du cyberware.

puceux-euse *n.* accro aux simsens ; toute personne avec un datajack, un chipjack ou un cyberdeck implanté.

razorboy *n.m.* (f. razorgirl) personne avec des améliorations de combat multiples.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Motoren Werke, JRJ International, Keruba International, Mitsuhamma Computer Technologies, ORO Corporation et Shiawase Corporation), décidèrent de fonder le **Conseil intercorporatiste** (CIC ou ICC, pour *Inter-Corporate Council*) où chacune d'entre elles bénéficiait d'un siège. Dans les faits, la structure n'était dotée d'aucun pouvoir réel, ne servant que de lieu d'échange et de partage institutionnalisé. Ses limites furent cependant rapidement atteintes : dès le **2 avril 2013**, un affrontement ouvert éclata entre Keruba et ORO. Par ailleurs, il devint progressivement évident que les corporations ne faisant pas partie du cercle fermé du Conseil pouvaient s'avérer encore plus vindicatives.

En **2023**, le CIC décida de s'installer au sein de l'Habitat Zurich-Orbital, une station spatiale rachetée par Ares, devenant au passage la **Cour corporatiste**. Plus que des éléments symboliques, ces changements s'accompagnèrent de la volonté affichée de contrôler plus fermement l'ensemble du monde corporatiste. Certaines de leurs consœurs plus petites tentèrent bien de taper du poing sur la table, mais les Big Seven organisèrent des actions conjointes pour les mettre au pas et asseoir leur domination.

- Il n'y a pas que la Cour corporatiste qui a changé de nom. Si Ares Industries est devenue sans trop de surprises notre Ares Macrotechnology actuelle, d'autres cas sont plus subtils : ORO est devenue **Aztechnology** afin de dissimuler ses liens historiques avec les cartels, BMW est devenue une simple filiale de **Saeder-Krupp** suite à une restructuration massive, JRJ International a été rachetée par l'un de ses principaux actionnaires et incorporée au sein de **Fuchi Industrial Electronics**, tandis que Keruba a été rachetée par **Renraku Computer System** après le décès de son PDG dans de mystérieuses circonstances.

- Kia

Au-delà de son rôle de régulation et modération du milieu corporatiste, la Cour se plaça également comme interlocutrice privilégiée des pouvoirs publics. Le **13 mars 2042**, elle instaura les **Accords de reconnaissance commerciale** (ARC ou *Business Recognition Accords*, BRA). Il s'agit d'un traité visant à faire reconnaître l'autorité de la Cour par les pays signataires et à négocier des conditions avantageuses pour les corporations présentes sur leur territoire, telles que l'extraterritorialité ou la reconnaissance de la citoyenneté corporatiste.

La volonté affichée par les Big Seven de garder closes les portes de la Cour n'aura pas empêché quelques-unes de leurs concurrentes de se hisser au sommet. **Yamatetsu Corporation** (connue de nos jours sous le nom d'Evo Corporation) fut la première à réussir à se frayer une place le **7 mars 2042**. Elle se joua de la défiance d'une partie des membres de la Cour envers leurs confrères japonais. Elle bénéficia par ailleurs du soutien d'autres corporations exclues de la Cour à qui elle démontra que leur rêve commun était atteignable. Pour le panorama actuel de la Cour, un peu de patience ! On en parlera plus amplement dans la suite de ce fichier (voir p. 29).

ACCROIS TES POUVOIRS

L'ÉCHELLE DE LA PRIVATISATION

En dépit des relations conflictuelles entre le gouvernement fédéral américain et les corporations, le tournant du siècle fut aussi marqué par de nombreuses concessions à l'égard de ces dernières. La mandature de **Jeffrey Lynch** (janvier 1993 — janvier 2001) fut ainsi marquée par la privatisation de nombreuses institutions publiques, telles que le *National Weather Service* ou l'*U.S. Postal Service*. Celles-ci ne furent pas accordées de gaieté de cœur, mais les caisses de l'État devaient impérativement être renflouées.

Dans d'autres pays, la privatisation fut d'une tout autre ampleur. Ce qui était autrefois le Mexique s'est retrouvé progressivement à la solde d'Aztechnology. La corpo avait soutenu le *Partido de Azatlán* élu le **15 mai 2015**, alors qu'elle était encore connue sous le nom de ORO Corporation. En **2022**, après s'être définitivement renommée Aztechnology, la corporation décida de prendre les rênes de manière plus officielle.

LA COURSE AUX RESSOURCES

Une étape fut néanmoins franchie après l'administration Lynch, suite à l'élection de **Martin Hunt** le **7 novembre 2000**, sur la base d'un slogan simple et évocateur : « moins de gouvernement, plus de libertés ». Comprendre : plus de libertés pour les corporations privées. À ce titre, difficile de trouver un homme politique qui se sera autant attaché à concrétiser ses promesses électorales. Un an après son investiture, le **21 janvier 2001**, Washington octroya aux corporations le droit d'exploiter l'ensemble des ressources naturelles du territoire. Outre les conséquences écologiques, cette décision entraîna la saisie d'une partie des territoires des réserves indiennes, sans considération pour leur population. L'ouverture de ces zones jusque-là protégées fut qualifiée de **course aux ressources** par les médias.

- Des événements similaires se produisirent un peu partout dans le monde : c'est notamment à cette période qu'une partie des corporations ont acquis des concessions minières sur le continent africain, à l'image de Shiawase au Nigéria.
- Elijah

Des amérindiens, bien décidés à protester, décidèrent de s'organiser en fondant le **Mouvement souverain amérindien (MSA)** en **2002**. Les premières années de l'organisation furent marquées par des actions pacifiques qui n'entraînèrent pas de véritable réponse des pouvoirs publics. En **2009**, après l'annonce d'une nouvelle vague de saisie afin de permettre l'exploitation pétrochimique des territoires au bénéfice de **United Oil Industries**, le MSA réalisa un coup d'éclat. Ses membres réussirent à s'emparer d'un silo de lancement de missiles nucléaires, bien que leur victoire ne fut que de courte durée. Une unité antiterroriste les délogea en une petite dizaine de jours. Dans la confusion de l'affrontement, un missile nucléaire **Lone Eagle** fut tiré en direction de la **Russie**. Penaude, la **Maison-Blanche** n'eut d'autres choix que de s'empresse à prévenir le Kremlin. Encore de nos jours, la Russie prétend que le missile

n'a jamais atteint sa cible et aucune trace de celui-ci n'a été officiellement retrouvée... Jusqu'à présent ?

Bien que le désastre nucléaire fût miraculeusement évité, les événements de l'**incident Lone Eagle** attisèrent les flammes de l'opinion publique. En guise de répression, le Congrès adopta, le 19 octobre 2009, le **Re-Education and Relocation Act** (Loi de rééducation et de relocalisation), tandis qu'une loi similaire, le **Nepean Act**, fut adoptée au Canada. Celles-ci provoquèrent la saisie des dernières terres appartenant aux amérindiens tandis qu'ils étaient raflés et déportés dans des camps de « rééducation ».

- ♦ En résumé, les corpos et l'État foutent le bordel, obligent des civils à riposter pour défendre leurs droits et ces derniers servent ensuite de bouc émissaire pour empirer encore plus la situation...
- ♦ Ecotope

CHAOS MAGIQUE

L'histoire ne cesse de nous le prouver : dès que nous pensons toucher du doigt les limites de la magie, celle-ci nous file entre les doigts et nous prouve que nous ne sommes toujours que des ignares face à ses mystères. Peut-être qu'un bref rappel de la manière dont celle-ci a déjà changé le monde aidera certains d'entre vous à se préparer au futur...

L'ÉVEIL

Le **24 décembre 2011**, les passagers d'un train à grande vitesse japonais eurent la surprise d'apercevoir une gigantesque créature volant à proximité du mont Fuji, semblable en apparence aux dragons des légendes. Cette apparition du Grand Dragon **Ryumyo**, progressivement suivi par d'autres de ses congénères à écailles au fil des années, fut sans nul doute la première preuve incontestable de l'**Éveil** de la magie.

- ♦ Du moins, la première preuve médiatisée à grande échelle...
- ♦ Plan 10
- ♦ C'est également ce jour-là que se produisit la première d'une longue série de tempêtes mana dans l'outback australien, sans parler de l'évasion des amérindiens orchestrée par Coleman, mais leur nature magique ne fut identifiée que plus tardivement.
- ♦ Winterhawk

Néanmoins, ne vous y trompez pas : l'Éveil ne s'est pas produit en une journée. De nombreux phénomènes, dont la nature échappant jusqu'alors même aux plus sagaces, trouvèrent tout à coup leur explication. Ainsi, dès **2000**, la découverte d'une nouvelle espèce, baptisée « furet du nouveau siècle », fut rétrospectivement associée à l'activation d'une mutation sous l'effet de la montée du flux de mana. En fait, nul ne saurait précisément dater l'apparition du premier phénomène magique. Certains pensent même que la magie existe depuis toujours, mais qu'elle serait plus ou moins présente en fonction des époques.

LA NAISSANCE DE LA MÉTAHUMANITÉ

DES BÉBÉS PAS COMME LES AUTRES

Début **2011**, plusieurs mois avant l'apparition de Ryumyo, les instances médicales internationales identifièrent des anomalies physiques chez certains nouveaux-nés : de larges oreilles, des yeux irréguliers et des traits physiques tels que la taille. Celles-ci évoquaient la physionomie des elfes et des nains, telle que dépeinte dans la culture populaire, et les termes restèrent. De leur côté, les scientifiques qualifièrent le phénomène, avec une certaine humilité, car ils ignoraient alors tout de la magie, **expression génétique inexplicquée (EGI)**.

- ♦ Ces nourrissons furent l'objet d'un nombre particulièrement élevé de signalements pour enlèvement, cachant généralement leur abandon pur et simple par leurs parents (quand ils n'étaient pas simplement étouffés avec un coussin par « miséricorde »). Malheureusement, pour la plupart d'entre eux, ce n'était que le début des nombreuses brimades qu'ils auraient à subir durant le reste de leur vie.
- ♦ Bull
- ♦ Le reste de la faune ainsi que de la flore du monde entier fut également affecté par l'Éveil. Il faut avouer que cela a rendu les promenades dominicales en forêt beaucoup plus... intéressantes.
- ♦ KAM
- ♦ Bien que la majorité des premiers elfes et nains soient nés en 2011, on a découvert que certains elfes étaient nés bien avant, possiblement dès les années 1980. On les appelle communément « bébés pointes ».
- ♦ Frosty

DES TRANSFORMATIONS SOUDAINES

Les nouveaux-nés ne furent pas les seuls à être touchés. Le **30 avril 2021**, un phénomène de métamorphose soudaine commença à toucher des individus partout sur la planète. Se tordant de douleur, des cornes ou des défenses leur poussaient sur le visage tandis que leur masse musculaire augmentait de façon drastique, leur donnant une apparence proche de celles des **orks** ou des **trolls**. Là encore, l'analogie resta.

La nature soudaine et impressionnante, et parfois mortelle, de ces transformations, qualifiées par la suite de **gobelinisation**, créa un vent de panique au sein de la population, qui crut y voir les signes d'une nouvelle épidémie ou d'une attaque bioterroriste. Les réactions des instances gouvernementales furent extrêmement diverses. Pendant plusieurs dizaines d'années, le **Japon** déporta les victimes de gobelinisation sur l'**île de Yomi**. À l'inverse, la **République dominicaine** ouvrit ses portes à l'ensemble des individus touchés qui affluèrent de toutes les Caraïbes. Néanmoins, à l'échelle mondiale, nul doute que les trolls et les orks durent souffrir d'une discrimination particulièrement féroce, plus encore que les nains et les elfes.

Cette haine des **métahumains**, les individus ayant subi des mutations magiques, culmina le **7 février 2039** durant la **Nuit**

de la rage, lorsque de sanglantes émeutes éclatèrent dans de nombreuses grandes villes, coûtant la vie à de nombreux elfes, nains, orks et trolls.

- Des émeutes qui se déclenchent spontanément le même jour dans le monde entier ? Ce ne sont pas les raclures racistes qui manquent, mais le timing m'interroge. On en sait plus sur ce qui s'est réellement passé ?
- Chainmaker
- Non, mais les connards de chez Alamos 20K ont fait sauter la Sears Tower de Chicago trois jours plus tard. À croire qu'ils n'ont pas eu le mémo à temps.
- OrkCEO

L'INFLUENCE DES ASTRES

Si les cas de gobelinisation soudaine diminuèrent avec le temps, une autre forme de mutation fit son apparition quelques années plus tard. Le passage de la comète de Halley à proximité de la Terre en 2061 provoqua des perturbations magiques dans le monde entier. Le 5 septembre, alors qu'elle était au plus proche du globe terrestre, une nouvelle vague de mutations se déclencha.

Contrairement à l'EGI ou à la gobelinisation, ces mutations furent rarement identiques d'un individu à l'autre. Elles prirent des formes extrêmement diverses : changement de la couleur de peau, croissance d'attributs corporels évoquant des animaux (écailles, queue, griffes...), etc. Comme lors de l'Éveil, la faune et la flore furent également touchées par le phénomène.

Ce phénomène de **gobelinisation récessive irrégulière à manifestation éruptive** (GRIME), comme l'appellèrent les scientifiques, existe toujours, mais est devenu beaucoup plus rare depuis l'éloignement de la comète.

- Si on en croit les théories sur l'augmentation progressive du niveau de magie, ça préfigure un beau bordel pour les années à venir.
- Dr. Grey
- Vu les derniers événements avec Dis évoqués plus loin, cette augmentation ne me paraît plus si inéluctable...
- Winterhawk

DOMPTER L'INDOMPTABLE

Une fois le choc initial du retour de la magie surmonté, la métahumanité eut tôt fait d'étudier ce nouveau pouvoir aux possibilités quasi infinies. Les premières tentatives se firent selon deux modalités : soit en se basant sur des croyances tribales ou animistes, soit sur des pratiques pseudoscientifiques. Et même à ce jour, outre les adeptes, ces deux visions parallèles sont encore bien présentes, même si les frontières entre celles-ci sont plus floues qu'avant.

En 2025, l'University of California-Los Angeles (UCLA) devint la première institution à offrir un programme d'enseignement de la magie. Dans les années qui suivirent, les grandes universités américaines et européennes lui emboîtèrent le pas en proposant des cursus similaires. Par exemple, le prestigieux

Massachusetts Institute of Technology (MIT) inaugura le sien en 2026 en devenant le Massachusetts Institute of Technology & Magic (MIT&M) ; qui deviendra par la suite le Massachusetts Institute of Technology & Thaumaturgy (MIT&T) que nous connaissons aujourd'hui.

- L'institutionnalisation de l'étude de la magie a aussi permis d'en normaliser la pratique et de l'intégrer graduellement à d'autres domaines, tels que le juridique, les arts ou la médecine. Reconnaissance ultime, le premier prix Nobel de magie a été attribué en 2049.
- Axis Mundi
- L'UCLA, première institution à proposer un enseignement de la magie ? Pas vraiment. L'Université Charles de Prague a débuté le sien depuis 2022 et, encore à ce jour, bon nombre de ses cours sont dispensés par le Grand dragon Schwartzkopf lui-même.
- Thorn

Même si elles existaient certainement avant, 2050 est toujours officiellement considérée comme l'année de la découverte officielle des premières disciplines métamagiques. Ces techniques ouvertes qu'aux magiciens initiés et qui leur offrent de nouvelles capacités au-delà de celles maîtrisées par tous.

De par la nature des premières manifestations de leurs pouvoirs, les termes « adepte » et « adepte physique » étaient interchangeables. Ceci changea en 2064 où une nomenclature plus précise permit d'identifier une demi-douzaine de voies pour ceux-ci, donc celles des adeptes sociaux ou des adeptes mystiques.

La même année à Prague, les balbutiements de la **théorie magique unifiée** (TMU) commencent à prendre pied parmi une véritable explosion de courants néopaiens. Cette théorie, qui aujourd'hui tient lieu de paradigme dominant, tire ses origines de la *Prague's Annual Universal Thaumaturgical Conference* de 2060 où une cinquantaine de délégués du monde entier se réunirent pour discuter de ce nouveau paradigme (terme employé pour différencier les différentes « écoles » de magie). Après la conférence de 2061, l'Université Charles ajouta un nouveau programme de recherche sur les traditions non hermétiques ayant comme objectif de briser les barrières entre les différentes traditions magiques, barrières perçues comme étant artificielles par les promoteurs de la TMU.

ORGANISATIONS MAGIQUES

Le Sixième Monde compte une foultitude d'organisations dont le but est l'étude de la magie sous toutes ses formes. Outre les loges chamaniques et les sociétés secrètes ou initiatiques, telles que ce nid de vampires qu'est l'Ordo Maximus ou nos vipères préférées de la Loge noire, voici les principales.

En 2012, Sheila Blatavska créa la **Fondation atlante** à Atlanta avec pour ambition affichée de « redécouvrir la sagesse perdue de l'ancienne Atlantide ». Elle est très influente parmi les cercles académiques, parraine de nombreuses expéditions de recherches arcano archéologiques sur les anciennes civilisations et bénéficie de beaucoup de fonds privés.

En **2024**, suite à l'encyclique *Imago Dei* du pape Jean XXV, l'**Ordre de Saint Sylvestre** est fondé. Au service de l'Église catholique, cet ordre est créé pour enquêter et étudier les phénomènes magiques et procéder aux exorcismes. Croiser les membres de cette organisation très discrète est le signe immanquable que l'on baigne dans quelque chose qui intéresse ou concerne l'Église.

- Pour mettre en contexte, en **2011**, le pape Jean-Paul IV avait dénoncé la magie comme étant une activité diabolique et les métahumains une abomination aux yeux de Dieu. Cette encyclique le contredit et annule ses propos tout en précisant la doctrine de l'Église catholique romaine envers la magie, les esprits et les métahumains.
- Fianchetto

En **2057**, suite à la lecture du testament de Dunkelzahn, la **Fondation Draco**, une organisation caritative créée pour gérer l'exécution de celui-ci et la distribution des legs, inaugure deux nouvelles organisations : l'**Institut Dunkelzahn pour la recherche magique** (DIMR, *Dunkelzahn Institute of Magical Research*) et l'**Association pour la préservation de l'espace astral** (APEA). Siégeant à Boston, UCAS, le DIMR est un institut de recherche magique qui touche tout autant à la recherche théorique qu'aux expéditions sur le terrain. Elle entretient aussi une rivalité avec la Fondation atlante, particulièrement visible lors de la course aux artefacts en **2072**.

Fondée en **2058**, l'APEA regroupe des mages, chamans et esprits libres qui prennent soin de certaines régions de l'espace astral en surveillant les abus potentiels et en protégeant les droits de ses habitants. Bien qu'elle devait être une extension du DIMR, les relations entre les deux organisations n'étaient pas des meilleures et, en **2064**, l'APEA coupe les ponts et fait cavalier seul. Malheureusement, son indépendance ne dura pas longtemps, car, suite à plusieurs revers, dont un énorme déficit trimestriel en **2077**, l'association accepta l'aide de Wuxing, devenant ni plus ni moins qu'une extension de la mégacorporation.

Siégeant au Caire, le **Consortium Apep** fut fondé en **2060**. Cette organisation de recherches archéologiques se concentre dans la région de la Méditerranée et en particulier sur l'Égypte. Elle s'est rapidement positionnée en tant que rivale sérieuse du DIMR et de la Fondation atlante. Des trois, elle est celle dont les activités et les motivations restent les plus mystérieuses, voire inquiétantes, car des personnalités occultes de divers horizons peu recommandables (magie noire, magie du sang, chamans toxiques) semblent en faire partie. Elle était une filiale de MCT entre **2078** et **2083**, lorsqu'elle fut acquise par Renraku.

DES MENACES VENUES D'AILLEURS

Le retour de la magie ne s'est pas fait sans heurt et, outre les inévitables abus associés à la découverte d'un nouveau pouvoir, il a apporté son propre lot de dangers. Ainsi, la pollution et la dégradation rampante de notre environnement ont mené des Éveillés sur la voie toxique, et le mythe de Dracula est devenu une réalité avec le virus vampirique humain-métahumain

(VVHMH), un agent infectieux magiquement actif identifié en **2032**. Toutefois, en la matière, les dangers les plus redoutables sont venus de bien plus loin, depuis les recoins les plus obscurs de l'espace astral.

BUG CITY

En **2055**, le gouvernement des UCAS accusa la Confrérie universelle, une puissante ONG présente dans de nombreux pays, de pratiquer des expériences médicales clandestines sur les sans-abris qu'elle prenait en charge. Ce scandale amena la fermeture de tous les centres que l'organisation avait ouverts depuis **2043**. La même année, l'armée des UCAS établit une zone de quarantaine (ZQ) couvrant une bonne partie de Chicago, sous le prétexte d'une nouvelle épidémie de SIVTA (voir p. 27). Au bout de quelques mois, la vérité éclata cependant au grand jour : la ville avait été envahie par des esprits insectes utilisant les métahumains comme hôtes pour s'infiltrer dans l'espace physique. Et tout ceci était en fait lié à la Confrérie universelle, qui avait servi de cheval de Troie à ces envahisseurs venus d'outre-plan. Le destin funeste de Chicago et des dizaines de milliers de personnes enfermées dans la ZQ, désormais appelée Bug City, n'était que le début d'une longue guerre dont Ares Macrotechnology fut le fer de lance et qui se termina lors de la bataille de Détroit en **2080**.

- Encore aujourd'hui, Chicago ne s'est toujours pas relevée. Tant de gens sont morts ou tout simplement partis s'installer ailleurs... L'est de la ville est encore en ruine, et, entre les Shattergraves, l'explosion de Cermak, les bactéries astrales fluorescentes souche III beta d'Ares et ces foutus cloportes, l'espace astral y est irrémédiablement corrompu. L'Association pour la préservation de l'espace astral ou le gouverneur Prebitiro avec son projet Take Back ont eu beau faire, les choses sont toujours au point mort.
- Bull

LES SHEDIMS

L'assassinat encore non élucidé en **août 2057** du Grand dragon Dunkelzahn, quelques heures à peine après l'annonce de son élection en tant que septième président des UCAS, a eu de multiples conséquences, parfois surprenantes. La plus spectaculaire d'entre elles fut l'apparition d'une mystérieuse faille astrale, anormalement stable, juste devant l'hôtel du Watergate à Washington, à l'endroit même où la limousine présidentielle avait explosé. L'accès en fut immédiatement sévèrement contrôlé par les autorités et limité aux seuls spécialistes chargés de l'étudier. En **2061**, lors du passage de la comète de Halley, ce blocus n'empêcha pas la forme astrale de Ghostwalker, un autre Grand dragon jusque-là inconnu, d'en jaillir sans crier gare, suivi d'une nuée d'esprits aussi étranges que dangereux. Ces derniers, appelés shedims, et originaires d'un métaplan très distant, commencèrent à prendre possession de cadavres afin de pouvoir demeurer dans notre monde et assouvir leurs instincts dominés par la haine et la violence. Ce fléau est heureusement en forte diminution depuis que Ghostwalker, aidé de quelques autres individus, a lui-même fermé la faille du Watergate en **2074**.



L'ANOMALIE DE YELLOWSTONE

Le **27 juillet 2078**, l'inévitable arriva. Le supervolcan de Yellowstone, situé dans la Nation sioux (aujourd'hui Oceti Sakowin), entra en éruption avec peu de signes avant-coureurs, limitant la capacité d'évacuer la région. Heureusement, l'éruption et les tremblements de terre qui l'accompagnaient s'éteignirent rapidement, évitant ainsi le scénario apocalyptique craint par la majorité des experts ; soit la destruction de centaines de kilomètres de terre arable et l'expulsion massive de cendre dans l'atmosphère causant une véritable catastrophe écologique et environnementale.

En fait, le phénomène, baptisé catastrophe de Yellowstone par les médias, avait eu lieu presque entièrement dans l'espace astral, même si les dommages causés dans la région étaient conséquents, et certains rapports préliminaires firent d'ailleurs état d'Éveillés frappés de migraines, voire perdant conscience soudainement, ou de manifestations astrales étranges dans toute la région.

- Cet événement est similaire à ce qui s'était passé en Auvergne. Toutefois, dans le cas de cette dernière, les éruptions ont perduré autant dans notre plan que dans la manasphère ravageant la région.
- Sim-Eon

Cela ne s'arrêtait cependant pas là. L'effet principal de cette éruption inédite dans la manasphère fut d'ouvrir une faille reliant directement l'espace physique à la Cour seelie, l'étrange domaine métaplanaire des fées, en principe uniquement accessible de quelques élus à partir de Tír na nÓg. L'anomalie de Yellowstone, comme on l'appelle désormais, reste un artefact instable, disparaissant, apparaissant à nouveau ou se déplaçant aléatoirement et sans préavis.

- Ce qu'on sait, c'est que l'anomalie a tendance à se déplacer vers l'est. Son apparition à Toronto pendant le black-out en est la preuve, même si c'est sûrement un cas extrême.
- Elijah

Depuis la fin **2080**, Aztechnology, par le biais de sa filiale Productos Cultivados, s'est alliée à l'Oceti Sakowin afin de les aider à restaurer le parc de Yellowstone en leur apportant une assistance technique et leur expertise.

- Comme mentionné dans le dossier **Réalité à la dérive**, il semblerait que les Sioux aient des inquiétudes concernant une éventuelle éruption depuis au moins 2076 et que les Azzies sont impliqués d'une manière ou d'une autre dans

l'éruption survenue en 2078. Cette soudaine aide est potentiellement un moyen de faire amende honorable, tout en pouvant continuer d'étudier l'anomalie.

♦ Elijah

LE COMLOT DISIEN

Été **2080**, le chaos frappe les UCAS ! Parmi les différents événements qui ont marqué la seconde moitié de l'année et les premiers mois de **2081**, la disparition du IIIe corps d'armée des UCAS et le mystérieux retour des soldats révélèrent l'existence d'un nouveau métaplan et de ses habitants : Dis et les Disiens. Leurs manigances et les alliances qu'ils réussirent à forger avec certains des plus puissants acteurs du Sixième Monde allaient plonger la planète et les Ombres dans un conflit meurtrier.

Insondables et, à première vue, pacifiques, les Disiens prirent une apparence métahumaine et révélèrent qu'ils visitaient notre monde depuis déjà bien des années. Bien qu'ils partageaient une part de leur savoir arcanique supérieur et que des voyageurs astraux purent se rendre sur Dis, ils restèrent particulièrement avertis sur les véritables raisons de leur intérêt pour le plan matériel. Pour certaines organisations, MCT et d'autres corporations en tête, un pacte avec les Disiens était une opportunité exceptionnelle d'accroître leur pouvoir. Pour d'autres, plus clairvoyantes, comme la très secrète Grey Cell, combattre leur influence fut tout de suite une priorité.

Lors de la bataille de Détroit, en **septembre 2080**, un membre proéminent de Grey Cell accéléra par inadvertance l'échéancier des Disiens. Avec ce déclenchement prématuré du décompte final, les Disiens et leurs alliés ne purent pas faire preuve d'autant de prudence et diverses opérations médiatiques furent déclenchées afin de distraire le public de ce qu'il se passait réellement.

En **novembre 2082**, la vérité sur la nature de leurs projets pour la Terre se fit jour. Après une série d'assassinats et de frappes sans précédent visant leurs opposants parmi les Ombres sur toute la planète (l'infâme « Semaine de la mort »), les plus sagaces finirent par découvrir que Dis était littéralement mourant et nécessitait une infusion constante de mana siphonné à d'autres métaplans afin de perdurer. Pour eux, la manaspère terrestre n'était que la dernière victime en date de leur machination ; et les métahumains, que de vulgaires ressources à moissonner. Une guerre souterraine fit rage dans les Ombres, opposant gouvernements, corporations, shadowrunners et diverses organisations occultes alliés ou hostiles aux Disiens.

♦ Les pires collabos étaient tous chez MCT et Aztechnology. Mais qu'est-ce que les Disiens ont bien pu leur promettre pour qu'ils acceptent de participer à un truc pareil ? Ils comptaient vivre où après ça ? Sur la Lune ? À Dis ? Putain d'ordures. Jamais ils ne paieront assez pour ce qu'ils ont fait.

♦ Puck

Bien que clandestins, ces affrontements eurent des répercussions bien visibles, comme l'effondrement du Skyhook (l'ascenseur spatial de la Cour corporatiste) en banlieue de Panama en **juin 2083** ou le retour du Grand dragon Sirurg le Destructeur de son exil. Au cours des derniers mois de la guerre, les différentes factions impliquées abandonnèrent progressivement toute prétention à la discrétion et jetèrent toutes leurs forces dans la bataille.

♦ Evo n'a pas hésité à déployer des escouades entières de cyberzombies pour contrer les attaques des chimères de Dis. Des monstres pour combattre des monstres. Bordel, vous savez comment on fabrique un cyberzombie ? Je ne peux pas m'empêcher de penser qu'ils ont été trop loin.

♦ Plan 9

♦ Tous les moyens étaient bons pour gagner. Le temps n'était pas aux atermoiements. C'étaient eux ou nous.

♦ Clockwork

La guerre culmina à l'été **2083**, alors que des tempêtes mana se déchaînaient partout sur le globe sous l'action des moissonneuses, d'étranges machines capables de littéralement siphonner tout le mana terrestre au profit des envahisseurs. La bataille pour leur destruction se termina *in extremis* par une victoire de l'improbable coalition anti-disienne, non sans que la manaspère n'en sorte lourdement endommagée.

♦ Le 26 juillet à une heure, une minute et une seconde exactement, nous sommes tous retournés au Cinquième Monde. La magie a tout bonnement disparu. Heureusement, cela n'a duré qu'environ deux semaines. Deux semaines pendant lesquelles tous les Éveillés du monde, même les plus puissants d'entre eux, ont perdu toute capacité à manipuler le mana. Certains en sont morts, d'autres sont devenus fous.

♦ Old Crow

♦ Comme en 2064, grâce à la sagesse de quelques-uns, nous avons pris conscience de la menace qui pesait sur notre monde et nous nous sommes dressés contre elle. Comme Captain Chaos et les autres l'ont fait avant nous, nous avons resserré les rangs et passé le message. Beaucoup ont péri, mais ce n'était pas en vain. Quel qu'en ait été le prix, nous avons survécu.

♦ Bull

♦ Tout comme NeoNET, loin d'être innocente, a pris le blâme pour toutes les corpos impliquées dans la crise du SFC, c'est ici MCT qui joue le rôle de fusible. Non pas que la japanacorp n'ait pas activement participé à ce foutoir sans nom (et d'ailleurs, dans quel merdier n'a-t-elle pas trempé ?), mais les Azzies s'en sortent encore ; les éléments à notre disposition actuellement nous laissent pourtant à penser qu'ils sont impliqués depuis beaucoup, beaucoup plus longtemps.

♦ Puck

NOUVELLES FRONTIÈRES NORD-AMÉRICAINES

LA NAISSANCE DES NATIONS DES AUTOCHTONES D'AMÉRIQUE

Vous vous souvenez des lois actant l'enfermement des amérindiens dans des camps de « rééducation » aux États-Unis et au Canada à la suite des tentatives d'une partie d'entre eux de dénoncer et de lutter contre la course aux ressources (voir p. 18) ? Sans qu'ils ne le sachent, les gouvernements nord-américains enfoncèrent les premiers clous de leur propre cercueil. Le **24 décembre 2011**, **Daniel Coleman** parvint à utiliser la magie pour organiser une évasion massive du centre de rééducation dans lequel il était détenu, sans que les gardes ne puissent y faire quoi que ce soit. La rumeur de l'évasion circula, à l'extérieur comme à l'intérieur des camps, façonnant progressivement l'image de Daniel Coleman en tant que prophète.

Après avoir disparu de la circulation pendant plusieurs années, Daniel Coleman, désormais connu sous le nom de **Daniel Howling Coyote**, refit surface. Accompagné de quelques fidèles particulièrement dévoués, il annonça la création des **Nations des autochtones d'Amérique** (NAA) revendiquant la souveraineté de l'ensemble de l'Amérique du Nord et demandant le retrait des populations non natives sous peine de représailles magiques. Initialement ignorées ou moquées, ces demandes furent suivies de l'éruption de **Redondo Peak** au Nouveau-Mexique, provoquant l'enfouissement de **Los Alamos**.

Les gouvernements d'Amérique du Nord ne parvenaient pas à mettre la main sur les amérindiens, ces derniers étant bien aidés par la maîtrise précoce de la magie d'une partie d'entre eux. Les États-Unis perdirent patience et votèrent en **2016** l'extermination des amérindiens.

- Les gouvernements canadien et aztlan furent plus « subtils » : au lieu d'agir directement, ils se contentèrent de tourner la tête dès que les corporations entreprenaient des actions les visant.
- Chainmaker

Néanmoins, ils sous-estimèrent encore une fois la force magique à disposition de Daniel Howling Coyote et de ses alliés. Alors que les gouvernements et corporations d'Amérique du Nord préparaient leur opération génocidaire, celle-ci ne cessa d'être repoussée en raison de perturbations diverses. À leur insu, les amérindiens avaient entamé un puissant rituel magique : la Grande danse des esprits. Le **17 août 2017**, alors que l'opération débutait, le mont Hood, le mont Rainier, le mont Saint Helens et le mont Adams entrèrent violemment en éruption simultanément.

Forcés par les pouvoirs désormais incontestables de ceux qu'ils avaient jusque-là méprisés, les États-Unis, l'Aztlan et le Canada se rendirent à la table des négociations à Denver. Le Traité de Denver ratifié le **25 avril 2018** octroya l'essentiel de l'Amérique du Nord occidentale aux NAA, dont l'existence est officialisée. Il y eut néanmoins trois exceptions : la Californie

et Seattle, servant d'enclaves extraterritoriales états-uniennes sur la côte ouest et Denver, partagée entre les différents signataires du traité.

- Cette ratification n'a pas fait que des heureux parmi les Premières Nations et celles de la côte est se sentaient flouées. Ce qui mena à la création du groupe Warpath, dont l'objectif n'est rien de moins qu'une Amérique du Nord 100 % autochtone.
- Sunshine

Les NAA prennent la forme d'une confédération de nations gouvernée par le **Conseil tribal souverain (CTS)**. Ses membres initiaux furent : le **Conseil algonquin**, le **Conseil athabaskan**, le **Conseil corporatif pueblo**, le **Conseil salish**, la **Nation sioux**, la **Nation transpolaire aléoute**, la **Nation ute** et le **Tsimshian**. Les Conseils algonquin et salish furent renommés en **Conseils algonquin-manitou** et **salish-shidhe** après la reconnaissance de leurs tribus elfiques respectives. Et, en 2082, la Nation sioux prit le nom d'**Oceti Sakowin**, ou le Conseil des Sept feux.

- Bien qu'elle ne soit pas une NAA comme telle, l'**Aztlan**, connu sous le nom du Mexique jusqu'en **2015**, fut invité à se joindre au CTS et à en devenir membre sous prétexte qu'elle aussi cherchait à revenir à ses racines précolombiennes. Offre qui fut rapidement acceptée par Francisco Pavón, le président au pouvoir à l'époque.
- Hard Exit

En **2035**, une minorité des Sinsearach, la tribu elfique du Conseil salish-shidhe, prend le nom de Cénesté, « abandonnés » en sperethiel, refusa la décision du Conseil relative à l'immigration elfique. Elle déclare son indépendance et renomme son territoire, dans le sud du Conseil, le **Tír Tairngire**, « la Terre promise », ouverte à tous les elfes natifs de la côte du Pacifique.

DE L'UNION À LA SÉPARATION (UCAS, CAS ET CFS)

Le **Crash de 2029** (voir p. 25) eut de lourdes conséquences sur l'économie mondiale, et enfonça d'autant plus le clou sur les États-Unis et le Canada, menant à des négociations sur l'union éventuelle des deux nations afin de se renforcer mutuellement. L'**Acte d'union**, largement au profit des États-Unis, fut signé le **15 octobre 2030**, non sans protestation, notamment du côté de la **Californie**. C'est la naissance des **États-Unis canadiens et américains** (*United Canadian and American States* ou UCAS).

- C'est dans ce genre de moment que les Québécois doivent particulièrement savourer d'avoir obtenu l'indépendance en 2010 !
- Zhaganaash

En **2033**, l'ensemble des États du sud s'allièrent et quittèrent en bloc le Congrès pour discuter d'une éventuelle sécession,

en protestation à une politique fédérale jugée trop en faveur des États du nord. Le **10 novembre 2034**, faute d'amélioration de leur situation, l'Alabama, l'Arkansas, la Caroline du Nord, la Caroline du Sud, la Floride, la Géorgie, le Mississippi, le sud du Missouri, l'Oklahoma, le Tennessee, le Texas et la Virginie quittèrent les UCAS. En dépit des menaces de guerre civile émanant des UCAS, qui resteront d'ailleurs lettre morte, ils fondèrent les **États américains confédérés** (*Confederation of American States* ou CAS).

- Une décision qu'ils ont dû bien vite regretter quand l'Aztlan profita de la confusion pour envahir le Texas et s'emparer d'Austin...
- Axis Mundi

De son côté, la **Californie** tenta de faire pression sur Washington, menaçant de suivre la route de ses camarades du sud si des concessions ne lui étaient pas accordées. Plutôt que de céder à ses demandes, les UCAS lui souhaitèrent bon courage, retirèrent leurs troupes et l'éjectèrent de ses rangs, donnant lieu à l'**État libre de Californie** en **2036**.

L'AMÉRIQUE DU NORD REDESSINÉE

Ce découpage initial du territoire s'est vu modifié à bien des reprises. La première vague a eu lieu au cours des années trente lorsque le sud de la Floride rejoignit la **Ligue des Caraïbes** en **2034**. La même année, la Nation transpolaire aléoute et l'Aztlan firent sécession des NAA et cette dernière entama une première phase d'expansion en s'emparant partiellement du Texas en **2035**, annexant, entre autres, San Antonio et une partie d'Austin et de la Californie en s'emparant de San Diego en **2037**. De son côté, le Tír Tairngire envahit la Californie en **2036** et prit pied au nord de son territoire.

De **2045 à 2047**, l'Aztlan entama une seconde phase d'expansion et annexa la quasi-totalité de l'Amérique centrale. En **2048**, ce conquérant accepta la demande du Panama de se joindre à elle et céda le contrôle du canal de Panama à la Cour corporatiste. Finalement, l'expansion d'Aztlan se termina en **2049** avec l'annexion d'une partie du Venezuela et de la Colombie, la partie restante des deux pays tombant dans l'escarcelle de l'**Amazonie**. Les deux superpuissances s'accusèrent mutuellement d'être l'agresseur, et déclarèrent que l'annexion de ces deux nations était leur seul moyen de se protéger.

Ces nouvelles frontières ont tenu jusqu'au cours des années soixante où, suite au passage de la comète en **2061**, le Conseil corporatif pueblo s'arrogea Los Angeles et une bonne partie de la Californie. La même année, le colonel Saito prit le contrôle de San Francisco et établit le **protectorat de Californie** qui durera jusqu'en **2069**, voyant la renaissance de l'État libre de Californie, fortement amputé de sa partie sud. En **2064**, après près de quinze ans de conflit, le Yucatán devient un **État autonome**.

En **2067**, Le Conseil corporatif pueblo annexe la Nation ute pour des raisons économiques à la suite du Crash 2.0. La même année, le Conseil salish-shidhe, pour sa part, déclara que le Tsimshian, ravagé par l'exploitation massive de ses ressources et affaibli par des conflits sans fin, était dorénavant un **protectorat**.

Finalement, dans la foulée de sa guerre contre l'Amazonie, de **2072 à 2074**, Aztlan céda sa part du Texas au Conseil corporatif pueblo, cadeau empoisonné de leur part, car une des tanières du Grand dragon Sirurg le Destructeur s'y trouve.

Les conflits qui secouèrent les UCAS en **2080** et **2081** ont redessiné ses frontières. La Saskatchewan et le Manitoba (à l'exception de Winnipeg et ses environs) ont été annexés par le Conseil algonquin-manitou. La Nation sioux a, pour sa part, annexé le Nebraska et les Dakota du Nord et du Sud. De leur côté, le Kentucky, le Missouri du Nord et le Kansas font sécession des UCAS et rejoignent les CAS. **Seattle** et **Saint Louis** vont de l'avant et déclarent leur indépendance des UCAS.

En **2080**, du côté des États américains confédérés, suite à l'échec du président sortant, Ramsay McMullin, de faire réélire son parti, il envoie l'armée à Miami et annexe la Floride du Sud en la réintégrant à la Floride. Une de ses rares promesses électorales tenues. En **2081**, suite à cette crise du black-out, l'Islande (l'ancien protectorat de Thulé) quitte la Nation transpolaire aléoute pour intégrer l'**Union scandinave**.

- Et à aucun moment, personne n'a sérieusement considéré l'annexion Saint-Pierre-et-Miquelon, qui est restée territoire français et qui a accueilli bon nombre d'expats des Antilles françaises.
- Sim-Eon

FRONT MATRICIEL

La Matrice découle de l'internet du XXe siècle. Toutefois, le premier pas était le **système d'induction sensorielle artificielle (SISA)** développé par le Dr Hosato Hikita d'ESP Systems Inc. à Chicago en **2018**. Le SISA permet au cerveau de traiter de fausses sensations menant au développement des simulations sensorielles (simsens) populaires dans le monde du divertissement.

Grâce à cette technologie, les premiers cyberterminaux, de la taille d'une salle et nécessitant une chambre d'isolation sensorielle, virent le jour en **2026**, permettant de s'interfacer directement à l'internet. Les premiers résultats étaient mitigés, mais au cours des années qui suivirent, la technologie devint plus sécurisée.

En **février 2029**, un virus informatique fit des ravages sur l'internet, détruisant systèmes et données et causant une panique à l'échelle mondiale. Les 32 membres d'Echo Mirage, un cybercommando créé en **2028**, entrèrent en action en **août** pour contrer cette menace. Après deux ans de combats acharnés et la mort de la majorité des membres, seuls sept survécurent, la menace fut vaincue, mais les systèmes et réseaux informatiques ont pratiquement été annihilés. Cet événement est connu sous le nom du **Crash de 2029**.

En **2032**, la Cour corporatiste construisit le réseau de données global entièrement en réalité virtuelle en tirant avantage de la technologie SISA, nous donnant la Matrice telle que nous la connaissons. Elle créa aussi l'Autorité matricielle de la Cour corporatiste responsable de la superviser. En **2034**, Matrix Systems commercialisa les premiers cyberdecks. En **2036** les UCAS proposèrent le 14^e Amendement établissant le registre

des SIN. Enfin, en **2039**, Fuchi parraina la conférence pour des spécifications matricielles universelles menant l'adoption des standards matriciels universels.

La Matrice devint un écosystème à part entière, parfois pas complètement connue. En **2047**, on vit l'apparition des premiers otakus, des préadolescents capables de se brancher à la Matrice sans cyberdeck. Renraku mit au point les logiciels cognitifs semi-autonomes (ou cogiciels) en **2049**, première étape vers l'intelligence artificielle (IA). Morgane, la première IA « naquit » accidentellement de ces cogiciels en **2050** après sa rencontre avec Dodger. Renraku la pourchassa et finit par la capturer en **2058**. La corpo disséqua ensuite son code afin de créer un nouveau cogiciel encore plus avancé.

- Les avancées matricielles de ces années n'étaient pas toutes éthiques. N'oublions pas le projet Naissance matricielle du docteur Halberstam en 2052 qui brancha à la Matrice des bébés pour créer des cogiciels biologiques comparables aux cogiciels semi-autonomes.
- Glitch

De ce cogiciel avancé est né une seconde IA : Deus. En **décembre 2059**, il causa la fermeture de l'arcologie Renraku à Seattle et expérimenta sur les victimes emprisonnées pendant deux ans. En **2061**, l'arcologie fut libérée, mais Deus réussit à s'échapper en se téléchargeant dans l'esprit de milliers de victimes reformatées créant « le Réseau ».

En **2064**, la Bourse de la côte est améliora son système à un niveau ultraviolet pour mieux gérer l'introduction en bourse de Novatech le **2 novembre**. Deus décida de tirer avantage de ce système pour se recompiler en véritable dieu matriciel. Cependant, il n'était pas la seule IA téléchargée dans « le Réseau ». Megaera, l'entité restante de Morgane disséquée, avait bien l'intention de contrer Deus, grâce à ses alliées et le ver informatique Jormungand lancé par Ex Pacis contre Deus. Les plans de ce dernier furent contrés, mais cela causa un second Crash, le **Crash de 2064** ou **Crash 2.0**, qui endommagea la quasi-totalité de l'infrastructure matricielle.

UNE NOUVELLE ÈRE MATRICIELLE

En **2065**, une seconde conférence pour des spécifications matricielles universelles fut tenue et établit la base d'une nouvelle Matrice sans fil qui vit le jour en **2066**, accessible à tous par le biais d'un simple commlink.

En **2070**, deux pavés bouleversèrent le statu quo et causèrent paniques et émois à travers le monde : L'**émergence** et le retour des IA. L'émergence est un phénomène où des métahumains, ainsi que des créatures, développent la capacité à se connecter à la Matrice et à la manipuler sans l'aide d'un commlink ou d'un cyberdeck. Officiellement désignée **virtuokinésisme**, cette capacité est communément nommée **technomancie**.

Beaucoup moins puissantes que les IA pré-Crash 2.0, les nouvelles IA sont légions et, les séquelles de Deus étant encore fraîches, leur arrivée ne fut pas bien reçue, causant même un incident international lorsque l'une d'elles prit contrôle de la station spatiale Tlaloc d'Aztechnology et menaça d'utiliser les armes qui s'y trouvaient si ses demandes de cessation des

tortures et expérimentations par les corporations sur toutes les IA captives et de leur libération n'étaient pas satisfaites.

2070 vit aussi l'arrivée du **Département d'inspection de l'électronique ubiquitaire (DIEU)**, une organisation créée par la Cour corporatiste, et sous son autorité directe, chargée de la sécurité de la Matrice. Le pouvoir de ses agents est énorme et ils ont la possibilité, et l'autorité, d'éjecter toute menace matricielle, souvent accompagner d'un avis auprès des autorités compétentes pour s'occuper de ladite menace dans le monde bien physique.

En **2075**, suite à un lobbying intensif de Danielle de la Mar, une nouvelle itération de la Matrice sans fil, réputée plus sécurisée, fut implantée. Celle-ci est basée sur les Fondations, une technologie mal connue qui donne accès à une puissance de calcul illimitée et un espace de stockage infini, desquelles on peut faire « pousser » un nouveau serveur virtuel. Cette nouvelle technologie amena à la découverte de nouvelles faunes matricielles.

Parmi celles-ci, on trouve la **Secte des Nulls**. Ces xénosciences sont d'opinion que la Matrice n'est destinée qu'aux utilisateurs non Émergés et mènent une guerre secrète contre les technomanciens et les IA. Énigmatiques, elles se dissimulent et effacent toute information à leur propos, ce qui rend difficile de faire la part des choses en réalité et rumeurs matricielles.

PERSONNALITÉ FORMATÉE

Parmi les multiples changements qui ont suivi le deuxième Crash, le plus insidieux doit certainement être le **syndrome de fragmentation cognitive (SFC)**, qui frappa dès le début des années **2070**. Les premiers signes avant-coureurs étaient des changements de comportement ou de personnalité, parfois subtils, parfois extrêmes. Ils firent surface à travers le monde et qui touchèrent les gens sans égards à leur âge ni à leur classe socio-économique.

Courant **2074-2076**, l'origine de ce mal fut découverte et partagée parmi les serveurs des Ombres et devenait de plus en plus difficile aux autorités à cacher : le SFC était causé par des nanites « infectées » par une intelligence artificielle, ou un fragment de celle-ci, et qui, tel un ver informatique, « écrasait » la personnalité des victimes pour être remplacée par celle de l'IA. Bien que certaines IA, plus aimables, cherchaient à partager le corps de la victime, elles ne représentaient qu'une faible minorité.

Le lockdown de Boston en **2076** fut le dernier clou qui éventa le secret. En **2077**, ces êtres annoncèrent leur présence à la Cour corporatiste et se donnèrent le nom de « monades ». En **2078**, les UCAS poursuivirent NeoNET, Evo et Aztechnology pour leur rôle dans le lockdown, ce qui mena à la dissolution de NeoNET en **2079**, lorsqu'il fut révélé que le Grand dragon Celedyr était en grande partie responsable de ce mal. En **décembre** de la même année, la majorité des monades quittèrent la Terre. Une grande partie de celles qui ont choisi de rester trouva un emploi chez Evo.

Cet événement sonna le glas aux nanites reproductibles, et aux nanites en général, de par la peur d'être « lobotomisé », encore bien réelle, qu'il a engendrée.

AUTRES BOULEVERSEMENTS MONDIAUX

LES PANDÉMIES DU SIVTA

De tous les maux qui affligèrent ce siècle, les pandémies dues au virus du syndrome induit viralemement toxico allergique (SIVTA) furent de loin les plus dramatiques. La première, qui débuta en **2010** à New Delhi avant de se propager dans le reste du monde, coûta la vie de centaines de millions de personnes en l'espace de deux ans, dont près de la moitié sur le continent africain. Le SIVTA frappa une deuxième fois en **2022**, laminant cette fois essentiellement les pays du tiers-monde. Les nations les plus riches purent limiter la casse grâce à des traitements efficaces développés entre-temps.

Une telle quantité de morts en l'espace d'à peine plus d'une décennie, conjuguée aux bouleversements inédits provoqués par l'Éveil, fut en grande partie à l'origine du chaos planétaire qui caractérisa les premières décennies du Sixième Monde. Sous les coups de boutoir de cette terrible maladie, les systèmes politiques et économiques de nombreux États sombrèrent littéralement, pavant la venue d'un ordre nouveau dominé par les mégacorporations. L'effondrement démographique colossal résultant de cette tragédie explique aussi pourquoi la population mondiale d'aujourd'hui est à peu près équivalente à celle de 2010 (aux alentours de 7 milliards).

- ♦ Si vous avez la chance de n'avoir entendu parler du SIVTA que lors des réunions de famille, quand Tonton Bob radote après avoir trop bu, essayez d'imaginer cette époque maudite : des gens morts ou agonisants partout dans les rues, les services de secours complètement à la ramasse, des pans entiers de la société qui s'écroulent... Les malades atteints de cette saleté mouraient en s'étouffant sous vos yeux, comme s'ils faisaient un genre de crise d'asthme aiguë. Putain... Pour beaucoup, c'était juste la fin du monde. On peut même presque comprendre, l'espace d'un instant, que certains aient pété les plombs quand la gobelinisation leur est tombée ensuite sur le coin de la gueule. Les gens étaient perdus, comme fous. L'ironie, c'est que les humains avaient nettement moins de chance de survivre au virus sans traitement que les orks ou les trolls.
- ♦ Bull
- ♦ Le cas du Mexique est édifiant : le pays s'est totalement effondré pendant la première pandémie et la capitale, Mexico, a été presque entièrement détruite par un incendie géant (des fous qui pensaient enrayer la propagation du virus en mettant le feu à la ville). Et devinez qui en a profité ensuite pour rafler la mise en vendant un mythe nationaliste à un peuple désespéré ? Je vous le donne en mille : ORO, « l'ancêtre » d'Aztechnology.
- ♦ Xolotl
- ♦ Une foule de théories conspirationnistes existent sur les origines du SIVTA : arme biologique échappée d'un laboratoire,

maladie « Éveillée », attentat terroriste... Faites votre choix. Mais en vrai, on n'en sait foutre rien.

- ♦ Sunshine
- ♦ Pourtant, des personnes bien informées affirment depuis des décennies que le SIVTA a été développé dans un laboratoire militaire de l'US Air Force, à Christmas Valley (à l'époque en Oregon). Aujourd'hui encore, la zone est sévèrement contrôlée par les forces armées des elfes du Tír Tairngire... Coïncidence ?
- ♦ Plan 9

LES EUROGUERRES

Les Euroguerres sont en fait deux conflits distincts qui ont touché l'Europe durant les **années 2030**. Elles ont laissé des cicatrices profondes, toujours bien visibles aujourd'hui. Leurs causes sont multiples, mais la fin de l'OTAN en **2017**, avec le départ de l'oncle Sam de toutes ses bases, ainsi que la faillite de l'Union européenne sous les coups de boutoir conjugués du SIVTA, des catastrophes écologiques et de la crise économique sont, en général, considérées comme les principales. Ajoutez à cela la montée des nationalismes et de l'isolationnisme, rampants à l'époque, puis le Crash de 29, et le Vieux Continent était mûr pour retomber dans ses pires travers, comme au siècle passé.

En **2031**, la Russie, après sa déconfiture en Sibérie face à la jeune Yakoutie Éveillée, s'imagina pouvoir compenser ses pertes en envoyant l'Armée rouge envahir ses voisins à l'ouest. En l'espace de deux ans, et malgré la stagnation rapide du front finlandais, les Russes réussirent à prendre le contrôle de la Pologne, des pays baltes, et même à rogner sur l'extrémité orientale des États allemands alliés, menaçant directement Berlin. D'abord timorés et divisés, les Européens finirent par serrer les rangs et contre-attaquer. Alors que l'escalade militaire menaçait d'emporter tout le continent, une série de mystérieuses attaques menées par d'insaisissables appareils furtifs, les légendaires Nightwraith, décapitèrent la totalité des chaînes de commandement et des réseaux de communications des belligérants. Le conflit s'arrêta plus ou moins de lui-même, faute de leaders motivés pour le poursuivre.

- ♦ Et aujourd'hui encore, on ne sait toujours pas à coup sûr qui a fait le coup. Beaucoup soupçonnent pourtant les Britanniques, qui auraient voulu préserver leurs intérêts sur le continent.
- ♦ Hard Exit
- ♦ Qui a pris le contrôle de la plus puissante corporation européenne en 2036, dès la fin des Euroguerres ? Lofwyr. Qui est à l'origine de la NCEE après la libération de la Pologne en 2063 ? Lofwyr. Qui a vu son empire corporatiste miraculeusement épargné par le Crash 2.0 ? Lofwyr. Qui a profité de chacun des malheurs du Vieux Continent pour étendre un peu plus sa Pax Draconis ? Encore et toujours, Lofwyr. Et donc, qui est à coup sûr derrière l'affaire des Nightwraith ? Je vous laisse deviner.
- ♦ Plan 10

En **2033**, alors que l'Europe septentrionale pansait ses plaies, la seconde Euroguerre éclata au sud du continent, quand l'Alliance pour Allah, un vaste regroupement des mouvements les plus radicaux de l'islam politique au pouvoir au Proche et Moyen-Orient, déclara le grand jihad contre les ennemis, selon eux, des musulmans. L'Espagne et la Grèce furent les premiers pays européens à en faire les frais avant de s'étendre dans tout le Caucase et en Europe centrale. Mais, alors que l'Alliance menaçait de prendre Madrid et Budapest, elle s'effondra finalement sur elle-même après la mort de son guide suprême, le charismatique Sayid Jazrir. La guerre se termina en **2037** par le renversement de la plupart des régimes ayant soutenu l'invasion au profit de la Fédération des États islamiques, une faction nettement plus modérée.

- ♦ Les combats, notamment dans les Balkans, ont été effroyables. Durant toute la guerre, les fanatiques de l'Alliance ont montré un mépris total pour la vie, que ce soit celle de leurs adversaires ou la leur. Ils n'ont pas hésité une seconde à utiliser du sarin, du napalm et d'autres saletés récupérés dans les arsenaux saoudiens. Les prisonniers et les civils ont vécu un calvaire sans nom sous leur joug, et les Éveillés qui tombaient dans leurs griffes étaient immédiatement exécutés de la façon la plus barbare qui soit.
- ♦ Wicket
- ♦ Comme toujours, les atrocités des uns ont appelé celles des autres. Acculés par l'Alliance, les Autrichiens ont utilisé plusieurs fois le CSX, une arme de destruction massive associant magie du sang et armes chimiques. On dit que les « guerriers saints » de l'Alliance avaient plus peur de cette horreur aux flammes bleues que de leur guide lui-même.
- ♦ Hard Exit
- ♦ Ô surprise, c'est Aztechnology qui a aidé les Autrichiens à concevoir le CSX. En Carinthie, il y a toujours de vastes zones rendues toxiques par ce truc. Des vrais trous de l'Enfer.
- ♦ Xolotl

LA TERRE MALMENÉE

Tout au long du XXI^e siècle, l'incurie des gouvernements et l'insatiable appétit des corporations ont été la source de maintes catastrophes écologiques. Réchauffement climatique, pollution éternelle des sols, montées des eaux, marées noires, accidents nucléaires, surexploitation des milieux, effondrement des écosystèmes... La litanie des outrages faits à Mère Nature est plus longue que le bilan financier annuel d'une AAA.

Si aucun endroit sur Terre n'a été épargné, le premier quart de siècle a été particulièrement dur pour l'Europe, et deux catastrophes majeures sont restées dans toutes les mémoires. En **2008**, le plus grave accident nucléaire civil du siècle se produisit à Cattenom, en France, tout près des frontières avec le Luxembourg et l'Allemagne. Un large territoire fut évacué de sa population et toute la zone, dorénavant appelée **SOX**, est depuis interdite et entourée d'un

mur de plusieurs mètres surveillé par des défenses automatiques. Provoquée par un ouragan d'une intensité inédite, la **Marée sombre** de **2011** ravagea quant à elle tous les pays côtiers de la mer du Nord, Pays-Bas en tête. Les dégâts furent colossaux, les flots déchaînés inondant des villes entières et répandant partout des quantités de polluants invraisemblables issus de décennies d'industrialisation forcée.

- ♦ N'oubliez surtout pas que la SOX soit une zone inhabitée. En plus des installations scientifiques corporatistes, cette joyeuse contrée est peuplée de tribus de radeux plus ou moins hostiles (les descendants de ceux qui n'ont pas voulu, ou pas pu, partir en 2008) et d'une faune aussi unique en son genre que particulièrement agressive. Et je ne vous parle même pas des goules mutantes et des cultes toxiques.
- ♦ Sim-Eon
- ♦ À elle seule, la Grande-Bretagne compte plus de zones écotoxiques que toutes les autres nations européennes : les marais méphitiques des Stinkfens, les zones irradiées du Nord, de Dounreay et du Kent, les franges toxiques du Yorkshire et d'Écosse, etc. Mais heureusement, les gentils cueilleurs de gui en costard du NMD, le Nouveau mouvement druidique, sont là pour réparer tout ça... Ouf ! Nous sommes tous rassurés.
- ♦ Lady Greenfire

Plus proche de nous, l'Amérique du Nord n'est pas non plus en reste, et l'exemple du **Tsimshian** est particulièrement édifiant. Cette nation autochtone, plombée par les luttes intestines et les difficultés économiques, laissa entrer le loup Mistuhama dans la bergerie en **2053**, avec l'espoir de sortir la tête de l'eau. La mégacorporation exploita avec voracité les importantes ressources minières locales, avant de laisser tomber le pays comme un chiffon usagé en **2064**, totalement dévasté et toujours aussi pauvre, alors que le Crash 2.0 et les événements californiens imposaient un redéploiement des actifs de la japanacorp. Et que dire de la fusion du réacteur de la centrale Trojan-Statsop à Redmond en **2013** ? Grâce à Shiwase, nous avons notre propre mini-SOX à nous, la bien-nommée **Glow City**, à quelques encablures de Downtown Seattle, habitée de sympathiques gangers irradiés.

- ♦ Comment, face à l'inconséquence criminelle de nos gouvernements et à l'avidité des sangsues corporatistes, reprocher aux mouvements écoterroristes, comme Green War, TerraFirst ! ou les Green Cells, leurs actions ? De mon point de vue, c'est juste de la légitime défense.
- ♦ Ecotope
- ♦ Même quand ces braves combattants écolos sont menés par des chamans empoisonneurs et déclenchent une véritable catastrophe, comme à Aberdeen en 2016 ? C'est pas eux, alors, les criminels ?
- ♦ Lady Greenfire

PRINCIPALES ORGANISATIONS

POSTÉ PAR : DANGERSENSEI

Nous autres runners, sommes des nains sur les épaules de géants. Pour survivre, nous devons nous appuyer, et souvent même compter, sur des forces qui nous dépassent. En tentant de gravir l'un des géants sur lequel nous sommes attachés, nous devons essayer de ne pas nous faire écraser, ou même simplement épousseter. Bon, on est peut-être plutôt des moustiques ou des parasites, mais c'était moins élégant.

Cette profonde dépendance aux puissances qui font tourner le monde nous force à bien les connaître. J'ai vu trop de débutants dans le borbier qu'est notre métier se jeter dans l'action sans prendre le temps de comprendre comment tout ça fonctionne. Donc, pour ceux du fond qui dormaient pendant le cours d'initiation à la géopolitique, voici un rappel des bases.

LE MONDE CORPORATISTE

Ils sont soit nos clients, soit notre cible, mais je ne connais pas une seule shadowrun qui n'ait pas de lien, à un moment ou un autre, avec le monde corporatiste. On aurait pourtant tort d'envisager ce monde de requins des affaires comme un seul bloc monolithique. Chaque corpo a sa propre culture, ses points forts et ses faiblesses, que vous devez parfaitement connaître si vous souhaitez vous en sortir. C'est ce qui fera la différence entre mettre vos mains sur le créditube après une mission réussie ou les presser fortement sur l'énorme trou qu'une balle APDS aura laissé dans votre veste pare-balles.

- Dans tous les cas, gardez à l'esprit que ce que les corpos veulent, c'est l'argent. Pas de l'argent, mais bien tout l'argent. Tout est un problème de concurrence pour elles (et de virilité mal placée).
- Chainmaker
- Les corporations envisagent effectivement tous les problèmes sous l'angle de la rentabilité, avec une analyse bénéfice-coût. Le résultat les poussera à donner l'ordre de vous poursuivre ou à vous laisser filer. Et c'est aussi ce qui les invite même parfois à vous tendre la main par la suite, car cette logique les rend finalement peu rancunières.
- OrkCEO
- Je vais préparer un bingo pour la prochaine fois qu'on accueillera un cours professoral sur les mégas. En attendant, buvez un shot à chaque fois que vous lisez « corporations » et buvez-en deux quand Chainmaker vous traite de moutons !
- Slamm-O !

Comme tous les néo-anarchistes qui grossissent les rangs de notre profession vous le diront : l'Histoire de ce siècle, c'est l'histoire de la prise de pouvoir des mégacorporations. Et ils n'auront pas tout à fait tort. Depuis la décision Shiawase de 2001, qui leur accorda l'extraterritorialité, tout ce qui suivit

ne fut que la poursuite du contrôle total par les corporations, devenues de véritables nations.

Le changement s'est opéré par petites touches, décision après décision, mais le mouvement fut mondial et inéluctable. Il fut même double : l'avènement des mégacorpos fut accompagné d'un déclassement des États.

Les corporations multinationales existent depuis plusieurs siècles maintenant, profitant de l'explosion des moyens de communication pour proliférer. Ce qui a changé depuis les premiers câbles télégraphiques, c'est que l'information circule beaucoup plus vite, permettant de multiplier les filiales locales, tout en supervisant leurs activités. Surtout, les principales motivations ont changé. Avoir la plus grosse part du gâteau ne suffit plus, l'objectif est d'avoir tout le gâteau. C'est pourquoi les mégacorporations n'auront de cesse de se tirer dans les pattes.

On dit souvent qu'il n'existe pas de définition juridique précise d'une méga, ce qui fait hurler les armées de juristes corporatistes s'écharpant chaque jour à ce sujet. Ce qui est vrai, toutefois, c'est que ces mêmes juristes ont tellement complexifié la matière que le problème repose non pas sur la définition, mais sur la compréhension de la notion évolutive. Déjà, le terme « mégacorporation » englobe plusieurs types de corporations classifiées par la Cour corporatiste. Créée par les plus importantes des corporations en 2012 après une guerre ouverte entre deux d'entre elles, cette Cour est une sorte d'ONU des affaires, regroupant des gens qui ne sont d'accord sur rien, à part qu'il vaut mieux éviter de se foutre sur la gueule trop méchamment. C'est pourquoi elle détient seulement le pouvoir que lui confèrent les corporations pour maintenir un *statu quo* : la stabilité, c'est bon pour le business. C'est donc elle qui évalue régulièrement les corpos grâce à l'Audit mégacorporatiste, classant ou déclassant les grandes puissances dans ce qu'on appelle les Révisions : AAA, AA, A, etc. jusqu'à non-classées. Les deux premières catégories sont considérées comme des mégacorporations et les AAA sont les 10 plus grosses, qu'on appelle les Big Ten.

Aussi, la principale définition d'une mégacorporation c'est surtout son adoubement par la Cour corporatiste.

En plus d'une place au soleil, les statuts AAA et AA fournissent certains privilèges, reconnus par les États qui ont ratifié les Accords de reconnaissance commerciale (ARC), soit la plupart des vraies nations. Même la France a fini par s'y plier après les émeutes de 2082.

- Les États n'ont plus vraiment le choix de signer les accords. Tout le monde a en tête les black-outs qui ont secoué les UCAS après que la présidente Colloton les ait remis en question.
- Kay St. Irregular

En substance, ces mégacorporations bénéficient de véritables pouvoirs régaliens qui viennent s'ajouter à leurs ressources financières presque infinies. D'ailleurs, si elles viennent à en manquer, elles peuvent elles-mêmes générer leur monnaie pour

payer leurs esclaves corpos. Ces employés peuvent même devenir de véritables citoyens corpos, en ayant un SIN d'appartenance à la corpo valide et reconnu au Registre mondial des SIN.

- ♦ À l'abolition de l'esclavage, les propriétaires de plantations payèrent les nouveaux «travailleurs libres» avec une monnaie de la plantation, qui ne pouvait être dépensée que dans la boutique de la plantation. Le monde n'a pas changé.
- ♦ Chainmaker
- ♦ Il y a un marché assez intéressant, et non régulé, sur les devises. Vous pouvez y parier sur la hausse ou la chute d'une monnaie corpo. Parfait pour se faire payer deux fois pour un même run.
- ♦ Mr. Bonds

Surtout, depuis que les mégas se sont vues reconnaître l'extraterritorialité, elles disposent de leur territoire et ont le droit d'y faire régner leurs propres lois. Oh, et du coup, elles assurent le respect de celles-ci avec leurs propres forces de sécurité, ou celles d'un partenaire. Et bien sûr, les criminels pourront bénéficier de leur propre système carcéral, distinct des États. Ce sont littéralement des États dans les États.

- ♦ Renseignez-vous sur les lois en vigueur sur les territoires où vous foutez les pieds, en particulier sur les droits qu'ils accordent, ou non, aux SINless comme nous et sur les critères d'extradition.
- ♦ Hard Exit
- ♦ Mieux : ne vous faites pas prendre.
- ♦ Balladeer

Enfin, les Big Ten bénéficient d'au moins un siège au sein de la Cour corporatiste et au conseil d'administration de la Zurich-Orbital Gemeinschaftsbank, qui sert de véhicule financier pour tout ça. Tout ce beau monde regardant la plèbe depuis les étoiles où évolue en orbite la station qui héberge ces deux organisations.

LES BIG TEN

Maintenant, je vais pouvoir vous présenter les Big Ten, les fameuses AAA, par rang tel que défini par la Court corporatiste avant la crise disienne. Ou comme j'aime à l'appeler : le Top Brouzouf !

MCT

- Slogan de la corporation : «L'avenir en Mitsuhama»
- Siège mondial : Kyoto, Japon impérial
- PDG : poste actuellement vacant
- Connue pour : le matos informatique, les liens (présumés) avec le Yakuza et la goutte de sueur à l'évocation des zones-zéro.

- ♦ Et suppôts à la solde de Dis !
- ♦ Puck



Comme le laisse supposer son ancien nom (Mitsuhama Computer Technologies), MCT bâtit sa fortune grâce aux technologies informatiques en devenant leader dans les interfaces (méta) humain/machine. Depuis, son portefeuille d'activités a explosé et la AAA s'est convertie à tout ce qui est synonyme de croissance rapide. Cette propension à se développer inexorablement en rachetant à tour de bras des corpos non-classés, A, mais aussi AA, en a fait une puissance majeure dans tous les secteurs. Elle s'est ainsi fait une véritable réputation dans les acquisitions éclair, grâce à ses nombreuses filiales remplies de consultants juridiques et ses établissements financiers (regroupés désormais sous le nom de MCT Investment Management). Depuis la récente débâcle due au scandale de Dis, la méga a perdu un sacré nombre de ses filiales. Celles qu'elle a réussi à conserver ont été concentrées sous des enseignes portant le nom de la corpo. On peut ainsi retrouver le secteur de l'informatique et du cyber au sens large chez MCT Data et celles dans l'industrie et la recherche magique chez MCT Arcana.

Les rumeurs, insistantes, veulent que MCT travaille main dans la main avec le Yakuza, et ce, depuis sa création. J'avoue que je ne sais pas exactement si c'est vrai et de nombreux runners ont perdu la vie en essayant d'en trouver des preuves. Je vais donc me borner à le mentionner, et je vous invite à le garder à l'esprit à tout hasard.

- ♦ Fait intéressant, Mitsuhama n'a jamais vraiment démenti la rumeur. Pire, j'ai entendu dire que les agents MCT n'hésitent pas dans les négociations à entretenir une certaine ambiguïté.
- ♦ Mihoshi Oni

Mais MCT sait également compter sur d'autres alliés de poids grâce à l'entente avec les autres mégas japonaises, ou japanacops : Renraku et Shiawase. Cette alliance vise à conserver des relations cordiales en dehors du Japon impérial (oui, ça signifie qu'à l'intérieur du pays c'est au contraire un véritable panier de crabes). Cela lui a permis de se concentrer avant tout sur les profits, et sa stratégie agressive de rachat semblait gagnante, puisque la corpo avait atteint le sommet des Big Ten et représentait à elle seule une valeur plus élevée que Spinrad, Ares et Horizon réunies. Cette agressivité se retrouve également dans ce que nous connaissons dans les Ombres sous le nom de zone-zéro ; des endroits où la corpo fera tout pour vous abattre, quitte à mettre en péril ses propres citoyens. MCT est connue pour ne pas faire de prisonnier.

Cependant, le revers de cette tactique d'agression est que, parfois, on mise sur le mauvais cheval et MCT s'est révélée être une corpo de traîtres contrôlée par Dis. En conséquence, pour avoir choisi le mauvais camp, la corpo vit une période de disgrâce et ses filiales ont éclaté sous une pluie d'amendes de la Cour corporatiste. Dans ce que la méga a perdu on peut citer Global Finance (au profit d'Aztechnology), Black Lotus Software et Brainwave Inc. (au profit de Century Dynamics) ou encore Apep et Fairlight (au profit de Renraku). Dans une tentative de redorer son blason, le nom a été changé pour faire disparaître Mitsuhama de la carte de visite.

- ♦ Renraku ne s'est pas gênée pour récupérer les actifs de MCT malgré l'entente japonaise. C'est un sacré coup de cou-deveau dans le contrat. Si les japanacops commencent à se confronter, ça va être un joyeux bordel.
- ♦ Icarus

SAEDER-KRUPP

- ♦ Slogan de la corporation : « Une longueur d'avance »
- ♦ Siège principal : Neu-Essen, États allemands alliés
- ♦ Président : Lofwyr
- ♦ Connue pour : l'orgueil et les coups tordus du Grand dragon Lofwyr et son industrie (très) lourde.



Saeder-Krupp est plus connue pour être la méga dirigée par un Grand dragon que pour ses produits. A priori, vous n'avez jamais mangé dans un resto Saeder-Krupp, ni même tout simplement vu une publicité pour la corporation. Contrairement à ces idiots du marketing en manque d'attention de chez Ares ou Shiawase, les génies de Saeder-Krupp ont compris qu'ils n'avaient pas besoin de foutre le nom de la corpo partout pour que le produit se vende. Surtout quand le produit n'est en fait pas un bien de consommation, mais ce qui produit les biens de consommation (oui, c'est technique). Le domaine de prédilection de S-K est l'industrie lourde, la manufacture, les grosses usines, quoi. Reprenons l'exemple du resto dont je parlais plus haut, peut-être qu'il s'appelle pas Saeder-Krupp, mais le bus, le métro ou la plupart des éléments qui constituent la voiture que vous avez prise pour y aller, il y a des grandes chances que tout ça proviennent d'une usine appartenant à S-K. Pareil pour toute une série d'éléments nécessaires pour faire tourner la Matrice et la plupart de vos joujous. En fait, elle produit, maintient et développe des bouts de trucs dans tous les secteurs. Pour les autres corporations, elle est à la fois la concurrence et bien souvent la partenaire. S-K est omniprésente, mais dans l'ombre.

- ♦ Une grosse partie de la production de S-K a subi de plein fouet les terribles tremblements de terre qui ont fait écrouler une partie du mégaplexe Rhin-Ruhr le 14 février 2083.
- ♦ Sim-Eon

La légende de S-K est connue, la corpo est issue de la fusion du constructeur automobile BMW avec les poids lourds européens de l'industrie. En 2037, le Grand dragon Lofwyr révèle à l'assemblée générale des actionnaires avoir amassé dans l'ombre suffisamment d'actions pour devenir actionnaire majoritaire. Il en profite pour se désigner PDG. Puis, il poursuit la stratégie de diversification sur les secteurs indispensables à l'industrie en Europe et au Moyen-Orient, non sans avoir pondé entre temps un vade-mecum de milliers de pages expliquant sa réorganisation en 2 ans (soit le temps qu'il fallait à l'ingénieur moyen pour le lire...). C'est à ce moment que Lofwyr fusionna Thyssen-Krupp avec Saeder Munitions pour former Saeder-Krupp, transformant BMW en une filiale de

sa mégacorporation. Probablement pour finaliser sa prise en main officielle des affaires.

Depuis le début des années 2070, S-K, qui a subi de plein fouet la défiance envers les nanoproductions à la suite de la crise du SFC, s'est retrouvée empêtrée dans les problèmes géopolitiques européens et son PDG a été obligé de délaissé son poste le temps de régler la Guerre civile des dragons. Mais, Lofwyr est depuis revenu à la barre et la firme allemande semble reprendre du poil de la bête (ou de l'écaille, enfin, vous m'avez compris). Il veut à tout prix reprendre sa place sur le trône des Big Ten, donc préparez vous à voir débarquer plein de Hans Brackhaus (le nom des M. Johnson de S-K).

RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

- ♦ Slogan de la corporation : « L'honneur de vous servir »
- ♦ Siège principal : Chiba, Japon impérial
- ♦ Président : Orito Sasaki
- ♦ Connue pour : l'électronique de pointe, l'ancienne arcologie de Seattle et surtout les Samouraïs rouges.



Renraku, sur le podium des Big Ten, a bâti son empire de manière très clichée pour la plus japonaise des japanacops : en naviguant « entre modernité et tradition ». Le fondateur de Renraku, Inazo Aneki, ancien expert en fusion-acquisition chez Shiawase, en a eu marre de stagner et a pris son envol. Juste après le Crash de 2029, il racheta Keruba International, un fabricant de munitions au bord de la faillite, pour une bouchée de pain. Idée très judicieuse, car cette corpo comptait parmi les membres fondateurs de la toute jeune Cour corporatiste, lui conférant un ticket pour y siéger. Ce privilège a pesé dans les négociations de la corporation, désormais connue sous le nom de Renraku, pour racheter diverses entreprises et reconstruire la Matrice, en l'améliorant. Assez vite, l'électronique, l'informatique et les données, l'infrastructure de la Matrice, mais également l'électroménager sont devenus le cœur de métier de Renraku Computer Systems (c'est dans le nom d'ailleurs).

Ironie de l'histoire, Aneki a construit sa gloire à partir du Crash de 2029 et c'est celui de 2064 qui le perdra, en même temps que son arcologie de Seattle, dans les terribles événements qui suivirent sa fermeture.

- ♦ Le plus grand talent d'Aneki était de déceler les capacités latentes de ses acquisitions et de ses employés. Il a toujours su bien s'entourer et plusieurs de ses cadres tentent de suivre cette tradition. Bosser pour Renraku c'est avoir une chance de trouver un poste planqué en corporation, si vous êtes bon (et que ça vous fait envie).

C'est aussi dans la poursuite de cette tradition que la AAA a significativement développé ses produits et services éducatifs, pour voir naître les vocations et leur servir sa soupe dès le plus jeune âge.

- ♦ Haze

- ◆ Sachez que les employés corpos de Renraku vouent un véritable culte à Aneki, qui reste encore à ce jour PDG honoraire.
- ◆ Kia
- ◆ Dernièrement, Renraku a profité de la chute de MCT pour lui piller une partie de ses filiales. Les couteaux sont tirés entre les deux mégas et de nombreux anciens employés de MCT, virés par Renraku lors de la reprise, sont venus grossir les Ombres. Et ils sont surtout là pour se venger.
- ◆ Fianchetto

Grâce à son savoir-faire en matière de données, Renraku a pu ajouter une énième corde à son arc (à ce stade c'est une harpe) avec toute une flopée de services. Et oui, comme Renraku héberge et traite des données massivement, cela lui permet de détecter des nouvelles tendances, des besoins ou, soyons honnêtes, de trouver l'opportunité pour créer ces nouveaux besoins, qu'ils rempliront immédiatement avec la nouvelle gamme de services créés spécialement pour l'occasion. On a l'impression que c'est parfaitement adapté ? C'est parce que c'est effectivement le cas !

- ◆ Et comme la corpo fournit les programmes éducatifs de la plupart des bambins, elle est déjà en train de former la future génération de consommateurs. Vous ne vous étiez jamais demandé pourquoi ces programmes étaient distribués gratuitement dans les centres éducatifs ? Ce n'est pas par charité.
- ◆ /dev/grrl

Et quand la corpo manque de données, elle sait faire appel à nous.

AZTECHNOLOGY

- Slogan : « Vers de meilleurs lendemains »
- Siège mondial : Tenochtitlán, Aztlan
- PDG : Armando Salazar
- Connue pour : la communication qui nous fait immédiatement penser à Stuffer Shack et presque oublier l'utilisation de la magie du sang.



En tant que runners, on entend plus souvent parler d'Aztechnology pour sa propension à vous ouvrir en deux pour invoquer un esprit qui finira le boulot et pour ses méthodes de défense, disons, radicales. Mais on oublie que Big A possède surtout le portefeuille le plus varié et étendu de toutes les corpos des Big Ten et qu'elle est également la plus appréciée par le grand public. La AAA a passé des décennies à forger un masque public pour dissimuler et faire oublier tout ce qu'elle cache. Et c'est aussi pour ça qu'elle est si brutale dès que quelqu'un (nous, par exemple) souhaite le rappeler.

Dès le départ, le travail sur l'image publique était une nécessité. Née d'une fusion des cartels de drogue David, Massaya et Medellin, la corpo, alors connue sous le nom

d'ORO, a vraiment décollé lorsqu'elle a mis la main sur un gigantesque filon de molybdène en 2008. Trois ans plus tard, le SIVTA frappa le monde. Le gouvernement mexicain s'effondra et ORO fut la corpo providentielle, apportant une aide humanitaire inattendue. Elle alla jusqu'à « veiller » au rétablissement de la nation, devenue Aztlan. En 2015, la corporation poussa même le curseur jusqu'au renouveau de la culture aztèque. Depuis, c'est la symbiose parfaite entre la corporation et la nation. Devenue Aztechnology en 2024, elle poursuit son développement à l'international. Son expérience en médias et en relations publiques, d'abord développée pour ses besoins propres, devint le premier pilier des services proposés par Big A. Il faut lui reconnaître également une belle position sur le marché du matériel et des technologies de pointe, notamment pour le secteur de la défense avec sa filiale française Dassault. Enfin, qui ne connaît pas Stuffer Shack, les magasins d'alimentation ouverts 7 sur 7 qui lui appartiennent.

En ce qui concerne le boulot, Aztechnology propose énormément d'activités pour les runners compétents. Par contre, il ne faut pas avoir froid aux yeux et, souvent, mettre son éthique au vestiaire, bien au chaud. Big A réussit particulièrement à nous foutre dans les pires situations et à nous forcer la main. Mais, hé, la paye est bonne !

- ◆ Quand l'ascenseur spatial Skyhook s'est effondré dans le canal du Panama, les répercussions ont été terribles à Tenochtitlán qui s'est, littéralement, embrasée. Parmi les victimes de l'immense incendie qui ravagea la ville, dont deux de ses quatre grandes pyramides, figurait l'intégralité du conseil de direction d'Aztechnology, à l'exception de Domingo Ramos. Contre toute attente, ce dernier refusa de prendre la tête de la méga et désigna à sa place Armando Salazar, le directeur des Projets spéciaux. J'en connais qui paieraient cher pour obtenir des infos sur la justification de cette résignation. Et en conséquence de la catastrophe initiale, c'est en fait tout le conseil de direction qui repart à zéro.
- ◆ Oxolotl
- ◆ Et cette nouvelle promotion va devoir nettoyer les cendres de la funeste alliance de la méga avec Dis. Toute la corporation est en restructuration après la perte de plusieurs de ses filiales, d'une grosse partie de ses employés et, ça sera peut-être le plus dur à redresser, une forme de défiance des Aztlanais envers leur corpo.
- ◆ Mr. Bonds
- ◆ Je pense que « défiance » est un peu fort. C'est plutôt la remise en question d'une loyauté sans faille. Ce qui reste énorme tant Aztlan et Aztechnology étaient imbriqués. D'ailleurs, Salazar n'est pas, de facto, président d'Aztlan. Il est uniquement président *par interim*.
- ◆ Oxolotl

Oh, et c'est aussi une des seules puissances (officiellement) à avoir réussi à abattre un Grand dragon ; Sirrurg, en 2074 pendant la guerre Aztlan-Amazone. Même si on a découvert récemment que ce ne fut pas létal, cela reste impressionnant.

SHIAWASE CORPORATION

- Slogan de la corporation : « Faire progresser la vie »
- Siège mondial : Osaka, Japon impérial
- Président/PDG : Shiawase Tadashi
- Connue pour : la mégacorporation originelle, l'honneur du Japon impérial et les énergies.



Si vous avez suivi ce que je raconte, vous avez dû relier le nom de la corpo avec la décision Shiawase mentionné plus haut, ce qui fait de vous des génies pour la moyenne des runners. C'est bien ce *zaibatsu* qui a obtenu du gouvernement américain l'extraterritorialité, devenant ainsi la première mégacorporation.

C'est elle aussi qui placarde son nom sur tous les foutus machines qu'elle produit ou sert. Il est impossible de passer une journée, une seule journée, sans profiter de quelque chose aux couleurs de la AAA.

La japanacorp est surtout connue pour ses capacités à produire de l'énergie (Shiawase Atomics). Elle a investi par la suite dans des sources d'énergie alternatives avant la chute des énergies fossiles et a ainsi touché le jackpot. Ces profits ont été réinvestis dans la bouffe, choix judicieux là encore, vu les Émeutes de la faim qui ont suivi. Pour gérer les déchets de ses sources d'énergie, elle a créé Shiawase Envirotech qui comprend également la branche dédiée au tabassage en règle des chamans toxiques (pour équilibrer son karma). La corpo est d'autre part à la pointe sur la biotechnologie, elle détient une multitude de brevets et touche des royalties sur énormément de produits développés par ses concurrentes (ce qui les rend folles). Et pour gérer ses brevets, elle a bien sûr les meilleurs avocats. Dites-vous que ces gars ont battu deux fois la Cour suprême pour obtenir l'extraterritorialité, et tâchez de vous en souvenir quand vous vous retrouverez à la table des négociations.

- La principale cliente de Shiawase Legal Services est la Cour corporatiste, et, dans les (rares) litiges qui lui sont soumis, la corpo représente en fait souvent les deux parties. C'est rudement arrangeant.
- Orbital DK

Enfin, bien que la famille Shiawase ait subi toute une série de drames dignes des meilleures tridéo-novelas, elle entretient des liens extrêmement intimes avec la Maison impériale japonaise. Cet appui leur a permis de continuer à prospérer malgré les bouleversements à la tête de la méga. La corpo utilise même directement l'image de l'Impératrice pour son programme « Kintsugi » qui a pour (humble) but de reconstruire la planète après la crise de Dis. Rien que ça, et juste pour nos beaux yeux hein.

- Shiawase a tiré beaucoup de ficelles au sein de la Cour corpo pour éviter que MCT ne s'effondre complètement et tente de contenir les velléités de Renraku afin de maintenir l'alliance

des mégas japonaises qui lui a tant réussi. Bon, la corpo en a quand même profité pour racheter Pentacle Press et Pentacle Distributing Inc. à MCT, au prix du marché cela dit, pour s'étendre dans le domaine de la distribution de produits et de connaissances magiques.

- Bull

WUXING INCORPORATED

- Slogan de la corporation : « Toujours présent, partout à vos côtés »
- Siège mondial : Zone de libre entreprise de Hong Kong
- PDG : Sharon Chiang-Wu
- Connue pour : sa maîtrise du feng shui, des arcanes et de la finance.



Beaucoup ont tendance à sous-estimer Wuxing. La mégacorporation est spécialisée dans les finances et les biens magiques, donc Jean-Michel Padbol a rarement l'occasion de la croiser dans la rue à part en cherchant un comptable ou un agent d'assurance. Mais nous autres, runners, savons qu'on doit se méfier de l'eau qui dort.

- Les complexes de Wuxing regorgent d'artefacts et d'arcanes en tout genre. Mais la méga les garde jalousement. Leurs géomanciens arrivent à modifier la configuration astrale pour en faire des zones qui rendent jaloux les cadres de MCT.
- Jimmy No

Wuxing est à la base une société d'import-export de Hong Kong qui, par le biais d'un grand nombre d'acquisitions à la suite de la rétrocession, a su adapter son offre à un monde en constante évolution. Le fondateur, Wu Kuan-Lei (parfois écrit Wu Kuan-li), est devenu une sorte de héros populaire à la formation de la Zone de libre entreprise de Hong Kong, lors de la dissolution de la République populaire de Chine. La corporation y règne sans partage depuis la Wuxing Skytower. C'est son fils, Wu Lung-wei, qui a créé le Groupe de prospérité du Pacifique, une coalition visant à résister aux japanacorps.

- On y retrouve du beau monde : quelques AA comme Federated-Boeing ou Eastern Tiger Corporation, mais aussi et surtout des AAA avec Evo et Aztechnology. J'adorerais pouvoir apporter le pop-corn à une réunion et me régaler du spectacle.
- Peregrine
- Big A ne participe plus vraiment au GPP. Surtout, Wuxing en a été formellement exclue en représailles à son alliance avec Dis. Le bon côté des choses, c'est que la résistance est plus simple quand les japanacorps s'épuisent dorénavant entre elles.
- Sunshine

La corpo a fini par gagner son statut de méga, et donc sa place à la Cour corporatiste, en poursuivant sa stratégie d'acquisition et en diversifiant ses activités, notamment vers le secteur lucratif des banques et des assurances. D'autant plus lucratif qu'après le Crash 2.0, tout le monde avait besoin de financements et de garanties. Elle reste néanmoins leader sur le marché du transport. D'ailleurs, depuis peu, la méga contrôle Kong-WalMart, ce qui lui permet de profiter de tout son savoir-faire logistique pour livrer dans les magasins du monde entier.

Enfin, la AAA est connue sur le segment des services magiques. Elle fournit (et achète) des focus, des réactifs et des talismans de toutes sortes.

- Et n'a pas hésité à tendre la main à Dis, soi-disant dans le dos de Sharon Chiang-Wu. Ce qui lui fait perdre la face, que cela soit avéré ou non. Si la corpo a réussi à sauver l'honneur lorsqu'on la regarde depuis l'extérieur, les couteaux sont tirés et c'est la foire d'empoigne en interne.

• Kia

EVO CORPORATION

- Slogan corporatiste : « Evo, c'est la tolérance »
- Siège mondial : Vladivostok, Russie
- Président : Ysil
- Connue pour : être trop choupi avec tout ce qui a une conscience et une tendance certaine au transhumanisme.



On a parfois du mal à croire qu'Evo soit réellement une mégacorporation. Elle veut tellement être aimée de tout le monde et nous « inspirer à révéler notre plein potentiel » qu'on oublie qu'elle est d'abord là pour les profits, comme les autres. Reste qu'Evo a quand même un petit statut à part parce que la plupart de ses cadres croient réellement être en train de sauver le Sixième Monde (et non le pourrir à grands coups de nuyens). À tel point qu'elle s'étend même vers les étoiles grâce à ses bases sur la Lune, sur Mars et son vaisseau d'exploration rempli de monades parties conquérir... l'ailleurs.

Evo a une histoire singulière qui explique probablement cette approche. Si la corpo est aujourd'hui basée en Russie, c'était une japanacorp lors de sa création en 2042, sous le nom de Yamatetsu. Déjà à l'époque, elle se concentrait sur le transhumanisme, implantant des interfaces et des câbles à foison, pour accroître les gens. J'ai déniché pour vous le titre du rapport annuel aux actionnaires de 2053 : « Yamatetsu — Repousser les limites ». Cette philosophie n'était pas vraiment en phase avec l'esprit, disons, traditionnel de ses sœurs japanacorps. En 2059, le président fondateur de la corpo décéda et laissa les rênes à son fils, un ork, ce qui poussa la corpo à déménager à Vladivostok.

- Il faut se souvenir qu'à l'époque, le Japon impérial envoyait sur l'île de Yomi tous les métahumains japonais. Même si Yuri Shibanojuji avait pu y échapper, la Maison impériale ne pouvait souffrir d'un trog président de corpo sur son propre sol. Il faudra attendre février 2062 pour que l'empereur

Yasuhito annule le décret concernant l'île. Mais cela n'allait pouvoir effacer les années de disgrâce et de racisme subi par Shibanojuji.

• Baka Dabora

En 2067, la méga prend le nom d'Evo pour se réinventer et embrasser son motto : l'évolution. Ah, oui, la corpo adore les produits qui utilisent son nom avec finesse, genre la gamme rEVolution. Spécialiste du marché des génétechs, des biotechs et de toutes les modifications corporelles de pointe, la corpo a subi de plein fouet la crise du SFC. D'un côté, le marché basé sur les nanotechnologies s'est effondré (même s'il semble doucement sur le retour aujourd'hui), et, de l'autre, tous les regards étaient tournés vers elle. D'un geste courageux, elle a pointé le doigt vers NeoNET qui a pris la balle pour le SFC. Depuis, la méga essaie de se reconstruire et de retrouver la confiance du grand public. Grâce aux monades qu'elle a accueillies à bras ouverts, sa R&D a explosé, ce qui permet à ses filiales de se restructurer pour préparer la mise sur le marché de tout un tas de nouveaux produits rEVolutionnaires, en particulier dans les secteurs du transport, des armes et des bioaméliorations (son vieux dada).

À noter, enfin, qu'Evo s'est dotée depuis peu d'une nouvelle directrice générale, Ysil, une naga. Ce qui devrait mener Evo vers un territoire que la corpo n'a pas encore pleinement exploré : la magie. Et à mon avis, ils vont y faire des étincelles.

SPINRAD GLOBAL

- Slogan : « Pour une vie meilleure »
- Siège principal : Lisbonne, Portugal (déménagement prévu à Nouveau Monaco)
- Présidente : Gabrielle Al Thani
- Connue pour : feu la comète Johnny Spinrad, les médias et sa nouvelle place au Moyen-Orient.



Historiquement la plus jeune mégacorporation, Spinrad Global a récupéré le ticket d'entrée dans la cour des grands en 2080. Johnny Spinrad a réussi la fusion de sa corpo AA, Spinrad Industries, avec Global Sandstorm, le plus gros conglomerat du Moyen-Orient, en épousant Gabrielle Al Thani l'héritière de celui-ci.

- Techniquement, la fusion seule n'a pas permis d'obtenir la place à la Cour corporatiste. En fait, Johnny-boy a repris par bail JRJ International à Richard Villiers. En tant que membre fondateur, la corpo détient toujours un droit à siéger. Dans les milieux intéressés, on spéculait toujours sur ce que Villiers s'est vu offrir en échange de sa précieuse corpo.
- Dr. Spin

Malheureusement pour lui, le play-boy ne profita pas longtemps de la gloire auprès de la Cour corpo et de sa nouvelle femme, puisqu'il fut assassiné seulement un an après, à Barcelone. Sa femme hérita de tout.

Spinrad Global profite à fond de la fusion, même si ça ressemble encore un peu à un cocktail d'huile et d'eau. La partie Spinrad est experte dans la création de tendances, des médias spécialisés au luxe, en passant par la plupart des marques de vêtements qu'il faut avoir pour être cool. Si vous avez côtoyé un ado récemment, vous comprenez ce que je veux dire. Pour vendre tout ça, Spin dispose d'une armée de marketeux pour engager les jeunes et leur vendre des machins. Augmentations incluses, si vous voulez voir ce que donne cette tendance, passez par Paris. Dans le « lifestyle » Spinrad on retrouve aussi les sports, surtout les sports extrêmes, et les voyages, de luxe ou à thèmes. Et pour fournir un flux de cash, la partie Global récupère les ressources, organise la logistique et surtout arrive à pénétrer le marché du Moyen-Orient en devenant « la petite corpo locale ».

Évidemment, depuis la mort du charismatique capitaine d'industrie, tous les regards sont tournés sur la veuve. Elle semble vouloir reprendre le navire en main. Elle va devoir éviter toutes les corpos qui souhaiteraient en profiter pour bizuter le petit nouveau et se partager son goûter. À mon avis, les offres d'emploi vont pleuvoir pour qui veut s'en prendre à certains sites en Europe ou au Moyen-Orient.

- ♦ Gabi va probablement profiter du déménagement vers Nouveau Monaco pour restructurer en profondeur la méga et faire le tri parmi les cadres. Elle a déjà joliment manœuvré récemment en s'offrant un partenariat avec Novatech et Erika. Cela offre un sacré boost à la méga dans le business de la Matrice et des produits technologiques. Ils ont même carrément annoncé en grande pompe qu'ils allaient bâtir la « Matrice de demain ».
- ♦ Skarn Ka

ARES MACROTECHNOLOGY

- Slogan de la corporation : « Et le monde devient plus sûr »
- Siège mondial : Atlanta, CAS
- Président/PDG : Michael Bishop
- Connue pour : les flingues, les flingues et flinguer des esprits insectes.



Un de mes *chummerito*, un chaman new age, me bassine régulièrement avec son concept de Mudità. De ce que j'ai compris, c'est un des préceptes bouddhistes qui voudrait qu'on se réjouisse du bonheur d'autrui. J'avoue que, pour Ares, j'ai surtout beaucoup de mal à ne pas me réjouir de son malheur. C'est vraiment la corpo qu'on adore détester. Déjà, parce qu'on est nombreux à avoir eu maille à partir avec les p'tits gars de Knight Errant.

Mais sérieusement, c'est triste d'assister à ce genre de déchéance.

Pourtant, il y avait le départ typique d'une histoire américaine à raconter au coin du feu. Ares part de General Motors, le constructeur automobile de Motor City qu'on appelait encore Détroit à l'époque. Quand Nicholas Aurelius, alors patron, a vu Shiawase obtenir l'extraterritorialité, il a fait ce que n'importe quel patron a fait à l'époque, il s'est dit : « putain, pourquoi pas

moi ? » Il saisit sa chance et réussit à manœuvrer pour obtenir rapidement le statut béni. Ensuite, il racheta la NASA au gouvernement des États-Unis au bord de l'effondrement (parce que pourquoi pas, hein ?) et se faufila à travers le premier Crash sans couler sa boîte. Bon, lui, il y laissa la peau. Ses héritiers n'auront pas vraiment le temps de profiter de la corpo à papa. Rapidement, Damien Knight, un sombre inconnu, rafla la méga dans ce qui allait devenir célèbre sous le nom de « l'Acquisition éclair ».

Sous Damien Knight, Ares poursuivit son développement en rachetant toute une série de boîtes et s'est spécialisée dans les flingues (avec la filiale Ares Arms) et la sécurité (avec la filiale Ares Services qui comprend Knight Errant). Elle est devenue l'ennemie numéro un des esprits insectes, ce qui fait une belle vitrine à son marché de l'armement. Surtout, Ares vend le style de vie à l'américaine, ambiance CAS ou bien « quand la vie était plus simple » ! C'est le cœur de la stratégie marketing de la méga, qu'il s'agisse de ses bagnoles (Ares Macromotors), de ses produits de consommation (Ares Consumer Products), de son industrie lourde (Ares Heavy Industry) ou du divertissement (Ares Global Entertainment) et même de son agence spatiale qui développe le tourisme sur la Lune (Ares Space). Et cette stratégie fonctionne.

Sauf que, dernièrement, tout a basculé. Damien Knight combattait ses ennemis directement dans son conseil d'administration et les esprits insectes en bas de sa propre tour. La lutte fut suffisamment acharnée pour mettre Détroit à feu et à sang, Knight mourant durant la catastrophe, et Ares quittant la ville pour fonder un nouveau siège social à Atlanta, dans les CAS.

- ♦ Et n'oubliez pas le bras de fer avec la présidente Colloton, c'est ça qui a donné lieu aux black-outs subis par les UCAS et au départ irrité d'Ares vers les CAS, après avoir craché sur le contrat militaire fédéral.
- ♦ Sunshine

Ares semble au bord du gouffre, et à part en sortir le plus vite possible, la stratégie de Bishop est difficile à lire tant Damien Knight personnifiait la AAA. Là encore, pas mal de prédateurs vont probablement en profiter pour lancer la curée. Soyez prêts.

- ♦ Il suffit de voir le bazar à Seattle pour se faire une idée du foutoir général. Karen King qui dirige Ares Seattle a décidé de s'offrir une promotion en faisant sécession avec un quart de la filiale.
- ♦ Bull

HORIZON

- Slogan corporatiste : « L'émotion Horizon »
- Siège mondial : Los Angeles, CCP
- Président/PDG : Gary Cline
- Connue pour : le fun, le sourire et le massacre de Las Vegas.



La méga de Los Angeles est connue pour les divertissements et les spectacles qui accompagnent son nom. Depuis ses débuts modestes à organiser des visites de la Deep Lacuna, la corporation a réussi à bâtir une solide réputation de faiseuse de miracles et d'ensorceleuse du grand public. En 2065, elle racheta les restes de CATco, ce qui lui permit d'obtenir le précieux sésame pour siéger parmi les grands de la Cour corporatiste. Ce poste lui a surtout offert un nouveau marché : faire profiter les autres mégas de son influence et de son savoir-faire en relations publiques.

- ♦ Un peu comme Shiawase avec les avocats, ce marché juteux lui permet également d'obtenir tous les petits secrets inavouables de ses concurrents. Je ne dis pas que Horizon s'en sert, mais ça doit bien être conservé quelque part.
- ♦ Thorn

Pour une AAA qui tient autant sur son image, elle a merdé un grand coup en 2074 quand elle a massacré des technomanciens à Las Vegas. Bon, en pro de la communication, elle a admis son erreur en indiquant qu'il s'agissait d'un mauvais paramétrage de Consensus, son système expert qui permet à ses citoyens de prendre des décisions communes. Ils ont rebooté et puis tout recommencé à zéro. Le pire c'est que ça a marché. La plupart des gens ont simplement oublié le massacre, et, au pire, combien pour dire que c'était juste des technomanciens...

- ♦ Je ne dis pas qu'ils ont tous mérité ce que Horizon a fait, mais...
- ♦ Clockwork

Horizon vend surtout de l'opinion et de l'image. La méga possède des sociétés de production, des infrastructures matricielles et mène régulièrement des actions philanthropiques pour montrer son bon cœur. Dernièrement, Horizon s'est lancée dans le projet de réduire les inégalités sociales.

- ♦ Traitez-moi de parano, mais ça cache forcément quelque chose. D'autant plus que je sais de source sûre que Horizon recrute de plus en plus parmi les Ombres pour ses bonnes œuvres. C'est des fichues pièces de puzzle en train de s'agencer sans qu'on ait une vue sur le plan global !
- ♦ Plan 9

Contre toute attente, la corpo fun dispose de l'organisation la plus redoutable qui soit. Il paraît que même les Samouraïs rouges perdent leur superbe devant le Dawkins Group, leurs agents de renseignement et de contre-espionnage.

- ♦ Tu compares des torchons et des serviettes Sensei. Les Samouraïs rouges coupent en deux et mangent des agents de Dawkins au petit-déj'. Par contre, ces derniers réussiront sur des coups en six bandes à faire en sorte que le Samouraï se fasse défenestrer par un beau-père mécontent.
- ♦ Kane

LES SECONDS COUTEAUX

En dessous des dix AAA, une quarantaine de mégacorporations plus petites, mais qui restent gigantesques, lutte pour une place au sommet. Ce sont les fameuses AA. En voici quelques-unes, sélectionnées pour leur forte présence à Seattle ou leur actualité particulière.

OMNISTAR

Secteur : interventions (urgences, polices, magiques).

Ce nouveau conglomerat, installé à Atlanta, CAS et dirigé par l'IA Atlas, regroupe les corpos de services médicaux DocWagon, de sécurité Lone Star, de produits matriciels Novatech et de biens et services magiques Manadyne. OmniStar a remporté le marché de maintien de l'ordre à Seattle, en donnant le pion à Knight Errant. La Lone Star est donc de retour dans les rues et entend bien y remettre de l'ordre, si possible en développant des synergies avec ses nouvelles sociétés sœurs.

BRACKHAVEN INVESTMENTS

Secteur : Finance

Longtemps étendard de Seattle, lorsque Kenneth Brackhaven était gouverneur, l'entreprise tente aujourd'hui de survivre en concentrant ses forces sur le climat politique, tendu depuis l'indépendance. L'entreprise, et surtout son patron, espère financer son retour en grâce et surtout tirer son épingle du jeu pour prospérer.

- ♦ Rien de pire qu'un ancien politique qui souhaite revenir sur le devant de la scène. Comptez sur une tripotée d'offres d'emploi à venir. Par contre, attendez-vous à devoir laisser votre éthique au vestiaire, Brackhaven roule toujours pour l'Humanis.
- ♦ OrkCEO

FRENCH TOUCH

Secteurs : énergie, luxe, finance, renseignement

La French Touch n'est pas, techniquement, une corporation. Il s'agit davantage d'une alliance (précaire, mais pérenne) entre toute une série de corporations, dont certaines A (par exemple Cap-Atos, Vivendi, Vinci) et quelques AA (comme Index-AXA, ESUS ou Merenati) qui, réunies, pourraient même valoir une AAA (enfin, c'est ce qu'ils se disent en sabrant le champagne tous les vendredis soirs) ; ce qui justifie donc de mentionner le consortium ici, en coupant la poire en deux. Deux Français ont eu l'idée un peu folle de créer cette alliance pour résister à l'Audit de 2077, et depuis, elle perdure. L'entente permet de mettre en commun certaines ressources et surtout de mutualiser la « défense » en s'appelant à l'aide en cas de coup dur, ce qui dans le monde de requins corporatistes est en fait un bonus fort notable.

- ♦ Longtemps cantonnée à la France, la French Touch s'est vue pousser des ailes à l'occasion des derniers Grand Tour et devrait se lancer, plus agressivement, sur le marché international. Par incidence, cela va aussi lancer des runners français sur la piste, alors bienvenue !
- ♦ Skarn Ka

CE QU'IL RESTE DES ÉTATS

À côté des corpos, les États et leurs frontières datées font pâle figure, au point que certains se demandent pourquoi les maîtres corporatistes daignent les laisser perdurer. Des nombreuses théories sur cette persistance nationale, celle qui a le plus de sens à mes yeux, considèrent que les corpos laissent les nations en place, car elles leur sont utiles. En fait, les gouvernements s'occupent de nombreuses missions que les corpos ne désirent tout simplement pas gérer. Ils fournissent un filet de sécurité sociale (efficace ou non), qui garde les gens suffisamment heureux pour éviter qu'ils déversent leur frustration sur les actifs corporatistes. Leurs administrations entretiennent les infrastructures essentielles qu'elles se chargent ensuite d'exploiter. Par ailleurs, le sentiment national reste important pour les corpos qui ne souhaitent pas accueillir tous les citoyens du monde.

AZTLAN

Le pays, à la solde d'Aztechnology, s'étend sur les trois Amériques, avec des frontières toujours contestées des deux côtés. Ce qui offre un paquet d'opportunités, qu'il s'agisse de faire bouger les frontières ou juste des produits en contrebande. Aztlan n'en finit plus de poursuivre son plan de développement de la culture de l'ancien empire aztèque avec de perpétuelles poussées expansionnistes.

CAS

Les CAS ont le vent en poupe dernièrement, ils accueillent Ares à Atlanta, devenant une sorte de sauveur de la culture américaine face aux salauds de Washington (ça tombe bien, c'est ce qu'ils ont toujours clamé depuis la sécession) et OmniStar se porte à merveille. La présidente Patterson a de quoi sourire, mais attention à ne pas se laisser aller à l'euphorie. Les UCAS poursuivent toujours Ares pour avoir rompu leur contrat d'armement, et surtout la situation pourrait créer des tensions avec les États alentour, soucieux d'éviter d'assister à la naissance d'un rival.

DENVER

À partir de 2018, et la signature du traité qui porte son nom, la ville du cœur des Rocheuses est devenue une ville frontière neutre et morcelée. Cette situation dura jusqu'en 2061, quand Ghostwalker, un Grand dragon, est apparu pour en prendre le contrôle et plus globalement imposer son empreinte sur la Zone libre du Front Range (ZLFR) qui l'entoure. Cela a conduit à un deuxième traité qui a maintenu une sorte d'entente entre les parties. En 2079, le lézard blanc a finalement décidé de cramer le traité et d'expulser les corpos et les nations de la ZLFR pour fonder sa propre petite cité libre qui bénéficie depuis d'un statut un peu à part. Qui va oser réclamer les clés de la ville au dragon ?

Depuis, les habitants qui sont restés s'organisent dans leur nouvelle ville, les Ombres tentent de se reconstruire et un

paquet d'yeux souhaiterait savoir ce qu'il s'y passe, et paie cher pour ça.

- Gardez en tête que Ghosty a accordé un statut particulier aux esprits et aux entités astrales dans la ZLFR. C'est une sorte d'Eldorado pour eux, et ça fait bizarre quand on n'est pas habitué. Par décret, il est interdit d'invoquer ou de bannir dans toute la zone. Et le Grand dragon ne rigole pas avec ça.
- Bifrost

ÉTAT LIBRE DE CALIFORNIE

Il ne reste pas grand-chose de la Californie, coincée entre le Conseil corporatif pueblo et Tír Tairngire. Les fiers californiens tentent de survivre dans ce qu'il reste autour de la baie de San Francisco et les villes inondées en attendant de savoir qui du Japon impérial ou du Tír sera le premier à les envahir à nouveau ; à moins qu'ils ne prêtent allégeance aux CAS ou aux UCAS. Ils sont plus proches des seconds, mais vont-ils prendre le risque de miser sur ce qui semble être le mauvais cheval du moment ? Eh bien, mes *chummeritos*, c'est exactement pour savoir tout ça que des Johnsons vont vouloir vous payer.

FRANCE

Mentionnons ce petit pays qui a longtemps résisté aux corporations, ne ratifiant les Accords de reconnaissance commerciale que récemment, et sous la contrainte, avant d'embrasser la cause corporatiste depuis. Son nouveau président, Emmanuel Dassault, est un petit gars de Big A, qui se retrouve à reconstruire un pays cogéré avec un système expert nommé « Marianne », que beaucoup de corpos souhaiteraient disséquer. Entre sa place centrale lors du Grand Tour et sa réputation pour la bonne vie, la France est une sorte de plaque tournante au cœur de l'Europe et c'est là que la plupart des affaires se règlent (à défaut de s'y faire).

JAPON IMPÉRIAL

Le Sixième Monde a parfois été présenté comme le « Siècle du Japon » depuis l'apparition du Grand dragon Ryumyo. Et, de fait, l'île du Levant a su tirer son épingle du jeu dans pas mal de situations. Trois des mégacorporations AAA sont nippones, ce qui démontre tout de même la puissance et l'influence du pays. Longtemps tourné uniquement vers lui-même et ses traditions millénaires, au point d'en faire un État raciste et d'entraver son évolution, le pays amorce aujourd'hui un tournant. En effet, l'empereur Yasuhito a lancé un programme de « Paix et Prospérité », orienté sur la diplomatie et les bénéfices mutuels, en particulier vis-à-vis des autres cultures et surtout des métatypes.

Cette nouvelle philosophie risque d'achopper avec les intérêts des japanacorps, qui semblent d'ailleurs avoir jeté à la poubelle leur pacte de non-agression depuis le déclin de MCT, ou certains clans traditionalistes du Yakuza. Une période trouble se dessine pour l'État impérial.



NATIONS DES AUTOCHTONES D'AMÉRIQUE (NAA)

Ces nations sont issues d'une reprise en main de leur destin par les amérindiens lors du Traité de Denver, morcelant les bons vieux USA. J'ai regroupé ces différents pays, car ils sont alliés au sein du Conseil tribal souverain. Et puis, pour les anglos qui ont grandi à Seattle comme la plupart d'entre vous, leurs différences ne sont pas toujours claires.

Le **Conseil salish-shidhe** (CSS) entoure Seattle, c'est un territoire que vous allez devoir connaître si vous souhaitez jouer les coyotes de l'import-export. On y trouve la chaîne des Cascades, paradis de la contrebande, Vancouver au nord et Boise au sud, faisant la frontière avec le Tír Tairngire. Attention, le Conseil, comme beaucoup d'autres NAA, n'est pas uniforme et regroupe en fait cinq tribus très autonomes, chacune possédant ses propres lois. Enfin, vous connaissez probablement Century Dynamic et Gaetronics, deux AA spécialisées respectivement en biotechnologie et en énergie, qui en sont originaires. Depuis 2067, le **protectorat du Tsimshian** est intégré au CSS dont il constitue la partie nord. Il est bordé par l'immense **Conseil athabaskan** au climat rugueux et aux ressources pétrolières importantes. Si vous avez le courage de pousser encore plus au nord, vous tomberez sur la **Nation transpolaire aléoute**, isolée et « proche de la nature », pour ne pas dire complètement sauvage. Elle s'est d'ailleurs retirée des activités communes avec les autres NAA depuis les années 50.

À l'est du CSS, le **Conseil algonquin-manitou** est principalement connu pour Genetique, la filiale d'Aztechnology qui fait tourner le pays. Vous aurez aussi peut-être l'occasion de passer par Thunder Bay pour y faire un peu de contrebande, ou par Lake Louise où vivait Big D. Le Conseil a profité de la crise aux UCAS pour agrandir son territoire, même si la ville de Winnipeg reste un havre des UCAS. Un peu au sud, la très martiale **Oceti Sakowin**, anciennement Nation sioux, a également étendu son territoire vers l'est. Concentrée sur les technologies militaires et ses remarquables forces Wildcats Sioux, la nation a su aussi développer le tourisme à Cheyenne, où vit la moitié de la population.

Enfin, au sud, le **Conseil corporatif pueblo** (CCP) occupe la majeure partie du Sud-ouest américain avec les villes de Los Angeles, Albuquerque, Las Vegas, Phoenix ou encore Salt Lake City. C'est un pays corporatiste spécialisé dans la banque, l'assurance et le capital-risque, avec les citoyens comme actionnaires. Cela leur permet de développer, assez librement et en étant soutenus, toute une série de startups locales, notamment dans le domaine matriciel. C'est comme ça que sont nés un paquet de corporations, dont Horizon, mais aussi les Koshari, la mafia du CCP.

RÉPUBLIQUE DU QUÉBEC

Depuis la disparition de Cross Applied Technologies, le Québec ronronnait en tentant de résoudre l'équation de sa culture anglo-francophone. Et puis, avec la crise aux UCAS, une sorte de courage est revenu et, comme leurs petits camarades des NAA après lui, ils ont décidé d'envahir une partie des UCAS, enfin « d'apporter une aide humanitaire aux citoyens francophones ». Bon, ils se sont fait virer par Colloton au bout de quelques jours,

mais je crois que ça a permis à beaucoup de se souvenir de leur existence. En plus, c'est un parfait endroit pour se mettre au vert.

SAINT LOUIS

Cette nouvelle Cité libre avait précédemment un statut particulier, reliant les CAS et les UCAS. Depuis son indépendance, elle doit jouer avec ces deux nations voisines. Cependant, le soutien, plus qu'affiché, du Dragon marin devrait contenir les vellétés, du moins le temps de sonder les possibilités pour un pays ou l'autre de réintégrer cet enfant en plein caprice.

TÍR TAIRNGIRE

Sur les vestiges de l'ancien Oregon, appartenant alors au CSS, des elfes suprémacistes avaient créé leur petit paradis, un havre où ils régnaient en maîtres. Vivant dans une parfaite autarcie, gérée par le Conseil des Princes, ils ont découvert qu'ils devaient partager leur petit jardin personnel s'ils voulaient peser sur le monde qui, lui, commençait à s'écrouler sur eux à cause des diverses crises économiques. Depuis quelques années, ces crises ont atteint, en plus de l'économie, leur culture et leur vie politique. Ces tensions ont conduit, en 2064, à une révolution et à la dissolution du Conseil des Princes.

- ♦ Les Princes se sont tellement mis sur la tronche les uns des autres pendant des années, que la révolution du Rinelle Ke'Tesrae a seulement accéléré le processus législatif...
- ♦ High Road

Le Tír vante aujourd'hui des élections non truquées, des patrouilles frontalières moins radicales et surtout moins racistes et tout un pays de merveilles magiques à découvrir pour tous les métahumains. Le budget com avec Horizon doit coûter un pognon de dingue, mais, écoutez, on ne peut pas leur reprocher d'essayer et on raconte qu'ils essaient vraiment sur le terrain.

- ♦ Comme toujours avec un changement de régime aussi radical, le nouveau gouvernement recherche activement les anciens Princes et leurs sbires, dispersés aux quatre vents, pour les juger de leurs crimes passés.
- ♦ Hard Exit

UCAS

Le début de cette décennie a durement frappé les UCAS qui se retrouvent, de nouveau, en crise. La présidente Colloton, au pouvoir à l'époque, a tapé du poing sur la table en critiquant ouvertement Ares et déclarant les Accords de reconnaissance commerciale nuls et non avenue. Ce faisant, elle a ouvert une porte vers les Enfers. Série de black-outs, disparition d'une partie de son armée, ses frontières ouest grignotées par la Nation sioux et le Conseil algonquin-manitou, Ares qui se barre pour les CAS et Seattle, sa porte sur le Pacifique, qui se fait aussi la malle. Ces départs donnent des idées d'indépendance à d'autres villes et le gouvernement est bien en peine d'éteindre tous les incendies. Dont certains sont allumés ou ravivés par les corpos ou d'autres États, tous sur les rangs pour dépecer la bête.

En ce qui concerne **Seattle**, maintenant Cité libre, on vous a préparé un dossier dédié (p. 266).



LA PÈGRE

Sur le gâteau de nos emmerdes, il faut aussi ajouter la cerise que sont les organisations criminelles. Elles n'ont d'ailleurs pas beaucoup de différences avec les corporations, si ce n'est que le côté répréhensible de leurs activités saute plus aux yeux. Pour nous, elles ne sont qu'un employeur ou une cible de plus.

ANNEAUX DE SÉOULPA

Nés dans les bas-fonds de Seattle, d'un Coréen en représailles contre le Yakuza, les Anneaux ont essaimé pour générer leur propre organisation à travers le monde. Chaque Anneau est autonome, mais ils travaillent ensemble. Ils forment peut-être le syndicat du crime le plus inclusif, mais ne gagnent pas pour autant la médaille de la bienveillance, car les membres sont liés par une haine commune et farouche envers les yakuzas et plus généralement les Japonais.

Les Anneaux ont pris du pouvoir pendant que les autres organisations s'affrontaient dans une guerre acharnée. Ils ont les poches pleines, mais assez peu de membres, la logique veut donc qu'ils recrutent à tour de bras des gens dans notre genre.

KOSHARI

À la base, les Koshari étaient des membres du Cercle ka-china, un groupe pueblo néo-traditionnel, qui n'ont pas voulu s'apaiser quand le Traité de Denver fut signé. Ils se sont reconvertis dans la contrebande, puis les drogues (en particulier les drogues de synthèse Éveillées génétiquement modifiées) et ont fait du Conseil corporatif pueblo leur plaque tournante. Comme une bonne corpo, ils ont diversifié leurs activités par la suite, mais leur spécialité reste la contrebande d'objets et de denrées magiques.

MAFIA

Trop grosse pour tomber, la Mafia, grâce à son ancienneté et ses connexions avec toutes les huiles du Sixième Monde, a survécu jusqu'ici. Dernièrement, l'organisation s'est polarisée entre ceux qui ont su dépasser leur méfiance envers la magie et les métas et ceux qui restent sclérosés dans leur mentalité dépassée.

- ♦ C'est vrai que l'Alta Commissione semble avoir perdu de sa superbe, en continuant à s'embourber dans des luttes

fratricides. Mais ça se réorganise au niveau local, même s'ils ont une autonomie assez limitée. Par contre, ils paient bien.

♦ 2XL

TAMANOUS

Il paraît que ce groupe de trafiquants d'organes est dirigé par des goules d'Asamando. Ils disposent d'innombrables sociétés-écrans qui finissent toutes par déboucher sur des cliniques peu recommandables ou des funérariums. Idéalement, ils ont plutôt une approche de charognards, mais s'ils viennent à manquer, j'ai cru comprendre qu'ils n'hésitaient pas à se servir directement sur des cibles vivantes et vulnérables.

- ♦ Ce sont les parfaits contacts pour faire disparaître un corps.
- ♦ Balladeer

TRIADES

Remontant, selon la légende, à d'anciennes sociétés secrètes de moines shaolins du XVII^e siècle, les Triades se sont propagées sur l'ensemble du globe. Comme leur nom l'indique, les Triades sont plurielles et il n'y a pas vraiment d'autorité supérieure, comme la Mafia peut en avoir. Toutefois, elles partagent un ensemble de valeurs et de traditions qui permettent une certaine unité. Leur organisation en « cellules indépendantes » leur a permis de s'adapter très rapidement à l'Éveil et de suivre l'évolution des technologies.

Elles possèdent un quasi-monopole sur les BTL (et les produits de contrebande) et la plupart des Triades comptent un nombre élevé d'Éveillés dans leurs rangs.

- ♦ Il n'y a pas de chef de toutes les Triades, mais il y a une sorte d'organisation pyramidale entre elles. Et une vraie hiérarchie verticale au sein de chacune. La triade du Dragon rouge est dirigée par le grand dragon Lung. Nul besoin de le dire, mais au cas où : ne vous y frottez pas.

Jimmy No

- ♦ Le nom des Triades fait référence à leur emblème, un triangle dont les angles symbolisent le Ciel, la Terre et l'Homme. Ce sont les plus mystiques de tous les syndicats du crime, et leurs membres observent quantité de croyances et de rituels basés sur le taoïsme, la numérologie, le feng shui et la géomancie. Attendez-vous donc à croiser de nombreux Éveillés quand vous travaillez contre eux, en particulier des adeptes physiques et des wujen (des magiciens suivant la tradition des Cinq éléments). Et bien sûr, là où l'on parle de feng shui et de géomancie, Wuxing n'est jamais loin. La AAA a son rond de serviette à la table de la plupart des plus puissants chefs des Triades.
- ♦ Lei Kung

VORŸ V ZAKONE

Cette grande alliance d'Europe de l'est a une vision pragmatique du crime : il faut faire ce qui doit être fait, sans aucune pitié. Ils font les boulots et les crimes que les autres rechignent

à faire, souvent avec une certaine brutalité. Cette approche violente leur a permis de grossir rapidement et de prendre des parts de marché aux autres organisations.

YAKUZA

Peut-être le syndicat du crime le plus connu et le plus ancien, aux côtés des Triades et de la Mafia. Cette organisation, fondée au XVIII^e siècle et qui revendique une certaine honorabilité, offre ses « services » à ses clients (ou victimes). Il s'agit souvent d'une « protection » (lire : racket). Ces faveurs engendrent une rémunération, le but étant de créer un cercle de personnes dépendantes qui ne peuvent se tourner que vers eux pour les aider. Ainsi, le Yakuza valorise l'honneur, la loyauté et la tradition, et dans ce cadre ne s'attaque jamais aux innocents. Mais, comme pour la Mafia, le poids de cette tradition et d'une structure hiérarchique très lourde a bloqué certaines adaptations au Sixième Monde. Ce qui a créé des divisions au sein de l'organisation et des branches qui commencent même à s'opposer.

- ♦ Certaines japanacops, en particulier MCT et Sony, entretiennent des liens quasi organiques avec les yakuzas et se servent d'eux comme intermédiaires en fonction de leurs besoins.
- ♦ Mr. Bonds

LES INNOMBRABLES GANGS

Enfin, à côté des organisations criminelles, on retrouve une multitude de petits groupes, pour la plupart très localisés, qui font leur loi dans les quartiers. Ces gangs sont souvent spécialisés sur un type de crime en particulier et doivent s'associer avec des organisations plus grosses, ne serait-ce que pour que celles-ci daignent leur laisser un bout de trottoir.

Parmi les plus notables, on doit citer les **Ancients** qui forment un groupe de motards elfes assez soudé, présent dans toutes les grandes villes d'Amérique du Nord. Ils sont facilement reconnaissables avec leur logo « A » vert ou rouge entouré d'un cercle et s'occupent surtout de contrebande. Si vous voyez le logo, souvent bleu, d'un corbeau survolant un coyote hurlant, il s'agit d'un membre des **First Nations**, un gang amérindien sur le même secteur. Enfin, en vert et or, vous pourrez croiser les **Cutters**, un gang des plus dangereux.

Si c'est plutôt le piratage et le vol de données qui vous intéressent, vous pouvez vous tourner vers les cyberfans que sont les **Reality Hackers** qui portent souvent leurs couleurs « chrome et or ».

Pour tout ce qui est commerce, notamment de BTL, les Triades peuvent s'appuyer sur les **Halloweeners**, en noir et orange. Ils sont également très engagés dans les actions pouvant nuire aux corporations (et de manière générale à un quelconque ordre établi).

VIVRE DANS LE SIXIÈME MONDE

POSTÉ PAR : LSPD

La vie dans le Sixième Monde, sujet difficile, tant cela diffère d'une personne à l'autre. Considérons par exemple les cas suivants.

- **Jeff** se lève à 18 h, prend son soykaf en se préparant et quitte son appartement 40 minutes plus tard. Il attrape le bus et se rend au boulot afin de commencer son service à 20 h à l'usine où il travaille depuis bientôt 5 ans. Les heures sont longues et pas toujours pratiques, mais ça paie le loyer et ça permet de manger autre chose que des nouilles instantanées.
- **Mary** s'assoit devant la console dans son bureau à la maison et se connecte à son employeur, une firme d'avocat où elle travaille comme réceptionniste. Elle fait rapidement le tri des messages. Elle en marque certains comme urgents et redirige ceux qui sont adressés à un des partenaires du cabinet. Elle souhaite une bonne journée et un bon entraînement à son garçon, Paul, avant de commencer une journée qui s'annonce extrêmement occupée. Elle en profite aussi pour commander une pizza, une vraie de vraie, qui sera livrée au retour de son fils.
- **Paul** est lycéen et membre de l'équipe de football. Ce soir après les cours, son équipe aura son dernier entraînement avant la demi-finale de samedi. C'est un match important, car il y aura des chasseurs de tête des différentes équipes universitaires. Si Paul se démarque bien, il pourra obtenir une bourse sportive et ainsi se payer des études.
- **Shelley** est accoudée sur le comptoir. Il n'y a pas un chat au Stuffer Shack où elle travaille, et elle a déjà tout nettoyé et organisé plusieurs fois. Elle en profite un peu pour avancer dans ces études, car ces temps de répit ne durent jamais longtemps. Elle n'aime pas vraiment ce job, mais n'ayant jamais fini le lycée suite à sa grossesse, elle ne pouvait pas se permettre de faire la fine bouche, car elle doit bien s'occuper de sa petite. Heureusement, il ne lui reste que deux examens à compléter afin d'obtenir son équivalence d'étude secondaire.
- Non, mais ça m'amène quoi de savoir ce que ces crétins font ? Si ce n'est pour les exploiter, je ne vois pas l'importance de perdre du temps sur eux !
- Clockwork
- Lis la suite et tu verras.
- Traveler Jones

Ce ne sont que quelques exemples, parmi tant d'autres, pour illustrer un point bien important à garder à l'esprit : bien que la majorité de nos échanges porte sur les grands événements mondiaux (parfois publics, souvent voilés), les mégacorpos (soit ce qu'elles peuvent nous offrir comme nouveaux jouets, soit comme opposition, soit comme employeur) ou les tendances dans les Ombres, nous ne représentons qu'une infime portion de la population mondiale ; même en y incluant nos contacts et les Johnson. Même dans les barrens, si vous sortez de chez vous, vous verrez rapidement que nous ne sommes pas légion.

- Ceci est un point important à garder à l'esprit. Vos voisins, les commerçants, le mec pris dans la circulation ou les ados dans le métro, l'employé qui travaille dans le bureau de ton prochain run, le guide au Louvre et j'en passe ! Ce sont tous des gens qui mènent leur vie, tous soucieux de la loi et qui, quand les balles commencent à siffler, risquent plus de se figer ou de fuir que de combattre. Et donc plus portés à nous causer des ennuis en appelant la Lone Star si on détonne trop de la norme.
- Traveler Jones

Et même si parfois nos actions ont un impact profond à l'échelle mondiale, il se limite plus souvent à l'échelle locale, et c'est sur la vie de nos concitoyens que les effets se font sentir. Car, si la société préfère croire que nous n'existons pas, nous ne vivons pas pour autant dans un vide abstrait. Bien au contraire ! Nous faisons bien partie de cette société, même si nous sommes relégués dans ses franges, et tous les événements qui les touchent nous touchent aussi.

Donc, laissons tomber nos œillères un instant et regardons un peu comment cette majorité de la population vit dans ce Sixième Monde.

Un point global est que, comme nous, cette majorité cherche à répondre à leurs besoins primaires, soit se loger et se nourrir, en ayant, idéalement, une source de revenu stable qui leur permettra aussi d'avoir un peu de luxe et de loisirs. Évidemment, la société n'est pas équitable et nous retrouvons les ultrariches avec plus d'argent que de bon sens d'un côté, et les ultrapauvres qui peinent à survivre de l'autre. Et entre ces deux extrêmes, nous avons la majorité de la population, des cols bleus qui ne l'ont pas facile, avec des salaires minables et des conditions d'emploi précaires et dangereuses, ainsi que des cols blancs un peu plus favorisés.

Cet écart de revenu influence la disponibilité et la diversité des aliments consommés, le type d'habitation à leur portée et la nature des loisirs pratiqués... Enfin, qu'ils le réalisent ou non, et quel que soit le niveau de vie de nos quidams, ils sont tous asservis à la technologie, à la Matrice, voire à la magie qui sont toutes omniprésentes dans leur train-train quotidien ; à la maison, au boulot, dans leur loisir ou même lors de leurs soirées. Je reviendrai à ces éléments plus en détail en temps et en lieu opportuns.

AU-DELÀ DE LA CLASSE SOCIALE, LES NOUVELLES CASTES

Avant les années 2000 et le chambardement du début du XXI^e siècle, la place des gens dans une société était généralement liée à son revenu. Plus on était riche, meilleure elle était. Certains pays, comme l'Inde avec son système de castes ou comme le Royaume-Uni avec sa noblesse, avaient cette autre couche qui influençait ces interactions.

De nos jours, c'est encore vrai... dans une certaine mesure. Toutefois, la création du premier numéro d'identification système (SIN, *System Identification Number*) en 2036 aux UCAS (système repris d'ailleurs par plusieurs pays et corporation depuis) et la création du Registre mondial des SIN dans les années 70 (cet organisme financé par la Cour corporatiste qui fixe les standards de la création des SIN dans la plupart des pays et corporations du monde) ont grandement changé cette dynamique.

- Et c'est là aussi que certains groupes lobbyistes pour une Matrice fasciste, Danielle de la Mar en tête (bah oui, toujours la même), deviennent problématiques puisqu'ils font pression sur les gouvernements pour que ton icône matricielle affiche ton SIN et ta géolocalisation en tout temps. Et si on te chope avec un faux SIN, allez hop ! Arrestation assurée.
- Kay St. Irregular

Omniprésent, le SIN est une suite de caractères alphanumériques unique assignée à une personne et qui agit comme certificat de naissance, carte d'identité, preuve de citoyenneté, permis de conduire, passeport, carte bancaire, etc. Cette chaîne contient des données biométriques, comme la photo de son propriétaire. En fonction du niveau de sécurité requis, le contrôle peut inclure la vérification d'un échantillon d'ADN, d'une empreinte digitale, d'un scan rétinien, etc. ; informations toutes incluses dans un vrai SIN.

Ne pas avoir de SIN confère à la personne le statut de « citoyen probatoire » de cette nation, un résident sans aucun droit légal. Et bien qu'il existe encore certains pays qui n'ont pas de SIN nationaux, ce sont des exceptions plutôt que la norme, et c'est généralement des pays sans gouvernement centralisé... ou sans gouvernement tout court.

- J'espère que vous comprenez bien ce que cela veut dire, les jeunes. Si vous ne voulez pas vous faire de mauvais sang, soignez vos faux SIN, dans leur qualité comme dans leur usage.
- Red

Penchons-nous un peu plus en détail sur ce que ces deux cas de figure signifient.

LES SINLESS (SANS SIN)

Comme dit plus haut, les SINless sont des citoyens probatoires, des résidents sans droit légal qui habitent une nation. Pour la plupart, ils sont les ultra-pauvres de notre société et l'implication de cette absence de statut est énorme : pas de droit de vote, pas de revenu légal, pas de protection légale ni d'assurance, pas de soin de santé (sauf de la part des organismes de charité) ni de services municipaux, pas de droit de déplacement, etc. Et c'est la raison pour laquelle la majorité forme des communautés serrées afin d'assurer leur survie et leur protection.

- Et on a bien vu ce que ça donne quand des organismes de charité viennent en aide aux SINless, que ce soit la Confrérie universelle dans les années 50 ou la Paladin Health and Welfare Clinic dans les Terriers d'Aurora à Denver dans les années 70. Stérilisations non consenties, expérimentations sur

des métahumains, fusion avec des esprits insectes... Bref, un paquet de pratiques non éthiques facilement balayées sous le tapis, car les victimes n'ont aucun droit.

- Butch

Ils tombent généralement dans l'une des quatre catégories suivantes : ceux qui n'ont jamais été enregistrés auprès de l'État à la naissance (souvent des enfants de gens qui sont, eux-mêmes, non enregistrés) ; les migrants illégaux et autres étrangers en situations irrégulières ; ceux qui ont sciemment détruit toute trace de leur SIN (généralement des criminels qui désirent rester anonymes) ; des espèces conscientes qui ne peuvent pas obtenir de SIN dans le pays où elles résident pour des raisons législatives ou politiques.

Si on prend le cas de Seattle, depuis que l'underground est devenu un quartier en bonne et due forme avec les nouveaux SIN offerts à sa population, le nombre *officiel* d'habitants est de plus de 3,5 millions. Ceci n'inclut pas les dizaines, voire centaines, de milliers de SINless qui résident dans ses deux barrens, ceux qui refusent le SIN et les autres marginaux. Comme point de référence, avant que l'underground ne soit reconnu comme quartier, le taux *estimé* de SINless à Seattle était d'environ 19 %, soit environ 570 000 SINless !

Au bas de l'échelle, nous avons les sans-abris qui font les poubelles derrière les Stuffer Shack pour trouver de quoi manger ou ceux qui mendient, voire se prostituent, pour quelques pièces sonnantes et trébuchantes, afin de pouvoir se payer n'importe quoi pour se nourrir ou plus probablement du synthanol de bas de gamme pour noyer leurs douleurs. Ils ne possèdent rien qu'ils ne sont en mesure de transporter avec eux et de défendre par leurs propres moyens.

La plupart des SINless sont des squatteurs. Vivant seuls ou formant de petites communautés fermées, ils exploitent les édifices vides et les terrains vacants des barrens pour s'abriter, voire avoir un petit jardin ou une champignonnière communautaires leur permettant de se nourrir avec autre chose que des nouilles hypertransformées ou du soja de piètre qualité. Étrangement, outre les biens-nantis, c'est la population qui réussit le mieux à compléter leur alimentation avec de la viande véritable, généralement issue de la vermine qui foisonne dans les mêmes zones. Ce n'est certes pas les coupes les plus nobles, mais à cheval donné... Le travail au noir, la vente des produits recyclés et réparés, voire les surplus de leurs jardins constituent leur seule source de revenus. Revenu qui est généralement payé comptant, sous forme de troc ou de créditubes certifiés. N'existant pas légalement, leurs seuls accès à la Matrice sont les accès gratuits offerts par certaines entreprises (comme un café ou les bibliothèques) ou un accès illégal via un amplificateur sans fil trafiqué, voire en se branchant directement à un câble encore relié au reste du réseau.

- Et bon nombre d'entre nous ont commencé ici et continuent de se cacher dans les barrens quand la pression est trop élevée. Mais n'oubliez pas vos racines, vous n'êtes pas les seuls qui ont eu la résilience nécessaire pour s'en sortir et plusieurs de ses communautés n'ont pas de problème à être juge, jury et bourreau.
- Bull

Bon nombre de criminels et de gangers font partie de cette population de squatteurs. Comme eux, ils forment de petites communautés unies (bien que criminalisées), défendent leurs territoires et génèrent un petit revenu plus ou moins régulier de leurs opérations illicites ou quasi légales, qui leur permettent de s'offrir un minimum d'outillage de qualité et de varier un peu leur alimentation, même si les produits transformés et à base de soja en constituent une grande part.

En dépit de nos faux SIN, nous, les shadowrunners, avec les gros syndicats de crimes organisés, constituons la tranche des SINless ayant le mieux «réussi». Généralement nous avons un niveau de vie pas très élevé, mais mieux que celui des squatteurs. Toutefois, il n'est pas rare d'avoir un runner d'élite ou un oyabun qui mène un train de vie digne des plus fortunés. Grâce aux revenus générés par notre profession... et le blanchiment d'argent, nous sommes en mesure d'avoir un équipement correct, d'assurer un certain niveau de sécurité, de varier notre alimentation, voire de pouvoir se payer, de temps en temps, de la vraie nourriture. Malgré tout, nous sommes l'exception et non la norme parmi les SINless, mais un seul faux pas et nous nous retrouvons avec la Star ou les services de sécurité corpos à notre troussse.

Bref, les SINless sont les apatrides du Sixième Monde.

LES SIN CRIMINELS

Malgré les meilleurs plans et la meilleure préparation, si on commet des crimes, on risque tôt ou tard de se faire arrêter par les services de police ou de sécurité corporatiste ; et donc d'encourir une sentence, voire de purger une peine. Si on possède un SIN national ou corpo, toute arrestation, inculpation et éventuelle sentence y seront associées. Dans le cas d'un SIN corporatiste, certains crimes pourraient toutefois entraîner la déchéance de votre citoyenneté, et donc la perte du SIN.

Si vous êtes SINless (et qu'on ne vous a pas tout simplement fait disparaître), on vous attribuera un SIN afin de pouvoir procéder à votre accusation et à votre incarcération. Il s'agit d'un SIN criminel. Celui-ci indique les renseignements usuels : nom, alias, âge et date de naissance, identifiant physique (taille, poids, couleurs des yeux, cheveux, etc.), tatouages et toutes autres modifications (cybernétique incluse), les données biométriques (photo, empreintes digitales, etc.), capacité exceptionnelle (Éveillé ou autres). De plus, il contient les informations relatives aux accusations portées, les sentences reçues et les conditions imposées, incluant les renseignements de l'agent de probation à qui vous êtes affectés.

Contrairement aux SIN nationaux ou corporatistes, un SIN criminel ne confère pas le statut de citoyen à part entière. Vous conservez donc votre statut de citoyens partobatoires sans droit légal, mais maintenant vous êtes facilement traçable, car vous êtes dorénavant fiché dans le système.

Son seul avantage est qu'il vous est maintenant techniquement possible d'avoir un boulot réglo et d'ouvrir légalement un compte en banque... si on prend pitié de vous et on accepte de donner une chance à un criminel de refaire votre vie.

LES SIN LÉGAUX

Le reste de la population mondiale est composé de tous ceux qui possèdent un SIN (ou son équivalent). Outre le SIN criminel, il existe deux types de SIN principaux : le SIN national et celui corporatiste. La plus grosse différence entre les deux vient de son émetteur.

Comme son nom l'indique, le SIN corporatiste est émis par une corporation plutôt qu'une nation. Cependant, toutes les corporations ne peuvent en émettre. Ce privilège n'est réservé qu'aux corporations ayant un statut d'extraterritorialité actif. Il n'est donc réservé qu'aux mégacorporations, (les corporations cotées AA et plus), celles cotées A ou moins et les corporations locales n'y ont pas droit. Les dix AAA s'en sont prévalues pleinement et seules quelques AA en ont fait de même.

Et ce privilège d'octroyer la citoyenneté, tout comme l'extraterritorialité, est une chasse gardée jalousement maintenue et contrôlée de nos très chères mégacorporations AAA et AA. Car, peu importe la taille de votre corporation, si vous n'avez pas au moins deux A, vous n'y avez pas droit. Point barre. Et ça illustre aussi l'impact de l'audit mégacorporatiste de la fin 70 et l'épée de Damoclès que représente la réévaluation semestrielle du statut AA et A (et annuelle pour les AAA). Nous avons vu, et nous verrons encore, des AA être rétrogradées à de simples corporations A, voire moins, et donc perdre leur extraterritorialité et leur privilège d'octroyer la citoyenneté à leurs employés. Cette perte prend effet immédiatement, du jour au lendemain.

Orbital DK

Il est aussi important de noter que, techniquement, seuls les employés qui travaillent sur un site officiellement identifié et désigné «extraterritorial» de la mégacorporation y ont droit. S'ils sont employés par une filiale, il y a de grandes chances qu'ils n'aient que leur SIN national, puisque plusieurs filiales, même celle des AAA, ne sont pas désignées extraterritoriales ou identifiées comme relevant de telle ou telle mégacorporation. Les sites et laboratoires secrets tombent dans une zone grise, car leur désignation extraterritoriale est rarement revendiquée et ils sont rarement identifiés comme appartenant à telle ou telle mégacorporation. Mais vous pouvez être certains que les employés qui y travaillent sont bien citoyens de cette corpo. Il va sans dire que les sous-traitants qui travaillent dans les sites extraterritoriaux n'y ont pas le droit, car ce ne sont pas des employés.

Kay St. Irregular

Par exemple, certaines de ces corporations permettent la double citoyenneté corporatiste/nationale et donc de posséder un SIN corpo et un SIN national, sous certaines conditions. Toutefois, s'il y a un conflit entre les intérêts des deux, c'est la citoyenneté corporatiste qui prime à leurs yeux.

Comme les SIN nationaux, les SIN corporatistes ne sont valides que tant qu'on est citoyen de cette corporation. Si cette citoyenneté est révoquée (perte d'emploi, criminalité, révocation volontaire, perte d'extraterritorialité de la corporation, etc.), ce SIN devient caduc.

Parmi ces causes, la perte d'emploi mérite que l'on s'y attarde un peu, car elle représente un risque très réel, beaucoup



plus que pour les SIN nationaux, de perdre sa citoyenneté. Pensez-y ! Peu important les années de loyaux services, peu importe que vous soyez né citoyen de cette corporation, ou même un citoyen de deuxième ou troisième génération, voire plus... il ne suffit que de quelques évaluations défavorables (véridiques ou non, les corpos s'en contrefoutent), d'un supérieur qui vous déteste, de devenir superflu suite à une restructuration, d'être victime d'un accident du travail ou d'une machination interne vous désignant comme bouc émissaire d'un quelconque problème et la très chère mère patrie, ou mère corporation dans ce cas-ci, peut tout bonnement vous retirer la citoyenneté sans ménagement, et sans même un merci.

Si l'employé a déjà un SIN national ou a récemment obtenu la citoyenneté (et un nouveau SIN) chez une nouvelle corpo extraterritoriale, pas de soucis, il est couvert par celui-ci. Sinon, il doit soit en faire la demande et possiblement « immigrer » dans son pays, soit devenir un SINless s'il ne réussit pas à (ou ne veut pas) en obtenir un.

Dans les deux cas, corporatiste ou national, ces SIN viennent avec des droits et des responsabilités légales (droit de vote, taxation, etc.), offrent une protection légale et des assurances, permettent d'obtenir légalement un emploi, d'avoir un compte bancaire, de voyager, d'acheter légalement et de posséder des biens, etc.

- ♦ Un SIN caduc ne signifie pas qu'il a été supprimé ni les informations biométriques qu'il contient. Qu'ils aient un SIN national ou soient repêchés par une autre corpo extraterritoriale, ou qu'ils tombent en déchéance n'y changera rien. Le registre mondial des SIN ne supprime jamais rien.
- ♦ Sunshine

Au bas de l'échelle, nous avons les **citoyens des classes moyenne et basse** (col bleu, col blanc, employés sanitaires, commis au Stuffer Shack ou au McHugh's, etc.), et les **drones corpos** (agents d'entretiens, agents de sécurité, le personnel administratif et de bureau, celui de recherche, etc.). Il s'agit de la tranche de la population que l'on rencontre les plus couramment, dans la rue, dans les transports en commun, dans les édifices commerciaux et de bureaux, etc. Bref, c'est la tranche de la population avec laquelle il est le plus facile de se fondre si on joue nos cartes correctement. Cependant, il s'agit aussi de la tranche de la population dans la plus grande précarité, car ils n'ont pas beaucoup de marge de manœuvre financièrement et une perte d'emploi, une maladie à long terme ou des dommages excessifs de leurs biens peuvent avoir des conséquences dévastatrices.

- ♦ Même s'ils sont généralement de moindre intérêt d'un point de vue « extraction », leurs connaissances, leurs accès et leur

capacité à se fondre dans la masse, ajoutés à leur précarité financière, en font d'excellents contacts, voire d'éventuelles portes d'entrée dans n'importe quelle institution. Franchement, une excellente occasion pour les faces de graisser quelques pattes pour vous faciliter la tâche.

- ♦ Traveler Jones
- ♦ Ne généralisons pas. Le serveur du Stuffer Shack ou du Taco Temple du coin a plus de chance d'être un étudiant sur la paille et dont papa et maman n'ont pas pu lui offrir cette vie rêvée des tridéos pour ados, plutôt qu'un SINner de Big

MONNAIES DU MONDE

En 2084, et depuis près de cinquante ans, la principale devise est le nuyen. Il s'agit d'une devise électronique originaire du Japon, qui a pris une portée internationale et est actuellement contrôlée par la Zurich-Orbital Gemeinschaftsbank. Étant une devise électronique, la majorité des gens l'utilisent à travers leur commlink, qui est, entre autres, lié à leur compte bancaire et leur sert donc de porte-monnaie au quotidien. Pour les transactions anonymes ou illicites des runners, les créditubes certifiées, porte-monnaie électroniques de la taille d'un stylo, qui permettent de voir son solde et de transférer les fonds rapidement, sont la norme.

Rares sont les nations qui n'acceptent que leur devise nationale et il s'agit pour la plupart de pays isolés, voire du tiers-monde. Toutefois, plusieurs nations possèdent et impriment une devise nationale, qui a cours en parallèle au nuyen. C'est par exemple le cas des UCAS (le Dollar UCAS), des CAS (le Dollar CAS), du Québec (le Nouveau Franc du Québec), du Royaume-Uni (la Livre sterling), des pays européens (l'Euro), etc. Il s'agit pour plusieurs d'un dernier hurra nationaliste.

Comme les nations, les dix AAA et certaines AA ont frappé leur propre monnaie, qui n'a de la valeur qu'en leur sein. Elles paient leurs employés avec cette monnaie et ces derniers ne peuvent la dépenser que dans les boutiques et les restaurants de leur corpo mère. Il s'agit évidemment d'une forme de contrôle additionnel que la mégacorporation a sur ses employés.

- ♦ Même si le nuyen a cours en Europe c'est l'Euro qui est roi et la quasi-totalité des transactions, tant licites qu'illicites, se fait avec cette devise, sauf au sein des mégacorpos.
- ♦ Sim-Eon
- ♦ Malgré son omniprésence, il y a de multiples raisons pour lesquelles certains runners, voire certains Johnson, préfèrent utiliser les monnaies nationales, la principale étant que la monnaie physique est beaucoup plus difficile à retracer ou à remonter au commanditaire. Même les coupures corpos, qui ne valent en théorie absolument rien à l'extérieur des limites de celle-ci, offrent, grâce au marché noir, une option alléchante. Toutefois, si on vous offre des billets Ares, vous êtes quasi assurés que votre Johnson travaille pour n'importe quelle mégacorporation... **SAUF** Ares.
- ♦ Espion

A ; même s'il vous sert une viande saignante. Les pratiques diffèrent d'une méga à l'autre, et même au sein de chacune, on constate des variations régionales ou contextuelles.

Cependant, il y a plus de chances qu'un simple employé qui vit et travaille dans une arcologie ait un SIN corpo, lobotomisé lui avec toute sa famille par la propagande maison, que l'ouvrier qui fait les trois 8 dans une raffinerie ou une chaîne de montage installée dans une zone industrielle lambda.

- ♦ Sunshine

Côté loyer, ils vivent dans des appartements, des enclaves corpos ou de petites maisons. Ce n'est pas le grand luxe, mais au moins il y a un accès matriciel généralement fiable et un certain niveau de sécurité est assuré. Ils jouissent d'un minimum de confort (quelques bijoux, radio, tridéo, etc.), mais certainement pas de produits dernier cri : de l'électroménager et quelques appareils domestiques intelligents, souvent de seconde main, connectés à la Matrice, etc. Les implants se limitent au strict minimum requis pour leur emploi (ou pour pallier un handicap) et ne sont certainement pas de dernière génération. Le transport est généralement assuré par le réseau de bus ou de métros autopilotés (ou de navettes contrôlés à distance pour les drones corpos) ou une voiture personnelle d'occasion, etc. Côté alimentation, c'est pas nécessairement super nutritif, mais au moins il y a un plus grand éventail de tofu et des galettes de krill mieux aromatisées. L'achat de quelques soykafs quotidiens au café du coin ne nous ruine pas et les sorties au resto, seul, en couple ou avec des amis, restent possibles, même si occasionnelles.

Au-dessus d'eux nous avons les **citoyens et employés plus aisés**. Ceux qui occupent des postes plus spécialisés (universitaires, mages, riggers et deckers de sécurité, etc.), les cadres intermédiaires et les politiciens locaux (maires, conseillers municipaux, shérifs, etc.). Ils sont moins communs et sont plus facilement rencontrés à leur lieu de travail que dans un centre commercial, par exemple. Sans être à l'abri d'un malencontreux événement, ils vivent moins dans un état de précarité et ils ont par conséquent une plus grande facilité à avoir du temps libre et à prendre des congés et voyager.

- ♦ Ce sont typiquement le genre de personnes amenées à devenir la cible d'extractions de runners. Ils sont encore relativement faciles à atteindre, puisqu'ils ont rarement une garde rapprochée, comme c'est le cas avec les hauts cadres, et ont un niveau d'influence ou une expertise recherchée par d'autres organisations. De plus, ils sont souvent plus motivés à gravir les échelons et visent à une meilleure condition de vie... Il n'est donc pas rare qu'ils soient leur propre commanditaire ou du moins complices de leur propre extraction, facilitant certains aspects de celle-ci. Au pis aller, si vous avez les reins solides et du matériel béton, le chantage ou l'extorsion reste une bonne option.
- ♦ Kay St. Irregular

Leur aisance financière ou leur statut privilégié leur permettent généralement d'avoir leur propre maison ou un petit appart s'ils le désirent. Bien que plusieurs préfèrent la liberté et la quiétude d'esprit que le second leur accorde. Les implants et autres modifications sont plus communs et sont de meilleures qualités, il n'est pas rare de voir des implants alpha ou des implants cosmétiques,

voire du bioware sur mesure. Leurs biens sont généralement plus nombreux, plus récents et de meilleure qualité ; et même s'ils utilisent les transports en commun, c'est plus pour des questions pratiques que par nécessité, car ils ont tout à fait les moyens de se payer une voiture. Les pannes de courant ou matricielles sont rares et ne durent généralement pas très longtemps, et, en cas d'urgence, les services adéquats (pompiers, ambulances, police, etc.) se pointent à leur porte assez rapidement.

Au-dessus, nous avons les hauts cadres corpo, les politiciens nationaux, les hauts-gradés, etc. Bref, **les biens-nantis et ceux qui ont de l'influence** à l'échelle nationale ou au sein d'une corporation, sans pour autant aborder dans les ultrariches et les dirigeants des AAA. À part durant un job ou dans le cadre d'une réunion, il est peu probable de les fréquenter, ou même de juste les croiser. Ils vivent dans une réalité qui leur est propre et font souvent l'objet d'une sécurité rapprochée accrue. Bon nombre d'entre eux sont corrompus ou trempent dans des affaires plutôt louches, donc qui sait. Côté train de vie, ce sont les grosses maisons ou lofts, les grosses bagnoles (avec chauffeur), les produits et implants dernier cri et de haut de gamme. En règle générale, ils disposent de plus de temps libre, mais ce n'est pas dit qu'ils s'en prévalent. Restaurants, nourriture véritable, produits de luxe ; tout ceci est à leur portée à plus ou moins grand degré et, pour eux, c'est souvent plus une question de paraître plutôt que d'être. Ceci dit, à moins de bénéficier du népotisme ou d'être argenté d'avance, ce sont néanmoins des gens compétents qui savent ce qu'ils font.

- ♦ Bien que possibles, les extractions à ce niveau requièrent une équipe de runners d'élite et une solide planification, car vous jouez littéralement dans la cour des grands. Vos chances seront meilleures s'il s'agit d'une extraction volontaire, car la « victime » peut faire les arrangements pour vous accorder une petite fenêtre où elle sera moins surveillée, mais, même avec ceci, ce ne sera pas un job de tout repos et vous risquez fort d'essuyer une pluie de plomb.
- ♦ OrkCEO

ET DONC, LES RUNNERS

Maintenant que nous avons terminé ce survol de notre société et de ses citoyens, voyons comment en tirer parti et comment ces lambdas peuvent être source de runs, autrement qu'en tant qu'objectif.

Car, honnêtement, même le clodo complètement mariné peut être votre Johnson du jour. Bon, évidemment, ce n'est pas lui qui vous paiera, vu qu'il n'a pas un rond, mais il est invisible. Pensez-y un instant. Les itinérants sont partout. Peu importe les efforts des badges pour les déloger, ils sont au centre-ville, dans les parcs, le long des rues achalandées, etc. De plus, la majorité des gens les ignorent totalement, détournant le regard, passant leur chemin, continuant leur conversation, etc. Ce qui veut dire que notre clodo voit et entend bien des choses et connaît bien plus de secrets qu'on pourrait le croire, surtout si nous l'aidons en le positionnant à un endroit qui nous serait avantageux pour apprendre, par exemple, où se trouve un prototype ou un nouveau programme matriciel. Qui a en sa possession des documents d'intérêt (chantage, scoop, vente

secrète). Ou, celui que je préfère, où est le repaire de tel ou tel enfoiré ou Policlub Humanis. Avec un bon intermédiaire pour écouler la marchandise, il y a moyen d'avoir quelques petits runs faciles pour assurer un minimum de revenu.

Si vous êtes d'humeur robiniste, ou que vous acceptez une rémunération moindre, les SINless, squatteurs, gangers ou les cols bleus peuvent être une autre excellente source de runs. Vol de matériel ou de médicaments nécessaires pour leur survie, médiation entre deux groupes, transport de biens ou de personnes ou, tout simplement, sabotage industriel ou opérations anti-briseur de grève sont parmi autant de possibilités que cette tranche de la société peut vous offrir. Et l'avantage, c'est qu'ils sont omniprésents. Vous les croisez tous les jours et si vous prenez le temps de faire un brin de causette avec eux, vous pourriez être surpris de ce que ceci pourrait vous rapporter.

Donc, la prochaine fois que le plombier vient débloquer vos toilettes, pensez-y, prenez la peine de causer avec lui et offrez-lui un petit bonus pour un boulot bien fait. Vous pourriez être grandement surpris des dividendes.

Les différentes organisations criminelles, Mafia, Yakuza, etc. forment l'autre tranche de SINless (ou de SINners) avec lesquels on peut faire affaire ; et certains d'entre nous le font régulièrement. Je ne m'y attarderai donc pas trop. Toutefois, ils ont le potentiel d'être des Johnson lucratifs, bien que le job est garanti illégal, et souvent violent : assassinat de rivaux, blanchiment d'argent, extorsion, chantage, interférence au processus électoral, etc. Mais qui sait ? Peut-être auriez-vous un petit run tranquille de babysitting de la jeune préado de votre oyabun local, tous frais payés.

- ♦ Ceci n'est pas une mince affaire. C'est un piège. Passer une simple heure avec la préado typique d'un oyabun mettra à l'épreuve votre santé mentale et vous remettrez en question tous vos choix de vie. Faites-moi confiance ; **évitez** ceci comme la peste !
- ♦ Seb//Colt

Dans le plus classique, nous avons les cols blancs, les fonctionnaires et les employés corpos de bureaux, de recherche et de la basse gestion. Cette tranche de la société est celle avec laquelle nous faisons régulièrement affaire : vol de données, sabotage, conflit interne, interférence politique et électorale, etc. Sans être des gros poissons, ils ont accès à des fonds et ont le désir d'avancement, généralement en marchant sur le dos des autres. Mais même sans aller jusqu'à ces extrêmes, ce sont aussi nos Johnson les plus fréquents. Ceux qui vont nous payer correctement pour donner un coup de main à la communauté, retrouver une personne disparue, ou aider à prouver l'innocence de quelqu'un. Car, même s'ils ont les moyens et les ressources, ils ne peuvent pas se permettre de se salir les mains.

Et finalement, les gros poissons, la haute société. Les commanditaires usuels des Johnson qui viennent nous voir pour les jobs d'extraction, d'espionnage ou de sabotage industriels, assassinat et autres boulots qui tendent à avoir des répercussions plus importantes. Sincèrement, à moins qu'ils ne désirent que l'on retrouve discrètement un membre de leur famille enlevé ou disparu, les chances de les rencontrer face à face sont à peu près nulles.

CONCEPTS DE JEU

Vous en savez maintenant un peu plus sur le Sixième Monde dans lequel vous allez mettre les pieds, outre les règles que vos runners devront respecter dans les Ombres, il est temps

d'aborder celles que *vous* devrez suivre autour de la table. Celles-ci permettent de définir les capacités des personnages et le résultat des actions qu'ils entreprennent.

QUELQUES MOTS SUR LE JEU DE RÔLE

Si vous tenez ce livre entre vos mains, il est probable que vous ayez déjà une bonne idée de ce qu'est le jeu de rôle sur table. Mais il est aussi possible que vous ayez été attirés par la couverture, intrigués par cette chromée faisant face au dragon, et que vous n'ayez qu'une vague idée de ce dans quoi vous venez de mettre les pieds. Cette section est là pour vous.

Le jeu de rôle, ou JdR, est un jeu de société qui se pratique autour d'une table (physique ou en ligne). Il présente néanmoins plusieurs particularités qui en font un jeu à part. Un jeu où les joueurs et joueuses collaborent pour créer une histoire passionnante, plutôt que de s'opposer pour remporter la partie. Un jeu où la liberté d'action est totale, et ne peut être totalement couverte par les règles.

Dans *Shadowrun : Anarchy 2.0*, chaque joueur incarne un personnage, dont il décide des actions et au travers duquel il vit des aventures. On les appelle les **personnages joueurs (PJ)**, ou dans le Sixième Monde, les **shadowrunners** ou **runners**. Un joueur, nommé **meneur de jeu (MJ)**, a un rôle particulier : celui d'animer la partie. C'est lui qui fera vivre l'univers et décidera des actions de tous les autres personnages, du Johnson qui embauche les runners aux gardes de sécurité de la corporation dans laquelle ils doivent pénétrer, en passant par les chiens de garde et les contacts des personnages. Ils sont ce qu'on appelle les **personnages non-joueurs (PNJ)**. C'est le meneur qui décrira l'environnement et décidera des événements hors de contrôle des PJ : la météo, le trafic routier, l'affluence dans le musée que les runners doivent braquer, etc. Son rôle peut être comparé à celui d'un réalisateur de film, avec la différence

notable que les acteurs n'ont pas de script et décident d'eux-mêmes de la façon dont leurs personnages vont réagir.

Meneur et joueurs sont responsables, ensemble, de créer une histoire passionnante, à travers la prémisse proposée par le meneur et les actions des personnages. Chacun doit être attentif à ce que ses actions participent à la réussite globale de la séance et au plaisir de chacun. C'est pourquoi il est important de définir en amont les envies et les limites de chacun autour de la table. La durée des aventures est variable, certaines se déroulant en une unique séance de quelques heures, d'autres pouvant s'étaler sur plusieurs séances. Souvent, les scénarios se suivent pour former une campagne, à la façon des séries qui permettent de suivre les péripéties des héros pendant plusieurs épisodes.

Une séance débute généralement par le meneur de jeu qui présente la situation initiale, avant de laisser la parole aux joueurs. Ceux-ci décrivent les actions de leur personnage, à la première ou troisième personne, selon leur envie. Ils peuvent aussi bien dire « *je me cache derrière le mur* » que « *mon personnage court après le suspect* ». Il en est de même lorsque leur personnage parle ; « *mon personnage explique au barman qu'il cherche des informations sur une femme qui aurait été aperçue ici* » est tout aussi valable que « *je m'approche du barman et lui montre une photo. Dites-moi, vous n'auriez pas vu cette femme hier soir ?* ».

Au fil des prises de paroles, la situation va évoluer, le meneur faisant réagir le monde et les PNJ qui le peuplent aux actions des PJ, puis les joueurs réagissant à leur tour, jusqu'à la conclusion de l'aventure.



Le plus souvent, les actions entreprises par les personnages ne présenteront pas de difficulté particulière, mais il arrivera tôt ou tard que les choses ne soient pas si simples. Pour résoudre ces actions incertaines, les joueurs s'appuieront sur les règles et le hasard des dés. Chaque personnage dispose de caractéristiques propres, décrites sur leur **feuille de personnage**. Celle-ci précise ses capacités, équipements, contacts, etc. Le meneur de jeu décidera d'un test à faire et le joueur se référera à sa feuille de personnage pour déterminer le nombre de dés à lancer. Ces règles sont détaillées dans ce chapitre et visent à couvrir une large gamme d'actions. Cependant, les actions des

personnages n'étant limitées que par l'imagination des joueurs, elles ne peuvent prétendre à l'exhaustivité, mais fournissent plutôt un point de départ pour la gestion des situations improbables qui ne manqueront pas de survenir. Le besoin d'équilibre absolu entre les joueurs étant réduit par l'aspect collaboratif, elles n'ont pas force de loi et peuvent être facilement adaptées, contrairement aux jeux de société plus classiques.

Note : le jeu de rôle est né dans les années 1970, et n'a cessé d'évoluer et de se diversifier depuis. Cette description ne se veut pas exhaustive, mais se concentre sur ce qu'est une partie d'*Anarchy 2.0*.

EXEMPLE DE PARTIE

Voici un exemple de partie, lors d'une discussion tendue dans un bar.

Naëlle (la MJ) : Le barman répond à Lucid qu'il a effectivement vu la femme que vous recherchez en présence d'un habitué, qu'il te pointe du doigt.

Lise (qui joue Lucid) : Je m'approche de lui avec deux verres, lui en offre un, et lui dis que j'aimerais lui parler.

Naëlle : Il semble réticent, «ça te regarde pas qui j'ai vu hier soir.»

Ines (qui joue Iron) : Ma razorgirl sort ses griffes cybernétiques d'un air menaçant. «Je te conseille de répondre à mon amie, si tu ne veux pas que mes griffes fassent copain-copain avec tes entrailles !»

Naëlle : Fais un test d'Intimidation pour voir comment le gars réagit.

Ines : (récupère les dés nécessaires et les lance) J'ai fait 4 succès !

Naëlle : Il hésite un instant, et tu vois une goutte de sueur perler à son front. «Ok, ok, c'est pas la peine de s'énerver. C'est une cadre corpo, je la connais pas plus que ça, je lui vends juste de la drogue, mais je sais qu'elle est quasiment tous les soirs à l'Inferno.»

Ulysse (qui joue U-turn) : Tous dans mon van, direction l'Inferno !

Naëlle : Il vous faut une bonne demi-heure pour rejoindre le club. En arrivant, il est déjà bondé.

Loïs (qui joue Lightning) : On essaie de la retrouver dans la foule.

Gabriel (qui joue Ghost) : Je vais essayer de pirater les caméras pour faciliter les recherches.

Naëlle : Faites tous un test de Perception, sauf Gabriel, toi tu fais un test de Piratage.

Gabriel : J'ai fait 5 succès.

Les autres joueurs : 2 succès ! 3 succès ! Moi aussi ! Pff j'ai tout raté.

Naëlle : Vous déambulez dans le club, mais la foule est vraiment trop dense pour que vous parveniez à la trouver. Gabriel, tu as réussi à obtenir un accès aux caméras du club, que fais-tu ensuite ?

Gabriel : Je vais lancer un programme de reconnaissance faciale...

Une meilleure façon de se faire une idée de ce qu'est une partie d'*Anarchy 2.0* est de regarder cette partie de démonstration..



UN PERSONNAGE EN DÉTAIL

Les aptitudes nécessaires pour courir les Ombres sont aussi variées que l'origine des runners et les raisons qui les y ont poussées. Avant de se plonger dans les règles de résolution, il est nécessaire de comprendre de quoi sont faits les personnages.

Note : ces règles, et particulièrement les valeurs chiffrées et leurs limites, sont adaptées aux métahumains et créatures de capacités similaires. La puissance de certains êtres d'exception (qui a parlé de dragons ?) est telle qu'elle ne peut être reflétée ainsi. Parfois, déplacer les limites peut suffire, mais le plus souvent il faut s'en remettre à la narration ; quelle que soit leur expérience, les runners ne sont pas de taille à leur faire directement face.

MÉTATYPE

Le retour de la magie depuis l'Éveil a permis l'expression de certaines parties du génome jusque là endormies, et l'apparition de nouveaux métatypes que l'on croyait cantonnés aux contes pour enfants. Chaque métatype bénéficie de traits innés qui sont, à l'exception des humains, des effets narratifs (p. 59).

HUMAINS

Homo sapiens sapiens

Taille et poids moyens : 1,75 m pour 78 kg

Traits innés : aucun

Les humains restent le métatype le plus répandu et définissent de ce fait la norme. Les bâtiments et véhicules sont naturellement adaptés à leur morphologie et on ne s'étonnera qu'exceptionnellement de voir un humain dans un lieu donné ou occuper tel ou tel poste. Particulièrement adaptables, ils sont capables de faire face à toutes les situations.

ELFES

Homo sapiens nobilis

Taille et poids moyens : 1,9 m pour 80 kg

Traits innés : vision nocturne

Les elfes sont généralement plus grands et sveltes que les humains et ont les oreilles pointues. Ils sont très attirants, ce dont ils sont évidemment conscients, et ils en jouent. Cela leur ouvre des portes pour accéder aux positions de pouvoir. S'ils ne souffrent que très peu du racisme de la part d'humains, certains autres métatypes peuvent en être jaloux et le manifester.

NAINS

Homo sapiens pumilionis

Taille et poids moyens : 1,2 m pour 54 kg

Traits innés : vision thermographique

Les nains sont un métatype discret, c'est du moins ainsi que les autres les perçoivent, sans vraiment leur demander leur avis. Ils ne sont que rarement victimes d'actes racistes violents, mais tendent à être invisibilisés. On peut en trouver dans toutes les couches de la société, où leur persévérance finit toujours par payer, avec une appétence particulière pour les domaines techniques. Ils ont les oreilles légèrement pointues

et, comme leur nom l'indique, sont de petite taille. Cela est une source de désagréments, car trop peu de lieux ou de véhicules sont adaptés à leur morphologie.

ORKS

Homo sapiens robustus

Taille et poids moyens : 1,9 m pour 128 kg

Traits innés : vision nocturne

Massifs, avec des canines inférieures proéminentes et des oreilles pointues, les orks paraissent dangereux et intimidants. Sans surprise, cela a donné immédiatement naissance à un fort racisme anti-orks, encore accentué par le traumatisme du processus de gobelinisation dont ils sont initialement issus. Les études récentes ont montré que la différence d'espérance de vie avec les autres métatypes était avant tout liée à leurs conditions de vie, entre ghettoïsation et travaux physiques ou à risques, et qu'elle s'estompe avec les progrès de la médecine maintenant consciente de leurs spécificités. Principalement cantonnés aux métiers manuels et peu qualifiés, les orks essaient de s'élever dans la société, avec des succès assez sporadiques.

TROLLS

Homo sapiens ingentis

Taille et poids moyens : 2,5 m pour 300 kg

Traits innés : vision thermographique

À leur côté, un ork passerait pour un gringalet. Véritables forces de la nature, les trolls arborent des défenses saillantes et une paire de cornes qui leur donnent un air franchement menaçant. Originellement issus de la gobelinisation, comme les orks, le choc de leur transformation était tel que beaucoup se sont montrés agressifs. Le métraracisme dont ils sont victimes est décuplé par rapport aux orks, bien que de même nature. Les orks et les trolls vivent souvent en communauté, sans qu'il soit possible de déterminer s'il s'agit là d'une affinité innée, ou d'une recherche de protection commune contre le reste de la société.

MOTS-CLÉS

Chaque personnage est décrit par **5 mots-clés**. Ceux-ci décrivent ce qu'**est** le personnage. Ils définissent aussi ce que le personnage sait dans la mesure où il aura des connaissances dans les domaines associés à ces mots-clés. Les mots-clés recommandés sont les suivants :

- **Métatype / Statut social :** être d'un métatype donné implique le plus souvent de faire partie d'une sous-culture associée. Le métatype peut être remplacé, ou affiné, par le statut social d'origine. Un personnage pourrait être un « corpo nain », un « ouvrier ork » ou, plus atypique, un « noble troll ».
- **Origine / Lieu de résidence :** tout le monde a une origine, un endroit où on a grandi et dont on connaît les codes et les moindres recoins. Un endroit qu'on qualifie de chez soi. Il peut s'agir du lieu de résidence actuel ou passé, d'un quartier, d'une ville ou d'un pays, selon ce qui définit le mieux le personnage. Le contexte de la campagne devrait aussi être pris



en compte : pour une campagne exclusivement centrée sur une ville donnée, un district de celle-ci ou un pays lointain seront des origines plus appropriées que simplement cette ville.

- **Rôle / Occupation** : quel rôle le personnage remplit et éventuellement la façon dont il le remplit. Est-il un samouraï des rues chromé ? un chaman ? un decker ? un rigger ? un adepte social ?
- **Train de vie** : certains ont grandi dans le luxe et ne peuvent se résigner à le quitter quand d'autres ont eu une enfance difficile et tiennent à afficher leur réussite. D'autres encore se satisfont de conditions modestes, préférant faire profil bas, ou économiser leurs nuyens si difficilement gagnés. Les trains de vie sont détaillés dans la section *Un lit où dormir* (p. 164).
- Le dernier mot-clé est plus ouvert, il peut s'agir d'une occupation secondaire, d'un ancien métier ou de n'importe quoi d'autre qui qualifie le personnage et implique des connaissances propres.

Si l'un de ces mots-clés n'a pas d'intérêt pour votre personnage, vous pouvez le remplacer par un second mot-clé ouvert, mais cela devrait rester exceptionnel.

COMPORTEMENTS ET RÉPLIQUES

Les traits de caractère marquants d'un personnage sont définis par **4 comportements**. Ses motivations, ses travers et ses addictions éventuelles sont autant de comportements valables. Ceux-ci devraient permettre de se faire une idée sur la façon dont un personnage va réagir aux différentes situations auxquelles il pourra être confronté. Les comportements sont aussi une source d'inspiration pour interpréter les personnages.

Les **4 répliques** d'un personnage viennent préciser ses comportements de façon plus vivante. Il s'agit de ses phrases typiques, celles qu'il emploie dans les situations de stress, pour souligner une réussite majeure ou se mettre en valeur.

Comportements et répliques participent aussi au gain et à la dépense de points d'Anarchy (p. 77). Le joueur peut dépenser un point d'Anarchy pour faciliter une action en adéquation avec un comportement ou une réplique. Une décision préjudiciable pour se conformer à l'un ou l'autre peut au contraire permettre de gagner un point d'Anarchy. Pour cette raison, ils

ne doivent pas se contenter de lister ou souligner les qualités et points forts du personnage, mais aussi ses défauts. Les comportements et répliques ambivalents sont particulièrement intéressants de ce point de vue.

ATTRIBUTS

Les attributs représentent les caractéristiques brutes d'un personnage. Bien qu'il soit possible de s'entraîner pour les améliorer, cela demande un effort substantiel. Chaque attribut a un indice compris entre 1 et 4 pour les humains, selon l'échelle suivante :

INDICE	DESCRIPTION
1	Faible, nettement inférieure à la moyenne des humains
2	Moyenne pour un humain
3	Forte, nettement supérieure à la moyenne des humains
4	Exceptionnelle pour un humain

Afin de refléter la diversité de la métahumanité, ces fourchettes varient avec le métatype (voir la table des attributs). Les bonus octroyés par les atouts permettent de dépasser ces limites.

FORCE

La Force (FOR / F) représente la carrure du personnage, sa puissance et sa résistance physique. Cet attribut est utilisé pour déterminer la gravité des dommages physiques qu'un personnage peut encaisser, ainsi que ceux occasionnés avec les armes utilisant la puissance musculaire. Les orks, et plus encore les trolls, disposent d'une Force exceptionnelle.

AGILITÉ

L'Agilité (AGI / A) représente la capacité à agir avec précision. Cela regroupe aussi bien la dextérité manuelle que les mouvements du corps. La rapidité et la coordination sont aussi couvertes par cet attribut qui se voit donc utilisé pour la majorité des actions physiques.

VOLONTÉ

La Volonté (VOL / V) représente la force mentale du personnage, sa capacité à résister aux difficultés émotionnelles. C'est ce qui lui permet de continuer à lutter quand la situation semble désespérée. Cet attribut est utilisé pour déterminer la gravité des dommages mentaux qu'un personnage peut encaisser. Cela comprend ceux causés par la pratique de la magie, qu'on appelle

le drain, et les contrecoups matriciels, le biofeedback. Cet attribut est utilisé pour la majorité des actions magiques, ainsi que pour les combats astraux et matriciels, qui nécessitent de garder son sang-froid. Les nains disposent d'une Volonté supérieure.

LOGIQUE

La Logique (LOG / L) représente les capacités de réflexion du personnage. Il peut aussi bien s'agir d'une déduction méthodique, d'une vivacité d'esprit naturelle ou d'une intuition fine. La Logique ne détermine pas les connaissances du personnage, mais c'est le plus souvent elle qui permet de les mettre efficacement à contribution. Cet attribut est utilisé pour toutes les actions qui demandent de la réflexion ou de la perspicacité.

CHARISME

Le Charisme (CHA / C) représente la capacité à convaincre, séduire, et plus généralement à focaliser l'attention sur sa personne. Cela concerne évidemment les dons d'orateur, mais sans s'y limiter : la prestance résulte aussi du Charisme. Cet attribut est utilisé pour les tests sociaux. Les elfes disposent d'un Charisme supérieur.

COMPÉTENCES

Les compétences sont ce qu'un personnage sait faire, ce qu'il a appris au cours de sa vie jusqu'à présent. Il est beaucoup plus aisé de faire progresser les compétences que les attributs. Les compétences ont un indice compris entre 0 et 8, selon l'échelle suivante :

INDICE	DESCRIPTION
0	Incompétent
2	Entraîné
4	Professionnel
6	Expert
8	Élite

Chaque compétence couvre un large champ d'action et il est possible pour un personnage de se concentrer sur une petite partie d'une compétence. C'est ce qu'on appelle une **spécialisation**. Chacune procure un bonus de +2 à l'indice de la compétence lorsqu'elle s'applique, permettant ainsi d'atteindre 10 au maximum. Il est nécessaire d'avoir un indice d'au moins 1 dans la compétence pour acquérir une spécialisation. Un personnage peut avoir plusieurs spécialisations pour une compétence donnée. Les principales spécialisations sont listées en gras dans la description de chaque compétence, mais il est possible d'en créer d'autres. Inspirez-vous de celles présentées pour vous assurer qu'elles couvrent un domaine raisonnable.

	FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	ANARCHY
Humain	1-4	1-4	1-4	1-4	1-4	4
Elfe	1-4	1-4	1-4	1-4	1-5	3
Nain	1-4	1-4	1-5	1-4	1-4	3
Ork	1-5	1-4	1-4	1-4	1-4	3
Troll	1-6	1-4	1-4	1-4	1-4	3



Lors d'un test (p. 64), les compétences s'utilisent en conjonction avec un attribut. Celui-ci dépend de la compétence et parfois même de la spécialisation, comme indiqué dans la description des compétences. Le meneur de jeu reste libre d'utiliser d'autres associations compétence / attribut pour refléter la particularité de certains tests. Par exemple, un test d'Influence est normalement associé au Charisme, mais le meneur pourrait décider qu'une négociation s'appuyant sur un argumentaire scientifique soit associée à la Logique, alors qu'une tentative d'intimidation musclée aurait recours à la Force. Le type de test (simple ou opposé) est aussi précisé.

ARMES À DISTANCE

Attribut associé : Agilité

S'il s'agit d'utiliser une arme pour blesser un adversaire à distance, il y a toutes les chances qu'il faille utiliser cette compétence, à condition que l'arme soit tenue en mains. Armes à distance couvre une large gamme d'armes qui sont autant

de spécialisations. Les principales sont détaillées ci-dessous, mais certaines armes exotiques pourraient avoir des spécialisations propres. Toutes s'utilisent avec Agilité et nécessitent un test opposé à l'Athlétisme (défense à distance) de la cible, ou Pilotage s'il s'agit d'un véhicule.

- **Armes de jet :** couteaux, shurikens, boomerangs, bolas, hachettes, lances pour les plus motivés, et bien sûr les grenades à main.
- **Armes de trait :** arcs, arbalètes, frondes, lance-pierres.
- **Pistolets :** de poche, légers, lourds et automatiques, couvre aussi les revolvers.
- **Mitraillettes :** aussi appelés pistolets mitrailleurs.
- **Fusils :** de chasse, d'assaut, shotguns et fusils de précision.
- **Lance-grenades :** y-compris ceux intégrés sous le canon de certains fusils.
- **Armes lourdes :** mitrailleuses, canons d'assaut, lance-roquettes et missiles.
- **Armes montées :** toutes armes montées sur un affût ou un véhicule, maniées à la main.

ATHLÉTISME

Attribut associé : Force ou Agilité

Athlétisme couvre les capacités sportives physiques. Cela couvre aussi bien les sports s'appuyant largement sur la puissance physique, tels que soulever ou déplacer des objets lourds, que ceux nécessitant principalement une bonne coordination et précision. Ainsi, la course, aussi bien de fond que le sprint,

l'escalade ou la natation s'utilisent avec Force. C'est aussi évidemment le cas de tests pour soulever des charges ou enfoncer une porte. Par contre, le déplacement acrobatique utilisant le mobilier urbain, ou parkour, s'utilise avec Agilité.

Athlétisme couvre aussi la défense à distance, associée elle aussi à l'Agilité. Cela consiste à rester toujours en mouvement ou à couvrir afin de limiter les lignes de tir à son encontre, qu'il s'agisse d'armes ou de sorts.

Athlétisme nécessite un test simple lorsque le personnage cherche à effectuer une action précise, ou un test opposé s'il affronte un adversaire, chacun effectuant le même test. La défense à distance est toujours un test opposé, l'attaquant faisant un test approprié au type d'attaque portée.

COMPÉTENCES, SPÉCIALISATIONS ET ATTRIBUTS ASSOCIÉS

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Athlétisme : course (+F), escalade (+F), natation (+F), parkour (+A), défense à distance (+A)

Furtivité : discrétion physique (+A), discrétion astrale (+A), discrétion matricielle (+L), escamotage (+A), croche-tage (+A/L)

Perception : physique (+L), sociale (+L), astrale (+L), matricielle (+L)

Pilotage : motos (+A), voitures (+A), camions (+A), véhicules aquatiques (+A), véhicules volants (+A), drones terrestres (+A), drones aquatiques (+A), drones volants (+A)

Survie : survie en milieu naturel (+L), orientation (+L), premiers soins (+L), dressage (+C), sang-froid (+V)

COMPÉTENCES DE COMBAT

Armes à distance : armes de jet (+A), armes de trait (+A), pistolets (+A), mitraillettes (+A), fusils (+A), lance-grenades (+A), armes lourdes (+A), armes montées (+A)

Combat rapproché : mains nues (+A), lames (+A), armes contondantes (+A), combat astral (+V), défense (+A)

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Électronique : appareils personnels (+L), protection matricielle (+L), recherche matricielle (+L)

Piratage : backdoor (+L), force brute (+L), cybercombat (+V)

Ingénierie : armes contrôlées à distance (+L), C&R appareils électroniques (+L), C&R véhicules (+L), C&R drones (+L), C&R engins mécaniques (+L), C&R implants cybernétiques (+L), explosifs (+L), guerre électronique (+L)

COMPÉTENCES SOCIALES

Influence : bluff (+C), étiquette (+C), imposture (+C), négociation (+C), intimidation (+C)

Réseau : corporatiste (+C), criminel (+C), de la rue (+C), gouvernemental (+C), ingénierie (+C), magique (+C), matriciel (+C), médiatique (+C), médical (+C), universitaire (+C)

COMPÉTENCES MAGIQUES

Sorcellerie : sorts de combat (+V), sorts de détection (+V), sorts de santé (+V), sorts d'illusion (+V), sorts de manipulation (+V), contresort (+V)

Conjuration : esprits de l'air (+L/C), esprits de l'eau (+L/C), esprits du feu (+L/C), esprits de la terre (+L/C), esprits des aînés (+L/C), esprits des bêtes (+L/C), esprits des plantes (+L/C) bannissement (+L/C)

COMBAT RAPPROCHÉ

Attribut associé : Agilité ou Volonté

Combat rapproché couvre le corps à corps et l'utilisation d'armes de mêlée. Les spécialisations dépendent principalement de l'arme utilisée, mais couvrent aussi la défense. Comme pour les armes à distances, certaines armes exotiques pourraient avoir leur spécialisation propre.

- **Mains nues :** mains nues, poings américains, électro-gants et griffes cybernétiques.
- **Lames :** couteaux, épées et haches à une ou deux mains ainsi que lames cyber-implantées.
- **Armes contondantes :** battes de baseball, matraques, tonfas, électromatraques.
- **Combat astral :** s'utilise avec Volonté, voir le chapitre *Un monde Éveillé* (p. 173).
- **Défense :** quand l'objectif n'est pas de s'en prendre à l'adversaire, mais uniquement de se défendre.

Combat rapproché nécessite un test opposé à Combat rapproché de l'adversaire. Toutes les spécialisations s'utilisent avec Agilité, à l'exception du combat astral qui s'associe à la Volonté.

CONJURATION

Attribut associé : Logique ou Charisme

Conjuration couvre tout ce qui a trait aux esprits, qu'il s'agisse de les invoquer ou de les bannir. Les spécialisations d'invocation dépendent du type d'esprit : **esprits des aînés, esprits des bêtes, esprits des plantes, esprits de l'air, esprits de l'eau, esprit du feu, esprits de la terre**. Le **bannissement** est une spécialisation propre.

L'attribut associé dépend de la tradition de l'invocateur : Logique pour les mages hermétiques et ceux suivant la TMU et Charisme pour les chamans. Conjuration nécessite un test simple pour l'invocation et un test opposé pour le bannissement. Les règles détaillées sur la sorcellerie sont dans le chapitre *Un monde Éveillé* (p. 185).

Seuls les personnages Éveillés peuvent utiliser cette compétence.

ÉLECTRONIQUE

Attribut associé : Logique

Électronique couvre l'utilisation légale des appareils électroniques, omniprésents dans le Sixième Monde. À une époque où les gens étalent leur vie sur des réseaux sociaux, tel P2.0, et où



NAINS

la quantité cumulée de données sur la Matrice dépasse l'entendement, la spécialisation **recherche matricielle** permet de se renseigner sur à peu près tout ou n'importe qui, pour qui sait où chercher. La **protection matricielle** couvre les techniques pour se protéger des tentatives de piratage et autres types d'agressions matricielles. Enfin, **appareils personnels** couvre l'ensemble des autres usages, depuis l'utilisation avancée des commlinks et terminaux jusqu'à la programmation de logiciels spécialisés.

Cette compétence nécessite des tests simples.

FURTIVITÉ

Attribut associé : Agilité ou Logique

Furtivité couvre l'ensemble des actions qui visent à ne pas être repéré, quel que soit l'environnement. La **discrétion physique** et la **discrétion astrale** s'utilisent avec Agilité, alors que la **discrétion matricielle** fait appel à Logique. Certains se spécialisent aussi dans l'**escamotage**, qui s'utilise avec Agilité, pour faire disparaître de petits objets, ou les déposer là où ils ne devraient pas être. Dans tous ces cas, Furtivité nécessite un test opposé à la Perception de la cible.

Enfin, comme cela va souvent de pair, Furtivité couvre aussi le **crochetage** des serrures mécaniques et maglocks. Cela nécessite

un test simple en utilisant Agilité pour les serrures mécaniques et Logique pour les maglocks et autres serrures électroniques.

INFLUENCE

Attribut associé : Charisme

Influence couvre l'ensemble des techniques de manipulation fondées, ou non, sur le mensonge. Parmi les spécialisations, étiquette consiste à connaître et savoir appliquer les us et coutumes des différents groupes sociaux, c'est ce qui permet de s'intégrer dans une réception de la haute société sans faire tache, et de ne pas passer pour un gosse de riche auprès d'un gang, afin d'éviter de se faire racketter. Quelqu'un de doué en étiquette donnera toujours l'impression d'appartenir au milieu dans lequel il évolue. Le **bluff** s'applique pour persuader un interlocuteur de quelque chose de faux alors que se faire passer pour une personne précise relève de l'**imposture**. Dans ces trois cas, Influence nécessite un test opposé contre Perception (sociale).

Négociation concerne les discussions en vue d'obtenir un bien ou un service en échange de quelque chose d'autre. Cela s'applique aussi bien aux négociations commerciales d'envergure et à la rédaction de contrats qu'à négocier le passage auprès d'un gang en échange de quelques synthébières. Il s'agit

généralement d'un test opposé contre Influence (négociation). **Intimidation**, enfin, permet de bien faire comprendre à quelqu'un l'intérêt qu'il a à se plier à vos exigences, car les conséquences en cas contraire risquent d'être... désagréables. Il s'agit d'un test simple ayant pour seuil la Volonté de la cible.

Dans tous les cas, cette compétence est associée à Charisme.

INGÉNIERIE

Attribut associé : Logique

Ingénierie couvre la construction et la réparation (C&R) de tous types d'appareils technologiques. Les spécialisations dépendent du type d'appareils :

- **C&R appareils électroniques**
- **C&R véhicules**
- **C&R drones**
- **C&R engins mécaniques**
- **C&R implants cybernétiques**

Mais l'ingénierie ne se limite pas à cela, la **guerre électronique** concerne les techniques de brouillage des signaux ainsi que les manières de s'en prévenir. **Explosifs** couvre la préparation et la pose d'explosifs, que ce soit pour provoquer le maximum de dommages, ou au contraire viser un objectif précis en minimisant les dommages collatéraux. Enfin, **armes contrôlées à distance** permet de faire feu avec ces armes qui nécessitent de prendre en compte les mouvements relatifs entre l'arme et la cible ainsi que les contraintes sur la mobilité de l'arme.

Toutes les spécialisations sont associées à Logique et nécessitent des tests simples, à l'exception d'armes contrôlées à distance qui demande un test opposé à l'Athlétisme (défense à distance) de la cible, ou Pilotage s'il s'agit d'un véhicule.

PERCEPTION

Attribut associé : Logique

Perception couvre aussi bien le fait de remarquer des choses inattendues que la recherche active, et ce dans chacun des trois « mondes » de *Shadowrun* : le monde physique, l'espace astral et la Matrice (à condition d'être capable de les percevoir). La compréhension des émotions et intentions de ses interlocuteurs fait aussi partie de la Perception.

- **Physique** : remarquer une personne, un objet ou un événement dans le plan physique quand on n'y prête pas spécialement attention ou que l'on surveille activement, rechercher activement quelque chose de précis, fouiller un lieu, pister une personne ou une créature.
- **Sociale** : comprendre les émotions et les intentions de son interlocuteur.
- **Astrale** : remarquer une forme astrale, une aura ou un événement dans le plan astral quand on n'y prête pas spécialement attention, ou que l'on surveille activement, rechercher une aura ou forme astrale particulière, l'analyser ou la pister.
- **Matricielle** : remarquer un persona, un ORA ou un événement dans la Matrice quand on n'y prête pas spécialement attention, ou que l'on surveille activement, rechercher un persona ou un ORA particulier, pister un persona.

Dans le cas où il serait réellement important de tester la mémoire d'un personnage, ce serait un test de Perception.

Toutes les spécialisations sont associées à la Logique. Selon les circonstances, elles peuvent nécessiter un test simple ou un test opposé, typiquement à la Furtivité ou à l'Influence de la cible.

PILOTAGE

Attribut associé : Agilité

Il y a les conducteurs du dimanche, et ceux qui maîtrisent Pilotage. Qu'il s'agisse de véhicules ou de drones, de contrôle manuel, à distance ou en plongée, c'est cette compétence qui s'applique. Les spécialisations dépendent du type de véhicule :

- **Motos** : motos, trikes et même quads.
- **Voitures** : citadines, berlines, SUV, pick-up, petits vans, monospaces, sportives.
- **Camions** : du gros van au semi-remorque.
- **Véhicules aquatiques** : de surface et sous-marins, de toutes tailles.
- **Véhicules volants** : avions, hélicoptères, appareils à décollage et atterrissage vertical, t-birds, mais aussi deltaplanes motorisés.
- **Drones terrestres** : tous les drones à roues, chenilles et pattes.
- **Drones aquatiques** : tous les drones naviguant en surface ou sous-marins.
- **Drones volants** : tous les drones aériens, qu'ils utilisent des ailes, des hélices ou tout autre moyen de propulsion.

Pilotage nécessite un test simple lorsque le personnage cherche à effectuer une manœuvre précise, ou un test opposé lors d'une course-poursuite, chaque pilote effectuant un test de Pilotage. Cette compétence sert aussi à se défendre lorsque le véhicule est pris pour cible par une arme à distance, auquel cas il s'agit toujours d'un test opposé, l'attaquant faisant un test approprié au type d'attaque portée.

Les règles détaillées couvrant les véhicules et drones sont dans le chapitre *Un monde mécanique* (p. 229).

PIRATAGE

Attribut associé : Logique ou Volonté

Piratage couvre l'utilisation d'un cyberdeck, qui permet d'accéder aux dessous de la Matrice pour faire ce qu'on n'est pas censé faire, à commencer par s'octroyer des accès illégaux aux appareils et serveurs ne nous appartenant pas. L'obtention et l'utilisation d'accès illégaux, peut se faire par **force brute** ou par l'utilisation d'une **backdoor**. Dans les deux cas Piratage est associé à Logique et nécessite un test simple. Le **cybercombat** concerne le combat contre les entités matricielles hostiles, qu'il s'agisse d'autres deckers ou de contre-mesures d'intrusion (glace), est associé à Volonté, et nécessite un test opposé.

Seuls les personnages disposant d'un cyberdeck peuvent utiliser cette compétence. Les règles détaillées couvrant la Matrice et le piratage sont dans le chapitre *Un monde virtuel* (p. 217).

RÉSEAU

Attribut associé : Charisme

Réseau représente l'ensemble des personnes auxquelles le personnage peut faire appel pour obtenir des informations, de l'équipement ou des services. Cela ne se limite pas aux



ORKS

personnes connues directement, mais englobe aussi les amis d'amis, et toutes les personnes accessibles indirectement. Cette compétence vise à abstraire ces relations, son utilisation ne nécessite pas de détailler les personnes contactées, bien qu'il soit possible de faire appel à des contacts précis. Les spécialisations dépendent des milieux que le personnage fréquente et connaît, beaucoup ont des zones de recoupement, et c'est bien normal tant il est difficile de faire rentrer les gens dans une seule catégorie. Les spécialisations, ainsi que les contacts individuels, sont détaillés dans la section *On est qui on connaît* (p. 162).

- **Corporatiste**
- **Criminel**
- **La rue**
- **Gouvernemental**
- **Ingénierie**
- **Magique**
- **Matriciel**
- **Médiatique**

- **Médical**
- **Universitaire**

Cette compétence est toujours associée à Charisme et nécessite un test simple.

SORCELLERIE

Attribut associé : Volonté

Sorcellerie se concentre sur l'utilisation du mana pour lancer des sorts, mais aussi pour contrer ceux lancés par l'opposition. Les spécialisations de lancement dépendent du type de sort : **sorts de combat, sorts de détection, sorts de santé, sorts d'illusion et sorts de manipulation**. Le **contresort** est une spécialisation propre.

Cette compétence est toujours associée à Volonté, le type de test dépend du sort. Les règles détaillées sur la sorcellerie sont dans le chapitre *Un monde Éveillé* (p. 178).

Seuls les personnages Éveillés peuvent utiliser cette compétence.

SURVIE

Attribut associé : Logique, Charisme ou Volonté

Survie couvre l'ensemble des compétences nécessaires à la survie quand un personnage se retrouve seul en milieu hostile, bien que beaucoup soient aussi très utiles dans d'autres situations. La survie en **milieu hostile**, qui permet de trouver eau, nourriture et abri, et l'**orientation** sont associées à la Logique et nécessitent un test simple. Il en va de même pour les **premiers soins**, qui sont détaillés dans la section *Guérison, soins et réparation* (p. 69). Le **dressage** est associé au Charisme, il nécessite aussi un test simple. Enfin, Survie peut être associé à la Volonté s'il est nécessaire de tester le **sang-froid** ou la résistance mentale d'un personnage, à l'aide d'un test simple.

CONNAISSANCES

Les connaissances représentent ce que le personnage sait. Elles n'ont pas de valeur chiffrée et ne sont jamais directement testées, mais peuvent permettre d'effectuer certains tests, ou d'en tirer un bénéfice plus important. Dans certains cas, si un test s'avère nécessaire, celui-ci peut se faire avec la compétence la plus proche, en l'associant à l'attribut approprié, généralement Logique.

Par exemple, si tous les personnages peuvent reconnaître un coup de feu avec un test de Perception réussi, seuls ceux ayant des connaissances en armes à feu pourraient déterminer de quel type d'arme il s'agit.

Les connaissances peuvent représenter des langues parlées, des centres d'intérêt, des domaines professionnels. **Les mots-clés d'un personnage jouent aussi le rôle de connaissances, de même que les compétences d'indice 4 ou plus (représentant un professionnel du domaine).**

ATOUTS

Les atouts jouent un rôle important, c'est à travers eux que les personnages brillent et se démarquent. Comme leur nom l'indique, c'est sur les atouts que les personnages vont pouvoir compter pour se sortir des situations les plus périlleuses. Ils couvrent tous les domaines, des implants cybernétiques à la magie en passant par la Matrice et les véhicules.

Cette section vise à présenter les différents types d'atouts ainsi que les capacités associées afin de servir de référence. Les chapitres dédiés à chaque domaine fourniront plus de détails et de nombreux exemples, **mais les joueurs sont incités à s'emparer de ces règles pour créer les leurs, et ainsi rendre leur personnage unique.**

Chaque atout a un niveau qui sert à déterminer le coût d'acquisition et d'amélioration (voir *Création et progression des personnages*, p. 83). Il s'agit d'une mesure abstraite orientée sur l'équilibre de jeu plutôt que sur le coût « réel » des atouts. Pour créer un atout, commencez par choisir son type, cela vous donnera son niveau de base. Sélectionnez ensuite les effets souhaités, chacun augmentera le niveau de l'atout d'une valeur donnée. Quelques rares effets négatifs permettent de diminuer le niveau. Le niveau final de l'atout correspondra à la somme du niveau de base et des modificateurs des différents effets choisis.

Les atouts font partie intégrante du personnage, au même titre que ses attributs et compétences, et il ne devrait pas pouvoir les perdre, sauf circonstances exceptionnelles. Il est bien sûr tout à fait possible de l'en priver temporairement, ils peuvent être perdus, détruits, rendus inopérants de diverses manières, mais le personnage pourra les récupérer à la prochaine scène, ou au prochain scénario, selon les cas. Et ce, sans devoir les acheter de nouveau, le coût de l'entretien étant inclus dans leur coût initial. On considérera ainsi qu'un rigger avait les pièces détachées pour réparer son drone, qu'un doc des rues a pu traiter le bioware du samouraï des rues blessé, que le focus du magicien a pu être remplacé et ainsi de suite.

TYPES D'ATOUTS

TRAIT

Niveau de base 0 puis 3

Les traits représentent les capacités innées des personnages, par lesquelles ils se distinguent. De par leur nature, ils sont toujours disponibles. Le niveau initial fournit un effet narratif. Le premier trait d'un personnage (en plus des traits innés de son métatype) est gratuit, les autres démarrent au niveau 3. Les traits ne peuvent être choisis que lors de la création du personnage, ou à la suite d'un événement majeur (à la discrétion du meneur de jeu). Il est par contre possible d'augmenter un trait en cours de jeu.

ÉVEILLÉ

Niveau de base 0

Cet atout octroie aux Éveillés leurs capacités, son niveau dépend de l'étendue de celles-ci. Il démarre à 0 et augmente avec chacune. Cet atout ne dispose pas d'améliorations supplémentaires, mais il est possible d'ajouter des capacités lors de la progression du personnage, cela représente un talent latent.

- Perception astrale : niveau +1
- Perception et projection astrale : niveau +2
- Sorcellerie : niveau +1
- Conjuration : niveau +2
- Adepte : niveau +1

Les capacités des Éveillés sont décrites dans le chapitre *Un monde Éveillé* (p. 168).

CYBERWARE

Niveau de base 1, Essence -1

Les implants cybernétiques réduisent l'Essence du personnage, mais sont en contrepartie largement disponibles : seul le piratage, ou des mesures restrictives draconiennes peuvent en limiter l'usage. Le niveau initial fournit un effet narratif et correspond à un implant cybernétique. Le cyberware est décrit dans la section *Ordinaire, mais pas dénué d'atouts* (p. 153).

BIOWARE

Niveau de base 2, Essence -0,5

Les implants de bioware offrent de multiples avantages face au cyberware, la réduction d'Essence est moindre, il est impossible de les pirater ou de les rendre inopérants. Les possibilités sont par contre plus limitées et le coût est plus élevé. Le niveau initial fournit un effet narratif et correspond à un implant



TROLLS

EFFETS NARRATIFS

De nombreux atouts, mais aussi les équipements, procurent un « effet narratif ». Ce terme désigne tout ce qui peut influencer la narration et l'histoire. En termes de jeu, cela peut prendre les formes suivantes, selon la source de l'effet narratif et les situations :

- Permettre de tenter une action qui aurait été impossible autrement, en ouvrant la possibilité de faire un test.
- Annuler un désavantage.
- Obtenir un avantage en dépensant un point d'Anarchy.
- Infliger des effets automatiques à un adversaire, en dépensant un point d'Anarchy.

Par exemple, un kit d'effraction est nécessaire pour pouvoir tenter de crocheter un maglock et un personnage n'en disposant pas ne pourra même pas tenter cette action. De plus,

cet équipement adapté autorise le joueur à dépenser un point d'Anarchy pour obtenir un avantage sur son test (p. 65).

Les orks disposent d'une vision nocturne qui leur permettra de ne pas subir un désavantage lors d'un combat de nuit. Par contre, cela ne leur permettra pas de dépenser un point d'Anarchy pour obtenir un avantage sur un tir à longue distance, car l'effet narratif est sans rapport avec l'action, à l'inverse des yeux cybernétiques d'un samouraï des rues.

Enfin, un sort de trait de feu pourra enflammer sa cible en dépensant un point d'Anarchy.

Les effets narratifs visent à remplacer la myriade de règles qu'il aurait fallu écrire pour couvrir tous les cas, mais nécessitent des arbitrages de la part du meneur, et de la table, quant à ce qu'ils permettent.

biologique. Le bioware est décrit dans la section *Ordinaire*, mais pas dénué d'atouts (p. 159).

POLIVOIR D'ADEPTE

Niveau de base 1

Certains Éveillés savent canaliser leur magie dans leur corps pour en retirer des capacités hors du commun, c'est ce qu'on appelle les pouvoirs d'adepte. Ceux-ci font partie intégrante du personnage et il est impossible de les lui enlever, ils peuvent par contre être affectés par les champs magiques. Le niveau initial fournit un effet narratif et correspond à un pouvoir et nécessite d'avoir l'atout Éveil avec l'option Adeptes. Les capacités des adeptes sont décrites dans la section *Adeptes* (p. 190).

ÉQUIPEMENT

Niveau de base 0

Un équipement ne fournit normalement qu'un effet narratif, la seule façon d'obtenir des effets plus puissants et de le convertir en atout. Ce type d'atout est le plus susceptible d'être indisponible, ou inopérant, à un instant donné, mais ne nécessite aucun prérequis ou perte d'Essence. C'est aussi le moins coûteux. Le niveau initial permet de convertir une pièce d'équipement en atout, sans bénéfice supplémentaire. Les armes et armures peuvent devenir des atouts de cette manière. Qu'il s'agisse d'une pièce d'équipement standard, d'une

arme ou d'une armure, elle doit avoir été achetée normalement avant de pouvoir être convertie en atout.

CYBERDECK

Niveau de base 1

Le cyberdeck est l'outil indispensable des deckers, auquel ils doivent leur nom, et qui leur est indispensable pour pirater la Matrice. Il s'agit généralement d'une grosse tablette ou, depuis peu de gantelets ou protège avant-bras, qui peut être indisponible ou inopérante au même titre qu'un équipement. Le niveau initial correspond à un cyberdeck avec Firewall 1, Attaque 0. Ces caractéristiques peuvent être augmentées comme décrit dans *Effets des atouts*, représentant aussi bien des améliorations matérielles que l'utilisation de programmes. Les cyberdecks sont décrits plus largement dans *L'arsenal du decker* (p. 209) et leur utilisation dans *Pirater la Matrice* (p. 213).

VÉHICULE OU DRONE

Niveau de base 1

Les drones et véhicules, qui ne sont jamais que des drones avec de la place pour des métahumains, sont la raison d'être des riggers, bien qu'ils ne soient pas les seuls à en posséder. Le niveau initial correspond à un véhicule ou drone avec Autopilote 6, Structure + Maniabilité + Vitesse = 12 (10 pour les microdrones pour compenser leur avantage en Furtivité, les vitesses en vol sont doublées), Blindage 0, une monture d'arme vers l'avant (sauf exception). Voici les principaux types :

- **Microdrone** : Autopilote 6, Structure 0, Maniabilité 10, Vitesse 0 (volant 1), Blindage 0, aucune monture d'arme, avantage en Furtivité (discretion physique).
- **Petit drone** : Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 2 (volant 4), Blindage 0, mitraillette au maximum.
- **Drone moyen** : Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 3 (volant 6), Blindage 0, fusil au maximum.
- **Grand drone** : Autopilote 6, Structure 4, Maniabilité 4, Vitesse 4 (volant 8), Blindage 0.
- **Moto de course** : Autopilote 6, Structure 4, Maniabilité 2, Vitesse 6, Blindage 0, fusil au maximum.
- **Moto tout-terrain** : Autopilote 6, Structure 4, Maniabilité 3, Vitesse 5, Blindage 0, fusil au maximum.
- **Chopper** : Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 5, Blindage 0, fusil au maximum.
- **Voiture de sport** : Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 5, Blindage 0.
- **Berline** : Autopilote 6, Structure 6, Maniabilité 2, Vitesse 4, Blindage 0.
- **SUV / Pick-up** : Autopilote 6, Structure 7, Maniabilité 1, Vitesse 4, Blindage 0.
- **Van** : Autopilote 6, Structure 8, Maniabilité 1, Vitesse 3, Blindage 0.
- **Bus / semi-remorque** : Autopilote 6, Structure 10, Maniabilité 0, Vitesse 2, Blindage 0.

Cette liste n'est pas exhaustive, mais les véhicules plus chers et rares ne sont pas réellement prévus pour être possédés par des runners, en tous cas à titre individuel. Les véhicules et drones sont décrits dans le chapitre *Un monde mécanique* (p. 229).

ESSENCE

Un métahumain ne peut pas accepter un nombre infini d'implants. Chaque équipement cybernétique, chaque organe bioware ajouté réduit inexorablement sa part de métahumanité, jusqu'à ce que l'organisme ne résiste plus et que l'individu meurt. Cela est mesuré par l'Essence, dont la valeur démarre à 6 et est réduite par chaque implant. Chaque perte d'Essence perturbe aussi le flux de mana au sein de l'individu et l'éloigne ainsi un peu plus de la magie. Il est aussi plus difficile de prodiguer des soins à de telles personnes. Enfin, les plus lourdement implantés subissent une forme de détachement émotionnel qui les rend froids et peu aimables. Tout cela est représenté par les effets listés ci-dessous.

ESSENCE	EFFETS (CUMULATIFS)
Essence ≤ 5	Annule 1 succès sur les tests liés à la magie*
Essence ≤ 4	Annule 1 succès sur les tests de soins du personnage
Essence ≤ 3	Annule 1 succès sur les tests liés à la magie*
Essence ≤ 2	Annule 1 succès sur les tests de soins du personnage
Essence ≤ 1	Désavantage sur la majorité des tests sociaux (à la discrétion du MJ)
Essence ≤ 0	Le personnage meurt

* cela comprend toutes les activités dans l'espace astral, les tests de Sorcellerie et de Conjuración et tout test affecté par un pouvoir d'adepte entrepris par la personne dont l'Essence est réduite.

CONTACT

Niveau de base 0

Les contacts sont des personnes nommées du réseau du personnage. Il s'agit généralement de personnes ayant une loyauté forte ou beaucoup de contacts et d'influence eux-mêmes. Le niveau initial correspond à un contact. Les contacts sont décrits dans la section *On est qui on connaît* (p. 162).

EFFETS DES ATOUTS

Les atouts couvrent de nombreux domaines avec des règles aussi unifiées que possible. Pour que cela fonctionne, il est important de ne jamais dissocier le côté « règles » du côté « narration ». C'est la prise en compte de ces deux aspects qui permettra d'effectuer les arbitrages nécessaires au bon déroulement de la partie.

Par exemple, un personnage disposant d'un drone armé avec un ordinateur de calcul performant aura un bonus au tir. Un autre personnage avec un fusil équipé d'une interface smartlink aura aussi un bonus au tir. Rien dans les règles n'indique que le bonus du premier s'appliquera uniquement quand le drone fait feu, et inversement pour le second. Ces considérations découlent de la nature des équipements qui octroient ces bonus, qui relèvent de la narration. Si le drone avait été doté d'un système de désignation de cible au lieu de son ordinateur de calcul, alors le bonus au tir se serait appliqué au personnage, qui bénéficie de la désignation de cible, et non au drone.

Ainsi, au moment d'améliorer un atout, le joueur doit à la fois choisir le nouveau bonus, et préciser narrativement sa provenance.

Cela implique aussi que les joueurs ne doivent pas s'abriter derrière la liste de possibilités offertes ici pour considérer que, si les règles autorisent quelque chose, alors c'est raisonnable de le faire. Par exemple, les règles permettent d'augmenter la puissance d'une arme. Elles permettent aussi d'ajouter un effet narratif précisant qu'elle est particulièrement petite. Rien n'interdit, dans les règles, de combiner les deux, mais c'est compliqué à justifier narrativement et devrait donc être évité sauf justification particulière. En cas de désaccord, le MJ a le dernier mot.

Sauf mention contraire explicite, les effets des différents atouts se cumulent, sans pouvoir dépasser le bonus maximum indiqué.

La table ci-dessous récapitule l'ensemble des effets possibles pour les atouts, avec leur niveau et la référence pour les détails.

EFFETS DES ATOUTS

EFFET	NIVEAU	TYPE D'ATOUT	RÉFÉRENCE
Gestion du risque		Tous, sauf Éveil	<i>Prendre des risques</i> (p. 70)
Réduction du risque 1 pour une spécialisation	+2		
Réduction du risque 1 pour une compétence (maximum RR 1 par atout)	+5		
Réduction du risque 1 pour un attribut (maximum RR 1 par atout)	+10		

Notes : les réductions du risque peuvent se cumuler, sans pouvoir dépasser RR 3 pour un test donné. Dans le cadre de la réduction du risque, les spécialisations ne correspondent pas nécessairement à celles possédées par le personnage ou décrites ici, mais leur champ d'application doit être similaire.

NIVEAU DE BASE DES ATOUTS

TYPE D'ATOUT	NIVEAU DE BASE
Trait	0 pour le premier ; 3 pour les suivants
Éveil	1 ou plus
Cyberware	1 (Essence -1)
Bioware	2 (Essence -0,5)
Pouvoir d'adepte 1	1
Équipement	0 (mais l'équipement doit être acheté à part)
Cyberdeck	1
Véhicule ou drone	1
Contact	0

Pour plus de flexibilité, la possibilité est laissée d'inclure des effets narratifs supplémentaires, qui permettront d'Annuler un désavantage ou de dépenser un point d'Anarchy pour Obtenir un avantage ou un autre effet avec l'accord du meneur de jeu. Il est également possible d'adjoindre des effets défavorables au personnage, ce qui permet de réduire le niveau de l'atout. L'ampleur de la réduction est laissée à l'appréciation du meneur de jeu. Si la pénalité correspond à l'inverse d'un effet existant, la réduction devrait être inférieure au coût de l'effet positif, car il est généralement possible de contourner ce genre de limitations.

ÉQUIPEMENT

L'équipement regroupe les armes, armures, et autres éléments d'importance moindre pour les personnages. Les pièces d'équipement les plus importantes sont généralement converties en atout pour accroître leur intérêt.

L'utilisation des armes et armures est détaillée dans la section *Plongée dans l'action* (p. 65) et des listes sont fournies dans les sections *Bien s'armer* (p. 140) et *Sortir couvert* (p. 148).

Les équipements annexes ne disposent pas de règles particulières, ils se contentent d'offrir un effet narratif (p. 59).

EFFETS DES ATOUTS (SUITE)

EFFET	NIVEAU	TYPE D'ATOUT	RÉFÉRENCE
Initiative		Traits, Cyber/Bioware, Pouvoirs d'adepte	<i>Plongée dans l'action</i> (p. 65)
+1 point d'Anarchy par scène d'action, actions supplémentaires illimitées en échange de points d'Anarchy.	+2*		
↳ +1 action par narration (nécessite de posséder le niveau précédent)	+3*		
↳ +1 point d'Anarchy par scène d'action (nécessite de posséder le niveau précédent)	+2*		
Notes : chaque niveau d'amélioration d'initiative nécessite de posséder les niveaux précédents. Les améliorations peuvent être limitées au plan astral ou à la réalité virtuelle, auquel cas le niveau de chaque rang est réduit de 1. Les améliorations d'initiative provenant d'atouts différents ne se cumulent pas, seule la plus importante est prise en compte.			
Atouts physiques			
Valeur de dommages +1 (max +2)	+1	Cyber/Bioware, Pouvoirs d'adepte, Équipement	<i>Plongée dans l'action</i> (p. 65)
Amélioration de portée (de – à Dés. ou de Dés. à OK)	+2	Pouvoirs d'adepte, Équipement	<i>Bien s'armer</i> (p. 140)
Armure +1 (max +1)	+1	Traits, Cyber/Bioware, Pouvoirs d'adepte, Équipement	<i>Plongée dans l'action</i> (p. 65)
Blessure légère supplémentaire (max +1)	+3	Traits, Cyber/Bioware, Pouvoirs d'adepte, Cyberdecks, Drones et Véhicules (pour eux-mêmes)	<i>Guérison, soins et réparation</i> (p. 69)
Blessure grave supplémentaire (max +1)	+6	Traits, Cyber/Bioware, Pouvoirs d'adepte, Cyberdecks, Drones et Véhicules (pour eux-mêmes)	<i>Guérison, soins et réparation</i> (p. 69)
Atouts magiques			
Sort maintenu supplémentaire (max +2)	+2	Traits, Équipement	<i>Sorcellerie</i> (p. 178)
Esprit invoqué supplémentaire (max +1)	+3	Traits, Équipement	<i>Conjuration</i> (p. 185)
Focus d'arme	+1	Équipement (armes)	<i>Focus</i> (p. 189)
Atouts de réalité virtuelle		Cyberware	<i>Modes de connexion</i> (p. 210) et <i>Un truc en plus</i> (p. 231)
Réalité virtuelle cold-sim	+1		
↳ Réalité virtuelle hot-sim (nécessite RV cold-sim)	+2		
Atouts matriciels			<i>Pirater la Matrice</i> (p. 213)
Firewall +1 (max 5)	+1	Cyberdecks, Équipement (appareils), Cyberware	
Attaque +1 (max 5)	+1	Cyberdecks	
Atouts de rigger			<i>Un truc en plus</i> (p. 231)
Console de commande pour rigger (par drone contrôlé)	+1	Cyberware, Équipement	
Câblage de contrôle de véhicule	+2	Cyberware	
Notes : ces deux effets nécessitent chacun de pouvoir accéder à la RV à l'aide d'un équipement cybernétique, généralement en ajoutant l'effet approprié au CCV.			



EFFETS DES ATOUTS (SUITE)

EFFET	NIVEAU	TYPE D'ATOUT	REFERENCE
Atouts de véhicules et drones			<i>Sélection d'engins (pp. 234 et 239)</i>
Autopilote +1 (max 12 / +6)	+1	Drones, Véhicules	
Vitesse +1 (max +3)	+1	Drones, Véhicules	
Maniabilité +1 (max +3)	+1	Drones, Véhicules	
Blindage +1 (max +Structure)	+1	Drones, Véhicules	
Fixe (incapable de se déplacer)	-1	Drones, Véhicules	
Volant	+1	Drones, Véhicules	
Amélioration de monture d'arme (monture supplémentaire, dissimulée, tourelle, etc., maximum à la discrétion du MJ selon le véhicule)	+1	Drones, Véhicules	
Débridage de l'Autopilote	+3	Drones, Véhicules	
Drone supplémentaire identique (max 3 drones)	+2	Drones	
Atouts divers			
Effet narratif	+1	Tous, sauf Éveil	
Médikit autonome (peut bénéficier des améliorations de drones pertinentes)	+1	Drones, Équipement	
Effet défavorable	-1 à -5	Tous, sauf Éveil	

LES TESTS

Maintenant que les caractéristiques des personnages n'ont plus de secret pour vous, il est temps de s'intéresser à la façon de résoudre les actions. Cela se fait à l'aide de dés à 6 faces, simplement appelés dés, car c'est le seul type utilisé.

RÉSERVE DE DÉS

La réserve de dés correspond au nombre de dés lancés pour résoudre une action. Cette réserve est toujours constituée de la même manière :

Compétence (spécialisation) + Attribut

Si le personnage dispose de la spécialisation adéquate, celle-ci ajoute 2 dés à sa réserve, mais elle n'est en aucun cas obligatoire pour faire le test. Si le personnage ne dispose pas de la compétence, alors elle est considérée comme valant 0.

Attention, certains tests nécessitent de remplir des prérequis pour pouvoir être tentés, tels qu'être Éveillé ou avoir un cyberdeck. Sans cela, le test est impossible, quelle que soit la réserve.

Aucune circonstance ne peut faire changer ce nombre de dés.

SUCCÈS

Quel que soit le type de test, l'objectif est toujours d'obtenir le plus de succès possible sur les dés. Un dé est considéré comme un succès lorsqu'il obtient un 5 ou un 6. Il faudra donc

compter le nombre de dés ayant obtenu un 5 ou un 6 pour connaître le nombre de succès du test.

La valeur nécessaire pour obtenir un succès peut varier du fait des circonstances extérieures, voir *Avantage / désavantage*, p. 65.

TEST SIMPLE

Un test simple consiste à lancer un nombre de dés égal à la réserve de dés pour l'action et à compter le nombre de succès. Si ce nombre atteint ou dépasse le **seuil** fixé par le meneur de jeu, alors le test est réussi, sinon c'est un échec.

Les tests simples seront notés sous la forme *test de Compétence (spécialisation) + Attribut (seuil)*. Souvent, la spécialisation ou l'attribut seront omis, ce dernier découlant directement de la compétence ou spécialisation. On parlera par exemple d'un test de Perception (physique) + Logique (4), de Perception (physique) (4) ou simplement de Perception (4). Dans tous les cas, la spécialisation est uniquement indiquée à titre informatif : il n'est pas obligatoire de l'avoir pour pouvoir tenter le test.

Les succès au-delà du seuil sont appelés **succès nets**. Dans certains cas, chaque succès net apporte un bénéfice immédiat, d'autres fois, seul le fait d'atteindre le seuil est important. Dans ce dernier cas, un test générant 4 succès nets ou plus peut être considéré comme une réussite exceptionnelle et aboutir à un résultat au-delà des attentes du personnage.

Le seuil est parfois explicite dans les règles, mais doit le plus souvent être déterminé à l'aide de l'échelle de difficulté ci-dessous. Il représente toujours la difficulté intrinsèque de l'action.

DIFFICULTÉ	SEUIL
Facile	2
Normal	3
Difficile	4 ou 5
Ardu	6 ou 7
Extrême	8 ou plus

Sauf exception, le seuil doit être partagé avec le joueur, afin qu'il puisse déterminer le niveau de risque qu'il souhaite prendre (p. 70). Le seuil doit uniquement être caché quand le personnage n'a aucun moyen d'estimer la difficulté de l'action. Gardez en tête que quelle que soit la qualité de la description de la situation fournie par le MJ, il est quasiment impossible qu'elle permette au joueur de correctement appréhender la difficulté de l'action de son personnage, d'où la nécessité de partager le seuil. Dans certains cas particuliers, le personnage pourrait se méprendre fortement sur la difficulté réelle, auquel cas il est possible de donner un seuil erroné.

TEST OPPOSÉ

Un test opposé correspond à un test simple dans lequel le seuil est remplacé par les succès de la réserve de dés de l'adversaire. L'objectif étant d'obtenir plus de succès que lui.

EXEMPLE DE TESTS

Test simple : Iron, la razorgirl jouée par Ines a été légèrement blessée et Lightning, le chaman de Loïs essaie de la soigner à l'aide d'un sort de Soins. Il s'agit d'un test de Sorcellerie (sorts de santé) + Volonté (3), mais qui nécessitera d'obtenir 4 succès, car l'Essence d'Iron est de 3,5 et annule donc 1 succès à tous les tests de soins la concernant. Cela signifie que Loïs doit lancer un nombre de dés égal à la Volonté (4) de Lightning, plus sa Sorcellerie (5), soit 9 dés, car il n'a pas la spécialisation sorts de santé. Il obtient 1, 4, 5, 3, 6, 1, 4, 5, 3. Seuls trois dés ont obtenu un score de 5 ou 6, soit 3 succès alors qu'il en fallait 4 pour que le sort fonctionne. Iron est donc toujours blessée.

Test opposé : Iron souhaite pénétrer dans un bâtiment surveillé par deux gangers, sans que ceux-ci ne la repèrent. Il s'agit d'un test opposé entre Furtivité (discrétion physique) + Agilité d'Iron (soit 9 dés : 3 pour la Furtivité, 2, car Iron possède la spécialisation discrétion physique et 4 pour son Agilité) et Perception + Logique des gangers (soit 5 dés : 3 en Perception et 2 en Logique). Comme il fait nuit et qu'Iron dispose d'yeux cybernétiques contrairement aux gangers, ceux-ci subissent un désavantage et ne comptent donc que les 6 comme des succès. Ines lance ses dés et obtient 4, 5, 6, 1, 3, 3, 5, 2, 2, soit 3 succès. Naëlle, la meneuse, lance les dés pour les gangers et obtient 1, 4, 5, 6, 2 pour le premier et 6, 5, 4, 4, 5, soit 1 succès dans les deux cas. Aucun des deux gangers ne remarque Iron qui pénètre dans le bâtiment sans encombre.

Un test opposé sera noté

Test opposé de Compétence (spécialisation) + Attribut contre Compétence (spécialisation) + Attribut

Quand les deux réserves de dés sont différentes, ou simplement de :

Test opposé de Compétence (spécialisation) + Attribut

Quand la même réserve de dés est utilisée pour les deux protagonistes. Là encore, les attributs et spécialisations sont optionnels. On dira par exemple un test opposé d'Armes à distance + Agilité contre Athlétisme (Défense à distance) + Agilité, car les réserves de dés sont différentes, mais un test opposé de Combat rapproché + Agilité, car la même réserve de dés est utilisée par les combattants.

Les succès nets correspondent à la différence entre les succès des deux côtés, le vainqueur étant celui qui a le plus de succès. Si le nombre de succès de part et d'autre est identique, alors les protagonistes ne parviennent pas à se départager (les deux peuvent avoir réussi ou échoué, ou la situation n'évolue pas sans que cela ne convienne à personne). Si ce n'est pas une option possible, celui qui a initié l'action est considéré comme ayant réussi.

Lors des tests opposés, comme il n'est pas possible de donner un seuil, le meneur de jeu doit s'assurer que le joueur se fasse une idée correcte de la difficulté. Cela peut nécessiter, en dernier recours, de dévoiler la réserve de dés de l'adversaire.

AVANTAGE / DÉSAVANTAGE

Les personnages n'agissent pas toujours dans les meilleures conditions ; la nuit, le vent, les blessures, les champs magiques sont autant de situations qui peuvent réduire leurs chances de succès. À l'inverse, il arrive que les étoiles s'alignent, que l'équipement parfaitement adapté soit disponible.

Lorsque ces conditions favorisent manifestement un personnage, celui-ci bénéficie d'un **avantage** sur le test, cela signifie que les 4, 5 et 6 sont considérés comme des succès.

Si, au contraire, les conditions handicapent fortement le personnage, il subit un **désavantage** sur le test, cela signifie que seuls les 6 sont considérés comme des succès.

Certaines causes d'avantages et désavantages sont explicitement citées dans les règles (par exemple les blessures), mais la

S'Y METTRE À PLUSIEURS

Dans certains cas, il est possible d'aider un personnage à accomplir une tâche. Le MJ doit s'assurer que le personnage qui souhaite apporter son aide soit en capacité de le faire, aussi bien matériellement (accès à plusieurs, possibilité de conseiller, etc.) qu'en terme de compétence. Si c'est le cas, celui-ci bénéficie d'un avantage sur son test.

RÉESSAYER UNE ACTION ÉCHOUÉE

Un test représente l'ensemble des tentatives pour faire une action selon une méthode donnée. Il n'est donc pas possible de retenter une action échouée, à moins de changer la façon de s'y prendre. Cela peut signifier utiliser une autre compétence, un autre niveau de risque ou un équipement différent. Cela est particulièrement vrai pour les actions tentées dans les temps morts, qui pourraient potentiellement être tentées à l'infini jusqu'à obtenir le résultat souhaité (lancement d'un sort jusqu'à obtenir le nombre de succès souhaité, invocation d'un esprit avec assez de services, tentatives multiples de piratage d'un serveur, etc.).

Dans les combats, ou les courses poursuites, chaque action est considérée comme indépendante des précédentes : la cible a bougé, le trafic a évolué. Il ne s'agit donc pas de nouvelles tentatives de retenter une action échouée, mais d'actions indépendantes.

plupart doivent être appréciées par le meneur de jeu. Seules les conditions modifiant fortement les chances de réussite doivent donner lieu à un (dés) avantage, les effets mineurs sont négligés afin de ne pas ralentir le rythme de l'action.

Les avantages et désavantages se cumulent, sans que le total puisse dépasser un avantage ou un désavantage. Ainsi, un personnage devant bénéficier d'un avantage et d'un désavantage n'aura aucun modificateur. S'il devait obtenir un avantage supplémentaire, celui-ci s'appliquerait normalement. Idéalement, la décision d'octroyer un (dés) avantage doit être prise au regard de la situation dans son ensemble et non en analysant chaque élément indépendamment.

PLONGÉE DANS L'ACTION

La majorité du temps, pendant les parties de jeu de rôle, les joueurs expriment leurs idées et décrivent leurs actions au fur et à mesure qu'elles leur viennent en tête. La gestion du temps pris par chaque action est approximative, et le meneur se contente souvent d'indiquer grossièrement le temps qui passe. Mais tôt ou tard, arrive un moment où l'action s'accélère, où le plomb et les sorts volent bas, et où chaque seconde passée à hacker un serveur devient cruciale. Il devient alors nécessaire de gérer plus finement l'écoulement du temps, l'ordre des actions des différents protagonistes, les déplacements et portées.

TOURS ET NARRATIONS

Dès lors qu'il devient nécessaire de comptabiliser finement le temps et les actions de chacun, la partie se décompose en un certain nombre de **tours**.

Un tour dure au minimum 3 secondes, mais cette durée peut être librement augmentée par le meneur selon la situation : lors d'un combat, 3 secondes est une durée raisonnable, mais il peut-être nécessaire de l'augmenter à 10 secondes lors d'une course-poursuite et bien plus s'il prenait l'envie aux personnages de disputer

une course à voile transatlantique. En fait, la durée exacte d'un tour n'est que rarement importante, l'objectif est principalement d'assurer une répartition équitable des actions entre personnages.

Pendant un tour, chaque joueur aura l'occasion de faire agir son personnage à une reprise, c'est la **narration** du joueur. Le meneur de jeu aura pour sa part une narration pour chaque groupe de personnages non-joueurs.

Au cours de la narration d'un joueur, son personnage pourra effectuer :

- un déplacement
- une action significative (sauf cas particulier)
- quelques actions annexes

Les actions significatives, abrégées en **actions**, sont généralement celles qui nécessitent de tester une compétence : attaquer, lancer un sort, invoquer un esprit, hacker un appareil, piloter un véhicule, etc. Un personnage normal pourra effectuer une action par narration, et une action supplémentaire en dépensant un point d'Anarchy (p. 77). Certains atouts ou sorts permettent de disposer de deux actions ou autorisent à dépenser plusieurs points d'Anarchy pour avoir plusieurs actions supplémentaires.

Les actions annexes sont celles qui ne nécessitent qu'une fraction de seconde, ou peuvent être faites en parallèles d'une autre : laisser tomber un objet, dire quelques mots, faire un signe, échanger un message matriciel (n'oubliez pas qu'il s'agit d'un monde où les trodes et datajack permettent de contrôler son commlink par la pensée), dégainer une arme (à condition qu'elle ne soit pas au fond du sac à dos), appuyer sur un bouton, ouvrir une porte, etc.

ORDRE DES NARRATIONS

L'ordre des narrations au cours d'un tour n'est pas déterminé par les caractéristiques des personnages ou un jet de dés, mais est dicté par la narration. Lors du premier tour d'une scène d'action, le meneur de jeu décide de l'ordre des narrations selon la situation. Le personnage, ou le camp, qui a initié l'action devrait naturellement agir en premier. Quand la situation ne permet pas de définir un ordre de façon incontestable, les personnages ayant des bonus de rapidité auront tendance à agir avant. À défaut d'événement majeur de nature à changer cet ordre, l'ordre des narrations restera inchangé au cours des tours suivants.

PORTÉES

S'il est souvent nécessaire d'avoir un ordre de grandeur des distances, tenir un décompte des portées au mètre près n'est pas utile. Les distances sont donc abstraites en 4 portées approximatives :

- **Contact** : distance de combat rapproché, jusqu'à 2 mètres.
- **Portée courte** : de 3 à 15 mètres.
- **Portée moyenne** : de 16 à 60 mètres.
- **Portée longue** : plus de 60 mètres.

DÉPLACEMENT

Se déplacer n'est pas une action, chaque personnage peut se déplacer en plus d'agir au cours d'une narration. Les déplacements sont normalement abstraits : aucune règle précise de vitesse de marche ou de course n'est proposée, au lieu de ça,

meneur et joueurs doivent s'en remettre à des arbitrages en fonction de la situation.

Dans les cas où il serait important de déterminer plus précisément la distance parcourue par un personnage, et le temps mis pour se rendre à un endroit précis, considérer qu'il faut :

- une narration pour passer de portée courte au contact, et inversement.
- deux narrations pour passer de portée moyenne à courte, et inversement.
- trois narrations pour passer de portée longue à portée moyenne, et inversement.

Ces vitesses peuvent être accélérées en dépensant un point d'Anarchy (p. 77), à condition de pouvoir le justifier narrativement.

COMBAT

Les phases d'action contiennent souvent une part de combat. Les actions de combat se déroulent selon les étapes suivantes :

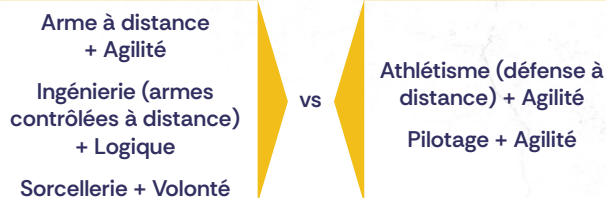
1. Test d'attaque pour déterminer si la cible est touchée
2. Déterminer la **valeur de dommages (VD)** qu'elle subit
3. Déterminer si cela occasionne une blessure

TEST D'ATTAQUE

Le test d'attaque est légèrement différent selon que l'attaque ait lieu en combat rapproché ou à distance. Dans le cas où plusieurs protagonistes s'en prennent à un adversaire unique, ils peuvent s'y mettre à plusieurs pour Obtenir un avantage (p. 65).

COMBAT À DISTANCE

Le combat à distance concerne tous les types d'armes à distance : de jet, de trait, à feu, tenues en main ou montées, ainsi que les sorts de combat indirects. L'attaque est résolue par un test opposé, les compétences dépendant du type d'attaque et de la cible (métahumain/créature ou véhicule) :



Un personnage à couvert bénéficiera d'un avantage sur son test de défense si l'attaquant essaie de tirer à côté du couvert. S'il décide de tirer à travers, alors l'armure de la cible sera augmentée, à la discrétion du meneur de jeu, ou bien le tir sera stoppé net si le matériau du couvert est trop résistant.

La cible est touchée si l'attaquant obtient au moins autant de succès que le défenseur. La VD subie par la cible est égale à la VD de l'arme ou du sort, à laquelle on ajoute les succès nets du test d'attaque. Notez que se défendre n'est pas une action.

Vous trouverez plus de détails dans les sections suivantes :

- *La force brute* du chapitre *Un monde ordinaire* (p. 140) pour les caractéristiques des armes.
- *Sorts de combat* du chapitre *Un monde Éveillé* (p. 180) pour les règles sur les sorts de combat.



COMBAT RAPPROCHÉ

Le combat rapproché concerne aussi bien le combat physique que le combat astral et le cybercombat qui sont tous gérés de la même façon. L'attaque d'un personnage et l'éventuelle riposte de son adversaire sont gérées en même temps. Attaquer nécessite de dépenser une action, puis d'indiquer l'objectif de son personnage : généralement infliger des dommages ou agripper son adversaire. Le personnage ciblé dépense aussi une action et détermine aussi son objectif : il peut vouloir attaquer ou agripper son assaillant, mais a aussi la possibilité de tenter de fuir ou de se défendre. Dans ce dernier cas, la dépense d'action n'est pas obligatoire et c'est le seul choix si le personnage n'en dispose plus. D'autres objectifs plausibles peuvent parfaitement être entrepris, selon la situation.

La passe d'armes est ensuite résolue par un test opposé, les compétences dépendant de la situation :

Combat rapproché + Agilité	vs.	Combat rapproché + Agilité
Combat rapproché (combat astral) + Volonté	vs.	Combat rapproché (combat astral) + Volonté
Piratage (cybercombat) + Volonté	vs.	Piratage (cybercombat) + Volonté

Note : l'utilisation d'une arme à feu en mêlée (portée contact) se fait avec la compétence Combat rapproché.

Le protagoniste qui obtient le plus de succès atteint son objectif. En cas d'égalité, le meneur de jeu est libre de décider qu'aucun des deux protagonistes ne parvient à ses fins, ou que les deux réussissent. Dans le cas où l'un des personnages cherche uniquement à se défendre, il sera touché en cas d'égalité.

Quand le personnage cherche à infliger des dommages, la spécialisation correspondant à son arme peut être utilisée (y compris combat astral ou cybercombat le cas échéant). S'il remporte la passe d'armes, la VD subie par son adversaire est égale à la VD de l'arme, à laquelle s'ajoutent les succès nets du test opposé.

Quand le personnage cherche à agripper son adversaire, il doit se battre à mains nues, et peut utiliser la spécialisation mains nues. S'il remporte la passe d'armes, il n'inflige pas de dommages, mais parvient à agripper son adversaire. Les conséquences sont à la discrétion du meneur de jeu.

Quand le personnage cherche uniquement à se défendre (dans le monde physique, le plan astral ou la réalité virtuelle), il peut utiliser la spécialisation défense ; de plus, il bénéficie d'un avantage à son test. S'il remporte la passe d'armes, il parvient à ne pas subir de dommage, mais n'en inflige pas à son adversaire et reste engagé dans le combat. Si le personnage ne dispose plus d'action pour se défendre, il ne bénéficie pas de l'avantage à la défense.

Quand le personnage cherche à fuir et remporte la passe d'armes, il ne subit pas de dommages et n'en inflige pas à son

adversaire, mais il parvient à s'éloigner suffisamment de son adversaire pour ne plus être considéré engagé et être libre de ses mouvements.

Tout autre objectif est résolu selon l'appréciation du meneur de jeu.

Vous trouverez plus de détails dans les sections suivantes :

- *La force brute* du chapitre *Un monde ordinaire* (p. 140) pour les caractéristiques des armes.
- *Combat astral* du chapitre *Un monde Éveillé* (p. 172) pour les règles sur le combat astral.
- *Cybercombat* du chapitre *Un monde virtuel* (p. 224) pour les règles sur le cybercombat.

BLESSURES

Qui dit combat, dit invariablement blessures. Malheureusement, le combat n'est pas la seule source de blessures dans les Ombres.

MONITEUR D'ÉTAT

Les blessures d'un personnage sont notées sur son moniteur d'état. Celui-ci contient :

- 2 cases pour les blessures légères (pouvant être porté à 3 par un atout)
- 1 case pour les blessures graves (pouvant être porté à 2 par un atout)
- 1 case pour les blessures incapacitantes

BLESSURES			
Seuils	Légère	Grave	Incapacitante

EFFET DES BLESSURES

Les règles ne font que peu de différence entre les dommages létaux, typiquement causés par les balles, et ceux non-létaux, ou étourdissants, typiquement causés à mains nues ou par des armes spécifiques. La différence est principalement narrative : les personnages sont-ils des meurtriers sanguinaires ? ou bien se contentent-ils d'assommer et de taser les gardes ? Lorsque la létalité des dommages n'est pas précisée, ils sont à la discrétion du meneur de jeu (généralement létaux).

Une **blessure légère** cause un désavantage à tous les tests du personnage jusqu'à la fin de sa prochaine narration. Dans le cas où plusieurs blessures légères sont encaissées de suite, le désavantage dure jusqu'à la fin de la prochaine narration après la dernière. Ensuite, les blessures légères n'ont plus d'autre effet que de remplir la case correspondante.

Une **blessure grave** cause un désavantage à tous les tests du personnage jusqu'à ce que toutes les blessures graves soient soignées.

Une **blessure incapacitante** empêche le personnage de faire une quelconque action, ou de se déplacer. Il peut éventuellement être conscient et à peine en état de parler, à la discrétion du MJ, mais en aucun cas réaliser une action qui nécessite un test. Si le personnage a été incapacité par une blessure létale, le meneur peut décider qu'il est mourant et qu'il devrait être stabilisé au plus vite. Les détails du temps disponible avant de le stabiliser sont à l'appréciation du MJ, en fonction des circonstances.

STIM PATCH

Un équipement particulier permet de réduire temporairement l'effet des blessures : le stim patch. Ce cocktail de produits pharmaceutiques et d'adrénaline permet d'ignorer le désavantage causé par une blessure grave. Par contre, cela cause un stress significatif sur le corps, et inflige de ce fait une blessure légère après environ un quart d'heure.

SUBIR DES DOMMAGES

Les dommages subis peuvent être de trois types, qui seront résistés avec un attribut différent :

- Les **dommages physiques**, typiquement causés par les armes physiques, sont résistés avec la Force, ainsi que les armures physiques (Structure et Blindage, respectivement, pour les véhicules et drones).
- Les **dommages mentaux**, typiquement causés par les sorts de combat direct, le combat astral et le biofeedback, sont résistés avec la Volonté, ainsi que les protections dédiées.
- Les **dommages matriciels**, typiquement causés par le cybercombat, sont résistés avec le Firewall.

Lorsqu'un personnage subit des dommages, la VD finale (après application des succès nets) est comparée à l'attribut correspondant et à la protection applicable pour déterminer le type de blessure, chaque attaque ne pouvant infliger au plus qu'une seule blessure :

- Si $VD > FOR/VOL + Protection + 6$, la cible subit une blessure incapacitante.
- Si $VD > FOR/VOL + Protection + 3$, la cible subit une blessure grave.
- Si $VD > FOR/VOL + Protection$, la cible subit une blessure légère.
- Si la $VD \leq FOR/VOL + Protection$, la cible ne subit aucune blessure.

Cette règle s'applique aux créatures vivantes et magiques. Pour les objets technologiques (véhicules, drones, cyberdecks, GLACE), le degré de résistance varie beaucoup plus, ce qui est reflété par les formules suivantes :

- Si $VD > (3 \times Structure/FW) + Blindage$, la cible subit un dommage incapacitant.
- Si $VD > (2 \times Structure/FW) + Blindage$, la cible subit un dommage grave.
- Si $VD > Structure/FW + Blindage$, la cible subit un dommage léger.
- Si la $VD \leq Structure/FW + Blindage$, la cible ne subit aucun dommage.

Note : vous pouvez optionnellement décider d'appliquer les formules des objets technologiques aux personnages et créatures vivantes (mais pas l'inverse). Le cas échéant, cela augmentera l'importance de l'attribut Force. Les personnages et créatures les plus faibles seront très fragiles, tandis que les plus fortes, tel un troll massif, seront vraiment résistantes.

Afin de simplifier la détermination des blessures en cours de partie, les seuils sont précalculés sur la feuille de personnage et pour les PNJ sous la forme suivante :

BLESSURE	LÉGÈRE	GRAVE	INCAPACITANTE
Blessures physiques	FOR + Armure	FOR + Armure + 3	FOR + Armure + 6
Blessures mentales	VOL + Protection	VOL + Protection + 3	VOL + Protection + 6
Dommages matriciels	FW	(2 × FW)	(3 × FW)
Dommages (véhicules)	Structure + Blindage	(2 × Structure) + Blindage	(3 × Structure) + Blindage

Si toutes les cases correspondant à la blessure reçue sont déjà remplies, alors le personnage subit une blessure de gravité supérieure. Ainsi, un personnage qui recevrait sa troisième blessure légère la verrait aggravée au niveau grave, tandis qu'une quatrième blessure légère deviendrait incapacitante.

Les armures sont détaillées dans la section *Sortir couvert* du chapitre *Un monde ordinaire* (p. 148).

Des protections contre les dommages mentaux peuvent être trouvées dans les chapitres *Un monde Éveillé* (p. 168) et *Un monde virtuel* (p. 201).

GUÉRISON, SOINS ET RÉPARATION

Les règles couvrent trois façons de guérir : la guérison naturelle, les premiers soins et les sorts. Il est bien sûr possible, et parfois nécessaire, que les runners se rendent dans une clinique des Ombres ou fassent un séjour chez DocWagon, mais les effets sont laissés à la discrétion du meneur du jeu, sans règles spécifiques. Elles couvrent aussi la réparation d'appareils électroniques, mécaniques, cybernétiques et de véhicules et drones.

Les personnages mourants doivent être stabilisés avant toute guérison, cela n'est pas possible de façon naturelle.

PREMIERS SOINS ET SORTS

Les premiers soins et les sorts sont gérés par un test simple de Survie (premiers soins) + Logique ou Sorcellerie (sorts de santé) + Volonté avec un seuil identique :

- Soigner une blessure légère : 3
- Soigner une blessure grave : 5
- Soigner une blessure incapacitante : 6
- Stabiliser un personnage mourant : 3

Note : les seuils des tests de soins sont modifiés par les pertes d'Essence du blessé (p. 60).

Chaque test permet de soigner une case, dans l'ordre souhaité. Les premiers soins durent quelques minutes par case, ce qui empêche de les donner en plein combat, au contraire des sorts de soins qui ne prennent qu'une action. Une seule tentative de premiers soins et un sort peuvent être effectués par case, en cas d'échec des deux, seule reste la guérison naturelle. Les dommages causés par le drain (p. 170) ne peuvent se soigner que par guérison naturelle.

DOMMAGES DES APPAREILS ÉLECTRONIQUES ET DES VÉHICULES

Les appareils électroniques, ainsi que les véhicules, peuvent subir des dommages de façon similaire aux personnages. Dans leur cas on parlera de dommages légers, graves ou incapacitants, au lieu de blessures, mais les règles sont similaires. Les désavantages s'appliquent à tout test nécessitant l'utilisation de l'appareil ou du véhicule.

Les appareils électroniques utilisent leur Firewall (ou celui de leur PAN) pour calculer les seuils de dommages, en remplacement de la Force. Ils n'ont pas d'équivalent à l'Armure.

Les véhicules utilisent leur Structure en remplacement de la Force et leur Blindage en remplacement de l'Armure pour calculer les seuils de dommages.

RENDRE LE JEU PLUS SOMBRE ET LÉTAL

Anarchy 2.0 peut être assez rapidement létal, les blessures peuvent s'accumuler et une blessure grave est un handicap important. Néanmoins, les possibilités de soin ainsi que la vitesse de guérison naturelle font que les personnages seront vite remis sur pied. Deux variantes de règles vous permettent de rendre le jeu plus sombre. Plus Black Trenchcoat (imperméable noir), et moins Pink Mohawk (crête rose), comme on dit dans le Sixième Monde.

AGGRAVER LES EFFETS DES BLESSURES

Lorsque cette règle est utilisée, les blessures légères imposent aussi un désavantage à tous les tests tant qu'elles ne sont pas guéries. D'autre part, les stim patches ne peuvent soulager que les blessures légères, pas les blessures graves. Ils causent toujours une blessure légère supplémentaire en fin de scène.

Accroître les temps de récupération naturelle des blessures létales

Lorsque cette règle est utilisée, augmentez le temps de récupération des blessures létales comme suit :

- 1 jour par blessure légère
- 3 jours par blessure grave
- 1 semaine pour une blessure incapacitante

TRAUMA PATCH

Le trauma patch, appliqué sur une plaie ou à même la peau, est un patch mêlant diagnostic, antibiotiques, coagulants et autres médicaments pour aider à la stabilisation. Cet équipement permet de dépenser un point d'Anarchy pour Obtenir un avantage aux tests de Survie (premiers soins) + Logique pour stabiliser un personnage.

MÉDIKIT

Cette petite trousse, facilement transportable dans une sacochette, est dotée de fonctions de diagnostic et des produits

nécessaires pour effectuer des premiers soins. Cet équipement permet de dépenser un point d'Anarchy pour Obtenir avantage à un test de Survie (premiers soins) + Logique pour soigner des cas de blessures.

Des médikits autonomes sont aussi disponibles, ils sont traités comme un type particulier de drones pouvant utiliser leur Autopilote pour faire des tests de premiers soins. Il est aussi possible de dépenser un point d'Anarchy pour leur donner un avantage sur leur test.

RÉPARATIONS

Réparer un appareil est un test simple d'Ingénierie + Logique, la spécialisation dépendant du type d'appareil. Les seuils sont identiques à ceux de guérison.

GUÉRISON NATURELLE

La guérison naturelle permet de guérir de toutes les blessures, tant que le personnage n'est pas mourant. Il faut pour cela pouvoir se reposer pendant assez longtemps dans des conditions correctes : dormir dans une voiture ne permet pas de guérir, par exemple.

Les blessures légères guérissent en premier, suivi des blessures graves et enfin des blessures incapacitantes. La durée de repos nécessaire est de :

- 8 heures par blessure légère
- 1 jour par blessure grave
- 3 jours pour une blessure incapacitante

Le meneur est libre d'augmenter ou réduire ces durées pour prendre en compte le train de vie, et de les réduire pour les dommages étourdissants.

PRENDRE DES RISQUES

On ne court pas les Ombres sans prendre de risques. En fait, chaque action est une prise de risque : celui que quelque chose tourne mal, mais aussi celui d'échouer, car on a été trop timoré. La prise de risque est une mécanique centrale des règles, qui concerne chaque test et fait le pont entre la narration et l'aspect mécanique.

Avant de lancer les dés, le joueur décide du niveau d'engagement et de risque pris par son personnage dans le cadre de l'action entreprise. La description de l'action doit correspondre au niveau de risque. Un joueur qui décrit son personnage glisser sur la rampe d'escalier en tirant sur le groupe de gangers avec un flingue dans chaque main ne pourra pas prétendre que son personnage prend peu de risques. Un autre dont le personnage respecte le code de la route ne pourra pas revendiquer un risque élevé. Prendre plus de risques, dans le cadre de ces règles, accroît les chances de réussir l'action entreprise, au prix d'une augmentation de la probabilité d'un événement impromptu et désagréable, appelé complication. Le danger encouru en cas d'échec n'est pas directement lié aux dés de risque. Tenter de forcer une serrure pour se mettre à l'abri d'une meute de barghests n'est pas plus risqué que de forcer la même serrure parce qu'on a oublié ses clés au bureau, bien que les conséquences en cas d'échec soient très différentes. Par contre, dans le premier cas, le joueur sera plus enclin à prendre des dés de risque, et donc à effectuer une action risquée au sens des règles, afin d'augmenter ses chances d'ouvrir rapidement la porte, même si cela augmente la probabilité de conséquences désagréables, comme d'endommager la porte au point de devoir la changer.

Le joueur va ensuite remplacer un certain nombre de dés par des **dés de risque**, sans changer le nombre total de dés de sa réserve. Le niveau de risque augmente avec le nombre de dés, les chances de succès aussi. Ces dés de risque peuvent être d'une couleur différente, ou être lancés indépendamment des dés classiques. Les dés de risque génèrent des succès normalement : les avantages et désavantages s'appliquent aussi pour eux. Ils ont cependant deux effets particuliers.

Tout d'abord, **les succès sur les dés de risque comptent double**. C'est donc en prenant plus de risques que les personnages pourront réussir les tâches les plus difficiles.

D'autre part, **les '1' sur les dés de risque génèrent des complications** (les '1' sur les dés normaux n'ont aucun effet particulier) :

- **Aucun '1'** sur les dés de risque : aucun effet. Le test est une réussite ou un échec selon le nombre de succès obtenus.
- **Un '1'** sur les dés de risque : le personnage subit une **complication mineure**. Rien de grave, mais un petit élément imprévu vient lui compliquer la vie. Le test reste une réussite ou un échec selon le nombre de succès obtenus, indépendamment de la complication.
- **Deux '1'** sur les dés de risque : le personnage subit une **complication critique**. Un effet inattendu et grave se produit qui va affecter négativement le personnage pour la durée de la scène, ou l'ensemble de l'équipe pour une durée moindre. Le test reste une réussite ou un échec selon le nombre de succès obtenus, mais le MJ peut forcer un échec si cela correspond mieux à la complication.
- **Trois '1' ou plus** sur les dés de risque : le personnage provoque un **désastre**. L'ensemble de l'équipe va devoir chambouler ses plans pour que la scène ne tourne pas au fiasco, et même comme ça, il est peu probable qu'elle soit un franc succès, alors que les effets risquent de se faire sentir lors des scènes suivantes. Sauf exception, le test est un échec indépendamment du nombre de succès.

La sévérité des complications et désastres est à la discrétion du meneur de jeu, et celui-ci ne doit pas hésiter à réduire, ou plus rarement augmenter, la gravité des effets pour suivre son inspiration et ses idées. Il est particulièrement important de ne pas casser le rythme de la partie pour chercher une complication, en particulier quand le hasard fait qu'elles deviennent très nombreuses. C'est spécialement vrai pour les complications mineures, dont l'impact est le plus faible. Le meneur de jeu est dès lors libre d'ignorer certaines complications mineures s'il l'estime préférable. L'objectif est de rendre l'histoire plus

captivante, plus vivante, de créer des situations intéressantes auxquelles les joueurs vont devoir réagir et s'adapter.

Les désastres sont un cas particulier. Il n'y a pas vraiment de limite à l'ampleur d'un désastre, autre que la capacité du meneur de jeu à le gérer. Dans une campagne pré-écrite, où il est attendu que les personnages réussissent une mission pour enchaîner avec la suivante, le meneur aura moins de latitude pour déclencher des effets dévastateurs. À l'inverse, dans une campagne ouverte, dans laquelle le meneur improvise plus, il sera possible de dérouter complètement la campagne à la suite d'un désastre ; les personnages pourraient complètement échouer la mission (en tuant le cadre corpo qu'ils devaient extraire par exemple), passer de nombreuses séances à gérer les conséquences de cet échec et devoir s'expatrier pour se mettre au vert.

Pour toutes ces raisons, le MJ est le seul apte à juger de la sévérité exacte de chaque complication, pour le bien de la partie qu'il mène.

RÉDUIRE LES RISQUES

Les personnages disposent heureusement d'atouts pour réduire les risques. C'est d'ailleurs un des effets les plus importants des atouts. Les capacités de **réduction du risque (RR)** des atouts permettent d'ignorer un, deux ou trois '1' sur un test, ce qui autorise le joueur à prendre plus de dés de risque pour un risque réel équivalent.

Une capacité de réduction du risque de niveau 1 (RR 1) peut couvrir une compétence ou un attribut, ou se limiter à l'équivalent d'une spécialisation. Des capacités de réduction du risque de niveaux 2 et 3 (RR 2 ou RR 3) ne peuvent couvrir qu'une spécialisation. Il est par contre possible de cumuler plusieurs capacités de réduction du risque sur un même atout, en augmentant son niveau de façon correspondante.

Dans une situation où les réductions du risque provenant de plusieurs atouts seraient applicables, leurs niveaux se cumulent, sans pouvoir dépasser RR 3.

ÉVALUER LE RISQUE

Évaluer le nombre de dés de risque à prendre pour un niveau de risque donné n'est pas évident. La table *Combien prendre de dés de risque ?* permet une estimation rapide en fonction de la réduction du risque, afin de ne pas ralentir le jeu outre mesure.

Le risque est évalué sur quatre niveaux, de faible à extrême, correspondant chacun à un nombre de dés, mais il est tout à fait possible de choisir un nombre de dés de risque intermédiaire,

EXEMPLE DE PRISE DE RISQUE

Rolling Thunder, le chaman sioux, décide d'invoquer un esprit de l'air pour couvrir sa fuite. Il sait que les forces corporatistes à ses trousses sont nombreuses et qu'il doit donc invoquer un esprit puissant. Il décide de prendre beaucoup de risques, en canalisant plus de mana qu'il ne peut réellement en maîtriser. Le joueur lance 8 dés de risque sur les 10 de sa réserve, et obtient trois '1'. Cela devrait être un désastre. Heureusement, son esprit mentor Oiseau-tonnerre lui octroie une réduction du risque de 2 pour invoquer les esprits de l'air, réduisant le nombre de '1' à un et le désastre à une complication mineure. S'il disposait aussi d'un focus d'invocation fournissant RR 1 aux tests de Conjuración, il aurait atteint une réduction du risque de 3 et aurait donc pu ignorer les trois '1' et ne subir aucune complication.

cette table étant purement indicative. Le nombre de dés de risque est libre, entre 0 et l'ensemble des dés de la réserve.

Toute prise de risque autre que normale devrait donner lieu à une description de l'action expliquant en quoi elle est plus ou moins risquée que la normale. L'action par défaut quand le joueur ne donne pas de précisions quant au risque pris est donc une action normale, qui comporte des dés de risque ; c'est cela qui a servi de base à l'équilibrage du jeu. Surtout, cela donnera plus d'intérêt aux actions en les rendant moins répétitives et servira d'inspiration au meneur de jeu pour les désastres. Gardez en tête que, dans le cadre de cette mécanique, un risque doit permettre d'accroître les chances de succès, mais peut provoquer des déconvenues annexes. Par exemple, prendre le temps de faire les choses bien peut être vu comme un risque, celui de perdre du temps.

Les dés de risque préconisés se basent sur les statistiques suivantes :

- Un risque faible correspond à environ 0,5 % de complications critiques.
- Un risque normal correspond à environ 3 % de complications critiques et 0,5 % de désastres. C'est le niveau par défaut. C'est moins de complications critiques que les fameux 1 sur un dé à 20 faces, ou 96-100 sur un dé à 100 faces.
- Un risque fort correspond à environ 7 % de complications critiques et 2,5 % de désastres.
- Un risque extrême correspond à plus de 10 % de complications critiques et 5 % de désastres.

COMBIEN PRENDRE DE DÉS DE RISQUE ?

RÉDUCTION DU RISQUE	ACTION PRÉCAUTIONNEUSE (RISQUE FAIBLE)	ACTION NORMALE (RISQUE NORMAL)	ACTION RISQUÉE (RISQUE FORT)	ACTION SUICIDAIRE (RISQUE EXTRÊME)
0	1 dé	2 dés	4 dés	6+ dés
1	3 dés	5 dés	7 dés	10+ dés
2	5 dés	8 dés	11 dés	13+ dés
3	8 dés	12 dés	15 dés	—



RÈGLE DE RISQUE ALTERNATIVE

Les règles de risque présentées ici sont prévues pour enrichir l'histoire, en incitant les joueurs à décrire davantage leurs actions et en générant des complications, sources de rebondissements. Cependant, certains pourraient penser que ça ralentit le rythme ou ne pas apprécier de devoir détailler l'action de leur personnage et trouver des complications appropriées. Cette règle optionnelle propose une gestion plus directe et ne nécessitant pas d'improvisation, tout en minimisant les impacts sur les autres aspects du jeu.

Lorsque cette règle est employée, les dés de risque habituels ne sont pas utilisés. À la place, chaque niveau de réduction de risque octroie un dé spécial qui s'ajoute à la réserve normale. Ce dé génère des succès de façon particulière en fonction de la face obtenue :

- 1 : -1 succès
- 2 : 0 succès
- 3 : 1 succès
- 4 : 2 succès
- 5 : 2 succès
- 6 : 3 succès

Les (dés)avantages n'ont pas d'effet sur les dés spéciaux.

Gérer le drain (p. 170) et la surveillance de DIEU (p. 218) nécessite de garder trace des résultats des dés spéciaux précédents, et de déterminer leur ordre de lancer si vous en lancez plusieurs simultanément. Si vous obtenez deux '1' consécutifs, votre personnage subit un drain ou un accroissement de la surveillance de DIEU, correspondant à une complication critique. Si vous obtenez trois '1' consécutifs, les effets seront équivalents à ceux d'un désastre. Cette règle alternative ne permet pas de générer les effets correspondant à une complication mineure.

Notez qu'en utilisant cette règle, les personnages sans RR seront légèrement moins puissants que si la règle standard était appliquée, mais ils deviendront progressivement très légèrement plus puissants en atteignant RR 3. Ils ne généreront par contre aucune complication.

EXEMPLE DE PRISE DE RISQUE EN COMBAT

Alors que l'équipe de shadowrunners est aux prises avec des gangers, un ork costaud décide de charger Ghost avec la ferme intention de lui casser les dents. Voyant ça, Iron intervient pour défendre son decker. Ines, qui joue Iron, dépense un point d'Anarchy pour obtenir une action supplémentaire (voir *Points d'Anarchy*, p. 77) afin de tirer immédiatement sur le gangster. Armée de son fidèle pistolet lourd Ares Predator VI, Iron décide qu'il est vraiment important de stopper l'ork, avant qu'il n'atteigne Ghost. Ines prend donc un risque fort, en tirant une rafale pour s'assurer de toucher le gangster. Elle compte sur le smartlink de son pistolet, avec une identification des amis et ennemis, pour qu'aucune balle ne touche un de ses partenaires (en pratique, son Ares Predator est un atout qui lui fournit une réduction du risque de 1 sur ses tests d'Armes à distance (pistolets)).

Ines lance donc 11 dés (Armes à distances (pistolets) 7 + Agilité 4), dont 7 dés de risque (correspondant à un risque fort avec RR 1). Elle obtient 2 succès sur ses dés normaux et 2 de plus sur ses dés de risque, qui comptent double, pour un total de 6 succès. Par contre, 2 de ses dés de risque sont des '1'. L'un des deux est annulé par la RR 1 ; le '1' restant cause donc une complication mineure. Naëlle décide que la rafale a vidé le chargeur d'Iron, qui devra recharger.

Le gangster ork fait 3 succès sur son test d'Athlétisme (défense à distance) (Naëlle ayant décidé d'utiliser la valeur moyenne). Iron touche donc l'ork avec 3 succès nets.

L'ork subit par conséquent des dommages de VD 8 (VD 5 du pistolet lourd + 3 succès nets). Ses seuils de blessure sont 6/9/12 (Force 4, Armure 2). Comme la VD est strictement supérieure au premier seuil, l'ork subit une blessure légère. Pour infliger une blessure grave, il aurait fallu obtenir une VD d'au moins 10. Ce n'est pas aussi bien que ce qu'Ines espérait, mais cela sera suffisant pour qu'il subisse un désavantage pour son attaque contre Ghost, permettant à ce dernier de s'en sortir le temps qu'Iron finisse le boulot.

EXEMPLES D' ACTIONS PLUS OU MOINS RISQUÉES

ACTION	RISQUE FAIBLE	RISQUE FORT
Course, saut, natation	• Se préserve	• Donne tout ce qu'il a
Défense à distance	• Reste statique	• Se déplace constamment
Attaque à distance	• Tire depuis un couvert en s'exposant le moins longtemps possible	• Sort complètement du couvert • Prend le temps d'ajuster • Tire une rafale ou en tir automatique
Combat rapproché	• Ne s'expose pas, teste son adversaire	• Effectue une manœuvre pour porter un coup décisif • Charge
Discrétion	• Reste loin de sa cible • Fait des détours	• S'approche au plus près • Va au plus court
Escamotage	• Tâche de ne pas être repéré	• Crée une diversion en bousculant la cible
Crochetage	• Fait très attention à ne laisser aucune trace	• Se permet d'y aller un peu violemment
Pilotage	• Respecte le code de la route	• Slalome entre les véhicules
Sorcellerie / Conjurat	• Canalise le minimum de mana	• Roule à contresens • Canalise beaucoup de mana
Survie en milieu naturel	• Ne mange que des plantes connues	• Prend le risque de manger des champignons inconnus
Orientation		• Prend le temps de faire des détours pour utiliser des points de repère
Premiers soins	• Respecte scrupuleusement les dosages	• Force sur les doses
Recherche matricielle	• Se contente d'une simple visite sur un moteur de recherche	• Se fait accepter en ami MeFeed via un faux compte • Fait une demande sur un forum de deckers
Utilisation d'appareil personnel		• Installe des applications douteuses pour être plus efficace
Piratage d'appareil	• N'utilise que des techniques qui ne laissent pas de traces	• Utilise des méthodes qui risquent de perturber le fonctionnement normal
Piratage de serveur	• N'utilise que des techniques qui ne laissent pas de traces	• Utilise des méthodes aisées à détecter
Cybercombat	• Utilise des techniques éprouvées	• Utilise des techniques expérimentales, sujettes aux bugs
Construction & réparation	• N'utilise que des pièces d'origine	• Est « inventif » avec les pièces de rechange
Guerre électronique	• Cible précisément l'appareil à brouiller	• Brouille de façon plus large ou moins sélective • Pousse l'appareil dans ses retranchements
Perception	• Se concentre sur la tâche en cours, pas ce qui se passe autour	• Monte activement et ostensiblement la garde
Recherche	• Ne dérange pas trop l'endroit	• Retourne le moindre bibelot
Psychologie	• Se contente d'écouter	• Pose beaucoup de questions
Étiquette	• Reste en retrait	• Se met au centre de l'attention
Négociation		• N'hésite pas à faire des propositions saugrenues
Intimidation	• Ne risque pas des menaces trop importantes	• Profère des menaces exagérées
Bluff	• Évite les mensonges qu'on pourrait lui demander de prouver	• Prétend des choses extravagantes, « plus c'est gros, plus ça passe »
Imposture	• Se montre discret et disert	• Invente des anecdotes personnelles
Réseau	• Ne fait appel qu'aux contacts de confiance	• Contacte les amis d'amis, des inconnus • Fait des promesses de renvoi d'ascenseur

EXEMPLES DE COMPLICATIONS

ACTION	COMPLICATION MINEURE	COMPLICATION CRITIQUE	DÉSASTRE
Générales	<ul style="list-style-type: none"> Désavantage à la prochaine action (ou prochaine action du même type) Blessure légère Perte de temps mineure : 1 action en combat Lâche un objet (gravité selon importance de l'objet et situation) 	<ul style="list-style-type: none"> Blessure grave Perte de temps significative : 1 narration en combat 	<ul style="list-style-type: none"> Blessure incapacitante
Course, saut, natation	<ul style="list-style-type: none"> Crampe : ne peut pas se déplacer lors de sa prochaine narration 	<ul style="list-style-type: none"> Forte crampe : ne peut pas se déplacer et désavantage pendant 2 narrations 	<ul style="list-style-type: none"> Tombe et entraîne des alliés dans sa chute
Défense à distance	<ul style="list-style-type: none"> Se retrouve à découvert : désavantage à la prochaine défense à distance 	<ul style="list-style-type: none"> Trébuche et tombe : blessure légère 	<ul style="list-style-type: none"> Percute un allié, les deux subissent une blessure grave
Attaque à distance	<ul style="list-style-type: none"> Arme enrayée ou chargeur vide (1 action pour régler le problème) Arme endommagée : désavantage jusqu'à ce qu'elle soit réparée (quelques minutes) Provoque un incendie : gros dégagement de fumée Se met à découvert : désavantage à la prochaine défense à distance 	<ul style="list-style-type: none"> Arme endommagée : inutilisable jusqu'à ce qu'elle soit réparée (une heure) et le personnage subit une blessure légère Touche un allié Provoque une explosion : blessure légère à plusieurs alliés 	<ul style="list-style-type: none"> Arme détruite : inutilisable jusqu'à ce qu'elle soit réparée et le personnage subit une blessure incapacitante Tue la personne à extraire ou protéger ou détruit l'objet à récupérer Provoque une explosion qui compromet l'intégrité physique du bâtiment Tue une personne importante, ce qui provoque une réaction extrême de la corporation ou du groupe
Combat rapproché	<ul style="list-style-type: none"> Lâche son arme : une action pour la récupérer Tombe au sol : désavantage jusqu'à la fin de la prochaine narration 	<ul style="list-style-type: none"> L'arme est récupérée par l'adversaire ou très difficilement accessible Arme endommagée : VD -2 jusqu'à ce qu'elle soit réparée (une heure) Touche un allié Tue une personne importante, ce qui provoque une réaction extrême de la corporation ou du groupe 	<ul style="list-style-type: none"> Tue la personne à extraire ou protéger ou détruit l'objet à récupérer
Discrétion	<ul style="list-style-type: none"> Laisse un indice qui permettra de le découvrir plus tard s'il n'agit pas Se trompe de chemin 	<ul style="list-style-type: none"> Laisse un indice qui permettra de le découvrir plus tard, sans en être conscient 	<ul style="list-style-type: none"> Alerte !
Escamotage	<ul style="list-style-type: none"> La cible se rendra compte qu'elle a été volée d'ici quelques minutes 	<ul style="list-style-type: none"> La cible se rend compte qu'elle a été volée sans identifier le voleur 	<ul style="list-style-type: none"> Alerte !
Crochetage	<ul style="list-style-type: none"> Parvient à ouvrir le maglock/verrou, mais les traces de l'effraction sont évidentes 	<ul style="list-style-type: none"> Parvient à ouvrir le maglock/verrou, mais cela déclenche une alerte matricielle, il est encore temps de réagir 	<ul style="list-style-type: none"> Alerte !
Pilotage	<ul style="list-style-type: none"> Batterie endommagée : il ne reste que 5 narrations avant d'être à court de batterie Incident sur la voie publique : poubelles renversées Perte de connexion avec le véhicule/drone pendant un tour 	<ul style="list-style-type: none"> Batterie endommagée : le moteur se coupe Accident sur la voie publique : blessés Perte de connexion avec le véhicule/drone pour la fin de la scène (autopilote encore fonctionnel) 	<ul style="list-style-type: none"> Carambolage sur la voie publique : véhicule immobilisé et forces de l'ordre en route

EXEMPLES DE COMPLICATIONS (SUITE)

ACTION	COMPLICATION MINEURE	COMPLICATION CRITIQUE	DÉSASTRE
Magie – général	<ul style="list-style-type: none"> Tous ceux qui regardent le magicien se rendent compte qu'il a lancé un sort (ex : masque chamanique ou autre manifestation physique sur le lanceur ou la cible) 	<ul style="list-style-type: none"> Toutes les personnes présentes remarquent que le magicien lance un sort (ex : masque chamanique très visible et lumineux) 	<ul style="list-style-type: none"> L'utilisation de la magie est remarquée très loin à la ronde (le lancement du sort perturbe tellement le mana du coin que tous les Éveillés et créatures astrales de la zone se rendent compte de quelque chose)
Sorcellerie	<ul style="list-style-type: none"> Les effets du sort sont légèrement affaiblis (ex : VD de base réduite de 2 pour un sort offensif, aire d'effet réduite) Mauvaise cible, mais du « bon camp » Sort trop puissant (ex : tue au lieu d'incapaciter, aire d'effet plus importante que prévue) 	<ul style="list-style-type: none"> Les effets du sort sont fortement affaiblis (VD de base divisée par 2 pour un sort offensif) Mauvaise cible, « mauvais camp » Sort beaucoup trop puissant, dommages collatéraux importants Effet différent ou inverse (ex : silence au lieu d'invisibilité) 	<ul style="list-style-type: none"> Crée une faille astrale temporaire, des esprits malveillants peuvent traverser
Conjuration	<ul style="list-style-type: none"> L'esprit invoqué souffre d'un trait de caractère ennuyant (ex : esprit pacifiste qui refuse de combattre) Les pouvoirs optionnels de l'esprit ne sont pas ceux attendus par l'invocateur 	<ul style="list-style-type: none"> L'esprit fera de son mieux pour « interpréter de manière créative » les ordres de l'invocateur L'esprit échappe au contrôle de son invocateur L'esprit n'est pas du type attendu par l'invocateur 	<ul style="list-style-type: none"> L'esprit échappe au contrôle de son invocateur et se retourne contre lui L'esprit est une version supérieure qui se retourne contre son invocateur
Survie en milieu naturel	<ul style="list-style-type: none"> Passe une partie significative de la journée à trouver des provisions ou de l'eau 	<ul style="list-style-type: none"> Mange quelque chose d'empoisonné : toute l'équipe subit un désavantage pour 8 heures 	
Orientation	<ul style="list-style-type: none"> Détour, piste temporairement perdue, perte de temps 	<ul style="list-style-type: none"> Attire l'attention et est pris à parti (gangers, faune sauvage, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> Se perd, aucune chance d'arriver à temps
Premiers soins	<ul style="list-style-type: none"> Le médikit commence à manquer de fournitures : désavantage pour les prochains tests de premiers soins 	<ul style="list-style-type: none"> Le médikit est épuisé Blessure légère persistante (ne pourra pas être soignée avant la fin du scénario) 	<ul style="list-style-type: none"> Le patient meurt ou devient mourant Le médikit / GPS lance un message d'alerte qui transmet la position aux autorités
Recherche matricielle	<ul style="list-style-type: none"> Quelques informations mineures sont erronées 	<ul style="list-style-type: none"> Quelques informations majeures sont erronées La cible des recherches apprend que le personnage s'intéresse à elle et prend quelques mesures (désavantage à quelques jets) 	<ul style="list-style-type: none"> La cible des recherches apprend que le personnage s'intéresse à elle et prend des mesures drastiques
Utilisation d'appareil personnel	<ul style="list-style-type: none"> Redémarre l'appareil par erreur, perte de temps 	<ul style="list-style-type: none"> Efface par mégarde des informations importantes pour la mission en cours 	<ul style="list-style-type: none"> L'appareil est détruit (en considérant qu'il est important pour la mission)
Piratage	<ul style="list-style-type: none"> Laisse une trace qui permettra de pister matriciellement le personnage s'il n'agit pas (en falsifiant les logs par ex.) 	<ul style="list-style-type: none"> Laisse, sans s'en rendre compte, une trace de son action qui permettra de pister matriciellement le personnage plus tard Repéré par les glaces / le spider du serveur 	<ul style="list-style-type: none"> Convergence
Cybercombat			<ul style="list-style-type: none"> Convergence
Guerre électronique	<ul style="list-style-type: none"> Bruit mal ciblé : désavantage à toutes les actions matricielles alliées pendant un tour Appareil utilisé pour générer le bruit endommagé : désavantage jusqu'à réparation (une heure) 	<ul style="list-style-type: none"> La source du bruit est évidente pour quiconque a un commlink Appareil utilisé pour générer le bruit endommagé : ne fonctionne plus (impossible de stopper le bruit) 	

EXEMPLES DE COMPLICATIONS (SUITE)

ACTION	COMPLICATION MINEURE	COMPLICATION CRITIQUE	DÉSASTRE
Construction & réparation	<ul style="list-style-type: none"> L'appareil / véhicule est réparé, mais quelques réglages sont mauvais : désavantage à la première action l'utilisant 	<ul style="list-style-type: none"> L'appareil / véhicule est mal réparé : désavantage à toutes les actions l'utilisant jusqu'à ce qu'il soit correctement réparé Outil en panne, ou manque de pièces empêchant une réparation supplémentaire L'appareil / véhicule est mal réparé : il génère un fort bruit matriciel, désavantage à toutes les actions matricielles 	<ul style="list-style-type: none"> Explosion lors du maniement d'une batterie
Perception	<ul style="list-style-type: none"> Quelques informations sont correctes, mais imprécises 	<ul style="list-style-type: none"> Est repéré par sa cible Quelques informations sont erronées (mais le principal est correct si le test est un succès) 	<ul style="list-style-type: none"> Est repéré et capturé par sa cible
Recherche	<ul style="list-style-type: none"> Est totalement absorbé par sa recherche, désavantage pour repérer autre chose ou en cas de surprise Endommagement un indice / objet secondaire 	<ul style="list-style-type: none"> Endommagement un indice / objet important 	<ul style="list-style-type: none"> Détruit l'objet de la mission
Psychologie		<ul style="list-style-type: none"> La cible se sent interrogée et s'énervé 	
Interaction sociale	<ul style="list-style-type: none"> L'interlocuteur est mal à l'aise : désavantage à la prochaine interaction avec lui 	<ul style="list-style-type: none"> L'interlocuteur est mal à l'aise : il tente par tous les moyens de mettre fin à l'interaction 	<ul style="list-style-type: none"> L'interlocuteur se sent insulté, ce qui provoque une réaction extrême de sa corporation / son groupe
Étiquette	<ul style="list-style-type: none"> Faux pas : laisse échapper qu'il n'est jamais venu à cet endroit, sans trahir qu'il n'est pas du milieu 	<ul style="list-style-type: none"> Faux pas : laisse échapper qu'il n'est pas coutumier du milieu Est confondu avec quelqu'un d'autre qui doit une faveur à l'interlocuteur 	<ul style="list-style-type: none"> Insulte un interlocuteur en lien avec la mission sans s'en rendre compte
Négociation	<ul style="list-style-type: none"> L'interlocuteur pense qu'il s'est fait avoir et le fait savoir 	<ul style="list-style-type: none"> Obtient le prix souhaité uniquement en achetant autre chose avec 	
Intimidation	<ul style="list-style-type: none"> Un mot ou une attitude permet à la cible de comprendre que sa vie n'est pas en danger (elle peut néanmoins être intimidée par d'autres moyens) 	<ul style="list-style-type: none"> La cible croit à un bluff et donne de fausses informations 	
Bluff / Imposture	<ul style="list-style-type: none"> L'interlocuteur est suspicieux : désavantage à la prochaine interaction avec lui 	<ul style="list-style-type: none"> L'interlocuteur est suspicieux : il alerte sa hiérarchie dès le départ du personnage 	<ul style="list-style-type: none"> Est découvert, ce qui provoque une réaction extrême de la corporation ou du groupe
Réseau	<ul style="list-style-type: none"> Un contact est menacé / en a marre des requêtes incessantes : désavantage au prochain test de Réseau Le prix demandé est légèrement plus élevé qu'anticipé Le matériel est de seconde main et en mauvais état : désavantage tant qu'il n'est pas remis en état Le matériel fourni est déclaré volé 	<ul style="list-style-type: none"> La cible est informée des recherches et se prépare Le prix demandé est le double de celui anticipé Les forces de l'ordre sont alertées de la transaction et recherchent les personnages 	<ul style="list-style-type: none"> La cible est informée des recherches et s'en prend directement au personnage Les forces de l'ordre sont alertées de la transaction et tendent un piège au moment de la récupération du matos

POINTS D'ANARCHY

Les points d'Anarchy permettent aux joueurs de compenser certains manques de chance flagrants, mais ils sont surtout une façon simple de gérer un grand nombre de cas particuliers qui nécessiteraient énormément de règles autrement. Seuls les personnages joueurs et les personnages non-joueurs principaux, ou premiers rôles, disposent de points d'Anarchy, au contraire des seconds rôles et des PNJ à la volée.

Les personnages débutent chaque scénario avec :

- 4 points d'Anarchy pour les humains
- 3 points d'Anarchy pour les autres métahumains

Ce nombre est prévu pour des scénarios de 3 à 6 heures, le meneur pourra vouloir adapter cette valeur, ou la fréquence de récupération, en cas de scénario de durée nettement différente. De plus, les PJ pourront gagner d'autres points d'Anarchy en cours de partie.

GAGNER DE L'ANARCHY

Les joueurs peuvent gagner des points d'Anarchy en cours de partie, et ce, sans limite. Par contre, les points ne sont pas conservés d'un scénario à l'autre. Les points gagnés peuvent être dépensés immédiatement. Voici les situations octroyant des points d'Anarchy :

- le joueur obtient une complication critique : +1 point d'Anarchy
- le joueur obtient un désastre : +2 points d'Anarchy
- le personnage prend une décision défavorable pour lui ou son équipe pour se conformer à un de ses comportements ou répliques (à l'initiative du joueur ou imposé par le meneur) : +1 point d'Anarchy
- en récompense d'une narration ou d'une idée de complication particulièrement inspirante : +1 point d'Anarchy
- en compensation d'une décision arbitraire du meneur : +1 point d'Anarchy
- effet d'un atout ou d'un sort (principalement les accroissements d'initiative) : variable

DÉPENSER SON ANARCHY

Les points d'Anarchy peuvent être utilisés pour les effets suivants, sans limite au nombre de points dépensés par test :

RELANCER TOUS LES DÉS : 1 POINT D'ANARCHY

- Le nouveau jet remplace le jet initial.
- Le nouveau jet se fait avec le même nombre de dés de risque que le jet original.
- Le même avantage ou désavantage s'applique au nouveau jet (y compris s'il avait été obtenu par un point d'Anarchy).
- Relancer les dés ne change pas d'éventuelles complications, ou leur absence. Il faut assumer les risques pris et le résultat

du premier jet de dés. Une complication restera une complication après avoir relancé les dés, quels que soient les résultats des dés de risque. De la même façon, relancer un jet n'ayant donné aucune complication ne risque pas d'en provoquer une.

OBTENIR UN AVANTAGE (OU ANNULER UN DÉSAVANTAGE) : 1 POINT D'ANARCHY

- Doit être déclaré avant de lancer les dés.
- Doit être justifié narrativement par un comportement, une réplique, un atout, un équipement ou la planification (p. 78). Les effets narratifs octroyés par les atouts et les équipements permettent d'annuler un désavantage gratuitement, mais Obtenir un avantage nécessite la dépense d'un point d'Anarchy.

ACTION SUPPLÉMENTAIRE : 1 POINT D'ANARCHY

- Peut être utilisé n'importe quand, y compris pendant la narration d'un adversaire pour l'interrompre.
- Limité à une utilisation par tour (mais certains atouts et sorts peuvent lever cette limite).
- Peut être utilisé pour un déplacement supplémentaire si cela peut être expliqué narrativement.

EFFET SPÉCIAL : 1 POINT D'ANARCHY

- Permet d'ajouter un effet spécial à une action, en lien avec l'action, l'équipement ou l'atout utilisé.
- L'objectif est de gérer ces cas particuliers sans règles spécifiques, par exemple : mettre son adversaire au sol, mettre feu à l'adversaire avec un sort de boule de feu, etc.

OBTENIR UN ÉQUIPEMENT TEMPORAIRE : 1 POINT D'ANARCHY

- Équipement simple à obtenir, hors armes.
- Le personnage doit avoir le temps de se le procurer, ou avoir une raison crédible de l'avoir fait préalablement (n'oubliez pas que les personnages ont plus l'habitude de courir les Ombres que les joueurs).
- Disponible pour une scène uniquement.

FLASHBACK : 1 À 4 POINTS D'ANARCHY

- Les flashbacks sont un moyen d'aider à surmonter des obstacles en lien avec la planification (voir la section *Construire un plan*, p. 78, pour les détails).
- 2 points d'Anarchy par défaut. Le meneur de jeu peut ajuster cette valeur entre 1 et 4 points d'Anarchy en fonction de la complexité du flashback, du niveau d'aide apporté, et d'un usage répétitif des mêmes solutions.

CONSTRUIRE UN PLAN

À travers les nouvelles et les discussions entre runners, *Shadowrun* vend souvent l'image de groupes de professionnels capables de monter des plans complexes pour infiltrer des installations corporatistes protégées par une combinaison de mesures physiques, magiques et matricielles de haut vol. La réalité des parties est généralement moins glorieuse, car monter un plan détaillé est une tâche difficile. Cela nécessite que le meneur ait prévu les détails du lieu à infiltrer, potentiellement un complexe gigantesque, avec l'ensemble des protections physiques, technologiques, magiques et matricielles, et que les joueurs aient eux-mêmes les compétences et le temps nécessaire à monter un tel plan. Sans compter qu'un bon plan doit prévoir des solutions alternatives selon l'évolution de la situation et la réaction des forces adverses, ce qui conduit à perdre du temps à réfléchir à des situations qui ne se produiront jamais. Et même comme ça, un ou deux tests échoués au mauvais moment suffisent à faire dérailler le plan qui tourne alors à la fusillade, ce qui se produit plutôt tôt que tard. Les forces armées sont bien souvent sous-dimensionnées, sacrifiant le réalisme aux chances de survie des runners.

Les règles de préparation de plan présentées ici visent à contourner ces limitations en construisant le plan au fur et à mesure que la situation évolue, via des flashbacks déclenchés par les joueurs. Face à un obstacle, un joueur pourra expliquer que son personnage avait prévu cette éventualité et détailler la solution retenue. Cela permet non seulement au joueur de déclarer des actions passées, qui changeront la situation actuelle de son personnage, mais aussi de prendre la main sur une partie de la narration normalement dévolue au meneur. En effet, ces règles impliquent que celui-ci ne prépare à l'avance que le minimum, afin de permettre une co-construction de l'histoire avec les joueurs.

Les situations qui nécessitent habituellement des joueurs qu'ils élaborent un plan se passent en deux étapes.

Note : cette règle concerne la planification d'une action contre une cible donnée, mais ne couvre pas une éventuelle enquête. Elle ne devrait pas non plus être utilisée si les personnages n'ont pas le temps de préparer leur coup, et doivent se lancer immédiatement dans l'action. Vous pouvez par contre tout à fait l'utiliser dans un scénario qui démarrerait *in medias res*.

RÉSERVE DE PLANIFICATION OU POINTS D'ANARCHY PERSONNELS ?

Au cours de l'exécution d'un plan, les joueurs disposent chacun de deux réserves de point d'Anarchy dans lesquelles piocher : leur réserve personnelle et celle de planification.

La réserve personnelle peut être utilisée à n'importe quel moment, pour des bonus en lien avec le plan ou non, y compris les flashbacks.

La réserve de planification peut être utilisée pour tous les bonus, à condition qu'ils soient justifiés par la planification.

ÉTAPE 1 : ACTIONS PRÉPARATOIRES

C'est au cours de cette étape que les *personnages* vont élaborer leur plan et le préparer. Les *joueurs*, eux, vont se contenter de détailler l'approche générale, sans entrer dans les détails, et surtout sans prévoir plus que l'entame du plan. Cela pourra être, par exemple, pénétrer discrètement dans le complexe sans se faire repérer, ou bien se faire passer pour une équipe de maintenance après avoir causé une panne, ou encore des ambulanciers de DocWagon. Le plan n'a pas besoin d'être plus détaillé que ça. En fait, c'est mieux qu'il ne le soit pas.

Ensuite, chaque joueur indique la façon dont son personnage contribue à la préparation, puis fait un **test de planification** : un test simple avec la compétence appropriée à l'action de son personnage. Là encore, il ne s'agit pas de rentrer dans le détail des actions, mais de comprendre quelle compétence utiliser. Bien sûr, cela doit avoir un rapport avec l'approche visée, même lointain. Voici une liste non exhaustive d'actions préparatoires avec les tests associés, les spécialisations et atouts s'appliquent normalement :

- Reconnaissance à distance (physique, astrale ou à l'aide de drones aériens) : Perception + Logique
- Reconnaissance matricielle : Piratage + Logique
- Infiltration (physique, astrale ou à l'aide de micro-drones) : Furtivité + Agilité
- Recherche d'informations et matériel à travers ses contacts : Réseau + Charisme
- Recherches d'informations via la Matrice : Électronique + Logique
- Ingénierie sociale : Influence + Charisme

Chaque succès sur le test de planification génère un point d'Anarchy dans la **réserve de planification**, commune à l'équipe. Il n'y a pas de limite au nombre de points apportés par chaque personnage ni de limite totale. Ces points seront utilisés pendant l'action. De plus, le meneur de jeu peut ajouter un ou plusieurs points d'Anarchy à la réserve de planification pour récompenser un plan innovant ou de bonnes idées.

Si les personnages ne disposent que de peu de temps avant de devoir passer à l'action, le meneur peut décider qu'il faut deux succès pour générer un point d'Anarchy. Inversement, un run de haute voltige pourrait nécessiter une préparation particulièrement longue. Dans un tel cas, il est possible d'autoriser plusieurs tests de planification par personnage, correspondant à différentes actions de préparation.

ÉTAPE 2 : DANS LE FEU DE L'ACTION

Une fois le plan élaboré, et les préparatifs terminés, il est temps de passer à l'action. Chaque fois que les personnages sont confrontés à un obstacle, quelle que soit sa nature, un joueur peut déclencher un flashback. Pour cela, il décrit comment son personnage avait prévu de le franchir. Il s'agit généralement d'avoir préparé un équipement, obtenu une information, ou



Certains scénarios proposent une carte détaillant le lieu principal du run. Bien que cela fige plus de choses que ce qui est idéalement souhaitable, il serait dommage de s'en priver, car c'est un support utile qui participe à ce que tous autour de la table partagent la même vision de la scène. Si cette carte n'a pas été obtenue par l'équipe avant la phase de planification, il est conseillé de la leur fournir à ce moment-là, en échange de deux points d'Anarchy qu'ils sont sur le point de gagner. Cela part du principe qu'au moins un des personnages a pu mettre la main sur ce plan pendant sa préparation. Il faut ensuite garder l'esprit ouvert, en considérant qu'il est parfaitement possible que la carte ne soit pas parfaitement correcte, afin de laisser de la marge de manœuvre aux joueurs pour leurs flashbacks.

De façon similaire, vous pouvez souhaiter fournir des informations précises sur certaines difficultés qui attendent les runners. Ce peut être pour faire monter la pression ou donner plus de temps aux joueurs pour réfléchir à des flashbacks. Cela peut être géré de la même façon, mais dévoiler ainsi trop d'informations va à l'encontre de l'objectif des règles de planification.

négocié un service, mais d'autres idées sont possibles. Dans tous les cas, le meneur de jeu doit approuver le flashback.

Dans le cas d'un **équipement**, la description de la préparation permet de justifier l'utilisation d'un point d'Anarchy pour un équipement temporaire. Dans ce cas-là, il peut même s'agir d'une arme ou d'un véhicule particulier, mais le meneur peut décider d'augmenter le coût en points d'Anarchy en considérant sa valeur et la complexité à l'obtenir. Si l'équipement ne peut pas

raisonnablement avoir été transporté, le personnage aurait pu le déposer préalablement à un endroit opportun. Il s'agira dans ce cas d'une dépense d'Anarchy distincte de celle pour se procurer l'équipement.

Dans le cas d'une **information**, celle-ci peut concerner aussi bien l'agencement des bâtiments, les actions et réactions des PNJ. Ce type de préparation permet au joueur de prendre la main sur la narration en décrivant des éléments relevant normalement de

EXEMPLE DE PLANIFICATION

Au cours d'une partie menée par Naëlle, les personnages de Gabriel, Ines, Lise, Loïs et Ulysse doivent extraire M. Kobayashi, un cadre d'Evo, contre sa volonté. Ils savent qu'il travaille dans une tour Evo de Downtown, et vit à Bellevue. Il effectue les trajets en hélicoptère.

Leur plan consiste à pénétrer la tour en se faisant passer pour une équipe CrashCart, la filiale médicale d'Evo, afin de repartir avec la cible.

- Ghost, le decker de Gabriel, fait une reconnaissance dans le système matriciel qui gère la tour d'Evo. Gabriel lance Piratage + Logique et obtient 4 succès.
- Iron, la razorgirl d'Ines, surveille la tour depuis le toit d'un immeuble en construction proche. Ines lance Perception + Logique et obtient 3 succès.
- Lucid, la face de Lise entre en contact avec des employés d'Evo travaillant dans le même complexe. Lise lance Influence + Charisme et obtient 5 succès.
- Lightning, le chaman de Loïs, décide de s'infiltrer dans la tour Evo en projection astrale. Loïs lance Furtivité + Agilité et obtient 3 succès.
- U-turn, le rigger d'Ulysse, se tourne vers ses contacts pour dégoter quelques informations et le matériel dont ils auront besoin. Ulysse lance Réseau + Charisme et obtient 2 succès.

À eux cinq, ils ont accumulé 17 points d'Anarchy dans leur réserve de planification.

Pour initier leur infiltration, ils ont besoin d'une ambulance CrashCart et de tenues adaptées. Il s'agit d'équipement, Naëlle décide que le mieux qu'ils peuvent obtenir est une ambulance maquillée en modèle CrashCart, pour 2 points d'Anarchy. Chaque uniforme coûtant 1 point supplémentaire, l'équipe décide que seuls Lucid, Lightning et Iron auront des uniformes, tandis que Ghost et U-turn se cacheront dans le véhicule. Ils dépensent donc 5 points d'Anarchy.

Quelques tests d'Influence plus tard, l'ambulance se gare dans le parking et l'équipe s'apprête à monter dans le bâtiment pour atteindre Kobayashi. Malheureusement, ils découvrent que l'accès à l'étage en question leur est interdit. S'agissant d'une zone de haute sécurité, Gabriel n'est pas enclin à tenter un hacking.

Lise explique alors que la secrétaire lui a indiqué que Kobayashi est un fin gourmet, qui ne saute jamais un repas, qu'il prend dans un restaurant du 12^e étage, bien moins sécurisé. Naëlle considère que c'est une information difficile à obtenir pour Lucid, car il faut pour cela identifier la secrétaire (+1), mais qu'elle apporte une aide importante, car elle leur évite de devoir pénétrer dans la zone sécurisée (+1). Cela leur coûte donc 3 points d'Anarchy.

Ne connaissant pas l'horaire de repas de Kobayashi, les runners ne peuvent se permettre d'attendre, car cela attirerait trop l'attention des multiples patrouilles. Ils décident donc de positionner un micro-drone de U-turn dans le restaurant pour repérer l'arrivée de leur cible. À l'heure du repas, celle-ci arrive, accompagnée de 3 collègues. Le nombre de gardes rend par contre l'opération risquée.

Gabriel explique alors que, lors de son escapade dans le système matriciel, il est tombé sur les procédures de sécurité, il sait qu'en cas d'alerte à un étage, une partie de la sécurité des étages proches est immédiatement envoyée en renfort. Naëlle estime cette fois-ci que c'est parfaitement dans les cordes de Ghost, et que l'aide apportée n'est pas si importante, car certains gardes resteront sur place. Cette information leur coûte donc 1 point d'Anarchy. Ghost décide donc de pirater le système pour déclencher une fausse alerte. Il sait comment s'y prendre grâce à sa reconnaissance et s'octroie donc un avantage pour 1 point d'Anarchy.

À ce stade, les joueurs ont dépensé 10 points d'Anarchy, il leur en reste 7 dans leur réserve de planification, en plus de leurs réserves individuelles.

Une fois la garde réduite, Lucid pénètre furtivement dans le restaurant et colle discrètement un patch tranquillisant dans la nuque de Kobayashi (patch qu'ils se sont bien évidemment procuré lors de leur préparation, pour 1 point d'Anarchy). Quelques instants plus tard, celui-ci s'effondre et l'équipe arrive pour lui «porter secours», et l'emmener sur un brancard.

Alors qu'ils s'apprêtent à redescendre, U-turn voit une véritable ambulance CrashCart se garer près d'eux dans le parking. Il en déduit, à juste titre, qu'il s'agit de l'équipe envoyée pour Kobayashi. Loïs explique alors qu'au cours de son exploration astrale, Lightning avait identifié une série de monte-charges, un peu à l'écart, qui leur permettrait de ne pas croiser les véritables infirmiers. C'est une information aisée à trouver (+0) mais assez complexe à mettre en œuvre, il faudra en effet s'octroyer l'accès à ce monte-charge, ainsi que justifier d'emprunter cet itinéraire (+0). Cela coûtera donc à l'équipe 1 point d'Anarchy.

Alors que les runners sortent du parking avec Kobayashi, toujours inconscient, les vrais ambulanciers réalisent qu'il a disparu et donnent l'alerte. La poursuite s'engage et U-turn repère bientôt deux drones volants et un hélicoptère d'Evo lancés à leurs trousses. Un bon plan prévoit toujours plusieurs routes de sorties, c'est en tout cas ce que leurs 5 points d'Anarchy restants laissent penser...

la responsabilité du meneur. Un personnage aurait pu apprendre que la relève des gardes a justement lieu au moment où ils s'infiltreront, que leur cible a ses habitudes à tel restaurant, que tel cadre corporatiste a une relation intime avec sa secrétaire, qu'un escalier de service se trouve près du laboratoire à visiter ou encore inventer une procédure crédible en cas d'alerte. Les limites sont le réalisme, la cohérence avec ce qui a déjà été dit et l'accord du meneur.

Dans le cas d'un **service**, celui-ci peut avoir été négocié avec un contact, ou dans le cadre d'une tentative d'ingénierie sociale.

Il n'est pas toujours aisé d'avoir l'inspiration nécessaire pour les flashbacks et le meneur devrait vraiment encourager les joueurs en acceptant la majorité des propositions. Outre un manque flagrant de réalisme, la principale raison de refuser devrait être une idée qui simplifierait la mission au point de gâcher l'intérêt de la partie. Parfois un joueur aura une bonne idée, mais applicable à un autre personnage. Si cela convient à l'autre joueur, alors parfait. C'est aussi pour cette raison que la réserve de planification est commune.

Les effets de certains flashbacks peuvent correspondre avec des utilisations classiques de points d'Anarchy. C'est typiquement le cas des équipements, mais une information pourrait permettre d'obtenir un avantage par exemple. Dans tous les autres cas, le coût

est par défaut de 2 points d'Anarchy, que le meneur peut moduler à sa guise entre 1 et 4, en prenant en compte les éléments suivants :

- **Complexité du flashback** : le flashback est-il quelque chose qui ne présente pas de difficulté majeure, que le personnage fait régulièrement, qui rentre dans son domaine de compétence ? ou bien s'agit-il d'une action vraiment ardue, ou qui nécessite une coïncidence improbable ?
- **Aide apportée** : le flashback crée-t-il un raccourci dans le scénario ? ou, au contraire, le rallonge-t-il ?
- **Facilité de mise en œuvre** : la solution octroie-t-elle un bénéfice immédiat (permet de faire un test, difficulté réduite, changement de compétence) ou bien nécessite-t-elle un enchaînement d'actions, démarre-t-elle une nouvelle séquence de jeu ?
- **Redondance** : utiliser encore et toujours les mêmes solutions peut vite devenir lassant. Le meneur, ou n'importe quel joueur, peut estimer qu'une solution est éculée. Dans ce cas, son coût devrait augmenter.

Les flashbacks devraient permettre aux runners de passer plus d'obstacles, et plus complexes, que dans une partie classique. Le meneur est donc encouragé à réfléchir à plus de défis qu'habituellement. Libre à lui ensuite de décider de ceux qui sont pertinents d'un point de vue réalisme, intérêt et difficulté.

GESTION DES PNJ

Les PNJ tombent dans trois catégories différentes, selon le niveau de précision souhaité pour leurs caractéristiques. Cela est généralement lié à leur rôle dans l'histoire, ainsi qu'à leur relation avec les PJ, mais peut aussi dépendre des préférences du meneur du jeu. Il est parfaitement possible de traiter tous les PNJ comme des premiers rôles ou de déterminer leurs statistiques à la volée.

- Les **premiers rôles** sont des personnages majeurs, opposés aux PJ.
- Les **seconds rôles** sont des personnages de moindre importance narrative, mais dont les caractéristiques sont néanmoins nécessaires.
- Les **PNJ à la volée** sont des personnages qui ne nécessitent normalement pas de caractéristiques, sauf surprise.

PREMIERS RÔLES

Les premiers rôles sont des personnages majeurs et potentiellement récurrents. Ils sont généralement opposés aux runners des joueurs, ce qui rend leurs caractéristiques nécessaires. Il peut par exemple s'agir du chaman toxique que les personnages sont payés pour éliminer, ou d'une équipe de runners concurrente. Une mission n'a pas nécessairement de premier rôle, mis à part les PJ.

Les premiers rôles sont gérés de la même façon que les PJ, et disposent eux aussi de points d'Anarchy à dépenser au gré du MJ.

SECONDS RÔLES

Les seconds rôles représentent la majorité des personnages dont le meneur doit posséder les caractéristiques. Leurs caractéristiques sont très proches de celles des premiers rôles,

mais ils ne disposent pas de points d'Anarchy. De ce fait, les atouts liés aux points d'Anarchy fonctionnent légèrement différemment :

- les accroissements d'initiative qui devraient octroyer un point d'Anarchy permettent à la place une action supplémentaire par combat (celles qui offrent une action supplémentaire par narration fonctionnent normalement).
- les atouts permettant un effet spécial sont disponibles une fois par combat, au lieu de nécessiter un point d'Anarchy.

VALEUR MOYENNES DES SECONDS RÔLES

Le seuil calculé pour les PNJ correspond à la moyenne statistique, approximée avec une précision suffisante par la formule suivante, et disponible dans la table ci-dessous :

$$S = (RDD/3) + RR + 1$$

- S : seuil / valeur moyenne
- RDD : réserve de dés = Compétence (+ spécialisation) + Attribut
- RR : réduction du risque

RÉSERVE DE DÉS	RR 0	RR 1	RR 2	RR 3
1-4	2	3	4	5
5-7	3	4	5	6
8-10	4	5	6	7
11-13	5	6	7	8
14-16	6	7	8	9

D'autre part, afin d'accélérer le jeu et de libérer du temps au meneur, en particulier pour la gestion des complications, il est suggéré de ne pas lancer les dés pour les seconds rôles, mais d'utiliser à la place une valeur moyenne comme seuil. Cette valeur est précalculée dans leurs statistiques. L'aléatoire côté joueurs est suffisant. Par exemple, un officier de sécurité avec 3 en Agilité et des yeux cybernétique lui procurant une réduction du risque de 1 pour l'Attaque à distance sera noté :

Armes à distance 5 (5+A, RR 1)

- **5** : approximation statistique du nombre moyen de succès (valeur directement utilisée pour les seconds rôles).
- **5+A** : le rang de la compétence Arme à distance est de 5, l'attribut associé est l'Agilité.
- **RR 1** : réduction du risque pour cette compétence ou spécialisation

Le meneur peut donc se contenter de considérer que ce PNJ fait 5 succès sur tous ses tests d'Armes à distance. S'il devait bénéficier d'un avantage, ou souffrir d'un désavantage, alors l'effet inverse sera appliqué au personnage qui lui est opposé. Le PJ aura un avantage si le PNJ devait avoir un désavantage, et inversement.

Dans les cas où le meneur préfère lancer les dés, pour ajouter de la tension, ou toute autre raison, cela reste bien entendu possible en sommant normalement l'indice de compétence et l'attribut indiqués.

Le chapitre *L'enfer, c'est les autres* (p. 243) contient une large sélection de seconds rôles et créatures. Leurs caractéristiques sont fournies pour tous les métatypes et des variantes d'atouts sont proposées dès que possible.

PNJ À LA VOLÉE

Les PNJ à la volée sont des personnages pour lesquels le meneur ne s'attend pas à avoir besoin de statistiques, soit que leur impact dans l'histoire est vraiment mineur, soit qu'il n'est pas nécessaire de lancer les dés (oui, le dragon a réussi son sort pour ne pas subir les effets de l'attaque du runner). Malgré tout, il arrive que les prévisions soient erronées, ou plus simplement qu'il faille faire un test contre un PNJ pour lequel le meneur n'a pas prévu de caractéristiques.

Dans ce cas, le plus simple est de lui assigner un seuil en fonction de son niveau estimé. Si vraiment il était important de lancer les dés, un équivalent en réserve de dés et réduction du risque est fourni.

- **Mauvais** : 2 succès (3 dés, RR 0).
- **Entraînement de base** : 3 succès (6 dés, RR 0). Par exemple, un gangster en combat.
- **Fort** : 4 succès (6 dés, RR 1). Par exemple, un flic des rues ou un membre d'un syndicat du crime en combat, un cadre corporatiste en négociation.
- **Professionnel** : 5 succès (9 dés, RR 1). Par exemple, un officier de police en combat, un Johnson en négociation, un cadre corporatiste dans son travail.
- **Élite** : 7 succès (12 dés, RR 2). Par exemple, forces de sécurité d'élite en combat.

S'il devait être nécessaire de suivre les blessures de ces personnages, voici quelques exemples de seuils de blessures, physiques ou mentales.

- Physique (personne normale, vêtements blindés) : 3/6/9
- Physique (personne normale, armure légère) : 5/8/11
- Physique (personne costaud, vêtements blindés) : 4/7/10
- Physique (personne costaud, armure légère) : 6/9/12
- Physique (personne costaud, armure intégrale) : 7/10/13
- Mentale (personne normale) : 2/5/8
- Mentale (personne forte d'esprit) : 3/6/9

COMBATIVITÉ

Rares sont les personnes qui se battent jusqu'à la mort, et rares sont ceux qui poussent leur avantage jusqu'à tuer leur adversaire. Si les joueurs restent les seuls maîtres des réactions de leurs runners, la valeur de **combativité** permet de guider le meneur dans l'interprétation des PNJ.

Le niveau de combativité permet de se faire une idée du moment où un PNJ va cesser le combat, selon ses propres blessures et la proportion de ses alliés ayant eux-mêmes cessé de se battre.

COMBATIVITÉ NULLE

- Évite le combat, se rend en cas de menace.

COMBATIVITÉ FAIBLE

- Cesse le combat à la première blessure légère.
- Cesse le combat quand le quart de ses alliés est hors combat, à moins que la victoire ne soit assurée.

COMBATIVITÉ FORTE

- Cesse le combat à la première blessure grave.
- Cesse le combat quand la moitié de ses alliés est hors combat, à moins que la victoire ne soit assurée.

COMBATIVITÉ EXTRÊME

- Ne cessera pas le combat à moins d'être incapacité.
- Cesse le combat quand les trois quarts de ses alliés sont hors combat, à moins que la victoire ne soit assurée.

Le niveau de combativité d'un personnage peut être réduit dans le cas où le combat ne le concerne pas réellement, et peut à l'inverse être augmenté s'il se bat pour sa survie, ou si un proche est directement menacé.

Cesser le combat peut signifier différentes choses selon les circonstances, et l'intérêt de la narration. Les personnages peuvent fuir, essayer de se cacher ou être tétanisés de peur ou de douleur. Il est aussi possible de considérer qu'un PNJ est inconscient ; c'est une façon de permettre aux PJ d'assommer en un coup les gardes lors d'une infiltration, et de reproduire ainsi l'effet cinématique de nombreux films.

Voici quelques exemples de combativité :

- Combativité nulle : esclaves corpos
- Combativité faible : gangsters, flics à louer, gardes corporatistes
- Combativité forte : soldats, forces de sécurité corporatistes, membres des SWAT
- Combativité extrême : fanatiques, forces d'élite (Samourais rouges, etc.)

CRÉATION ET PROGRESSION DES PERSONNAGES

Après avoir posé les règles du Sixième Monde, vient le moment de le peupler en créant, et faisant évoluer les personnages. La création et l'évolution des personnages se basent sur les nuyens (¥), qui sont la monnaie principale du Sixième Monde.

COÛT D'UN PERSONNAGE

Chaque élément chiffré d'un personnage a un coût en nuyens, qui servira pour créer et faire évoluer le personnage. Cela est aussi vrai pour les équipements.

ATTRIBUTS

Les attributs coûtent 10 000 ¥ par point, à l'exception du dernier point pour atteindre le maximum du métatype (p. 52) qui coûte 20 000 ¥.

Une éventuelle augmentation octroyée par un atout n'est pas prise en compte pour déterminer le coût. Par exemple, un humain avec Force 2 souhaitant passer à Force 3 devra dépenser 10 000 ¥, s'il souhaite ensuite passer à Force 4, le coût sera de 20 000 ¥, car il s'agit du point permettant d'atteindre la valeur maximale. Si ce personnage avait eu un atout lui octroyant +1 en Force, sa Force initiale aurait été de 3. La première progression lui permettant de la monter de 3 à 4 aurait quand même coûté 10 000 ¥, car l'atout ne doit pas être pris en compte pour le calcul du coût.

COMPÉTENCES, SPÉCIALISATIONS ET CONNAISSANCES

Les compétences coûtent 2 500 ¥ par point jusqu'à l'indice 5, puis 5 000 ¥ par point jusqu'à l'indice 8.

Une spécialisation coûte 2 500 ¥, et nécessite d'avoir au moins l'indice 1 dans la compétence. Il n'y a pas de limite au nombre de spécialisations pour une compétence donnée.

Une connaissance coûte 2 500 ¥.

Par exemple, monter une compétence de 0 à 2 coûtera $2 \times 2\,500$ ¥, soit 5 000 ¥. La monter de 4 à 6 coûtera 2 500 ¥ pour atteindre 5, puis 5 000 ¥ pour atteindre 6, soit un total de 7 500 ¥.

POURQUOI UNIQUEMENT DES NUYENS ?

En principe, les personnages progressent grâce à l'expérience accumulée, qui leur permet d'accroître leurs compétences et d'en apprendre de nouvelles, et à l'argent récolté, qui leur permet d'améliorer leur équipement. Cependant, les différents types de personnages n'ont pas les mêmes besoins. Certains, tels les magiciens, sont assez peu dépendants de l'équipement, et comptent principalement sur leurs compétences. Les deckers, riggers et personnages hautement cyber-implantés auront au contraire beaucoup plus besoin de ressources financières. Dans un souci de simplicité et d'équilibre, seule la ressource financière, en l'occurrence les nuyens, est utilisée. Les gains de nuyens représentent donc à la fois l'argent gagné, mais aussi l'expérience accumulée. De plus, cette approche colle au thème d'un univers dystopique mû par l'argent.

Dans la majorité des parties, cela ne devrait pas être un problème ; les runners négocient un tarif avec M. Johnson et les joueurs utilisent cet argent pour faire progresser leur personnage. Certaines campagnes, cependant, se focalisent sur le manque de ressources, la survie, et des personnages qui œuvrent pour le bien de leur communauté, au lieu de travailler pour des donneurs d'ordres fortunés. Et oui, les anarchistes sont idéalistes. Dans ces cas-là, il pourrait s'avérer plus compliqué de justifier les gains de nuyens représentant l'expérience. La solution la plus simple est de s'accorder sur le fait qu'il s'agit uniquement d'une abstraction, mais une façon plus élégante serait d'inclure cette recherche désespérée de ressources à l'histoire afin de montrer comment les runners mettent la main sur cet argent.

RÉCAPITULATIF DES COÛTS DES PERSONNAGES

TYPE	COÛT
Attribut	10 000 ¥ par point (sauf le dernier) 20 000 ¥ pour le dernier point
Compétence	2 500 ¥ par point jusqu'à l'indice 5 5 000 ¥ par point des indices 6 à 8
Spécialisation	2 500 ¥
Connaissance	2 500 ¥
Atout	5 000 ¥ par niveau
Équipement	2 500 ¥
Arme (mêlée ou à distance simple)	2 500 ¥
Arme de spécialiste	5 000 ¥
Armure	2 500 ¥ par point d'Armure
Sort	5 000 ¥

ATOUTS

Les atouts représentent différentes choses, avec des coûts différents. Cela est reflété par le niveau d'atout de chaque augmentation (voir la section *Atouts*, p. 58).

CRÉER UN RUNNER COHÉRENT

Les règles de création de personnages offrent un contrôle total sur le personnage. Il est possible de créer tout ce qui passe par la tête des joueurs, des personnages les plus incroyables et inspirants... aux plus inconsistants et probablement frustrants pour les joueurs. Voici quelques conseils pour créer un runner cohérent.

Tout d'abord, il est important de réfléchir à la cohérence du personnage. Outre ses compétences centrales, qui lui serviront le plus souvent lors des runs, il faut aussi réfléchir à ce qu'un personnage avec son histoire doit savoir faire d'autre. Par exemple, bien que l'Ingénierie ne soit pas la compétence la plus utilisée au cours des runs, tout rigger digne de ce nom aura un minimum de compétences dans ce domaine. De même, un personnage aimant vivre dans le luxe aura forcément eu l'occasion de tisser de nombreuses relations et devrait donc avoir un rang élevé en Réseau, ainsi qu'un minimum d'étiquette (sous la compétence Influence) pour savoir se comporter dans la haute société. Le personnage pourra fonctionner sans ces éléments, mais viendra un moment où ces lacunes sembleront saugrenues et incohérentes avec sa description. Assurez-vous donc que les compétences soient cohérentes avec l'histoire et les mots-clés du personnage.

Le second point à garder en tête est que, quelle que soit la spécialité d'un personnage, il s'agit avant tout d'un runner. À ce titre, il se doit de se débrouiller au moins un minimum dans certaines compétences :

- **Athlétisme**, car c'est la compétence qui sert à se défendre quand les balles fusent, ce qui arrive malheureusement assez régulièrement. Elle est aussi utile dès qu'il s'agit de courir, de franchir une clôture, etc. Ce n'est pas parce qu'un personnage est un magicien ou un decker que ses coéquipiers vont pouvoir lui ouvrir en grand la porte d'entrée principale.
- **Furtivité**, car l'infiltration et la filature sont des activités récurrentes pour les runners. Une équipe ne prendra pas le risque de s'associer avec un runner trop susceptible de les faire découvrir au pire moment.
- **Perception**, car la meilleure manière d'éviter les menaces est de les repérer avant qu'elles ne vous repèrent.
- **Influence**, car il est souvent nécessaire de se faire passer pour quelqu'un d'autre lors d'une infiltration ou pour récolter quelques informations.
- **Réseau** enfin, car un runner seul est un runner mort. Il faut connaître du monde pour pouvoir se fournir en équipement, armes, faux SIN... et se faire embaucher.

Créer un personnage avec moins de 2 dans une de ces compétences devrait résulter d'un choix conscient et justifié par sa description, et non pas d'une optimisation de points.

Les atouts coûtent 5 000¥ par niveau.

Par exemple, un smartlink (cyberware) pour obtenir une réduction du risque de 1 sur la compétence Armes à distance est un atout de niveau 6 (1 de base pour le cyberware, +5 pour la réduction du risque 1 sur une compétence). Il coûte donc 30 000¥ (6 × 5 000¥). Y ajouter plus tard une réduction de risque de 1 pour les pistolets (en achetant un micro-logiciel avancé) augmente le niveau d'atout de 2, cela coûte donc 10 000¥ supplémentaires (2 × 5 000¥).

Améliorer un atout peut se faire en ajoutant un nouvel effet, comme dans l'exemple ci-dessus, mais aussi en remplaçant un effet par un autre, à condition que cela soit justifié narrativement. Dans ce cas, le coût correspondant à la différence entre les coûts des effets. Par exemple, un smartlink (cyberware) offrant une réduction du risque 1 sur la spécialisation pistolets pourra être amélioré pour que la réduction du risque s'applique à l'ensemble de la compétence Armes à distances. Son niveau passera de 3 (1 de niveau de base + 2 pour l'effet) à 6 (1 de niveau de base + 5 pour l'effet), soit une augmentation de 3 niveaux, et donc un coût de 15 000¥ (3 × 5 000¥).

ÉQUIPEMENT

Un équipement standard coûte 2 500¥ par défaut, mais le meneur de jeu est libre d'augmenter cette valeur pour des équipements particulièrement onéreux.

Une arme de mêlée, ou à distance jusqu'à la puissance d'un fusil coûte 2 500¥.

Une arme de spécialiste (fusil de précision, lance-grenades, mitrailleuse et armes plus lourdes) coûte 5 000¥.

Une armure coûte 2 500¥ par point d'Armure qu'elle procure (voir la section *Sortir couvert*, p. 148).

SORTS

Chaque sort coûte 5 000¥.

CRÉATION DE PERSONNAGES

Cette section se concentre sur l'aspect mécanique de la création, et la répartition des points. Les détails sur les différents aspects se trouvent dans les sections précédentes de ce chapitre, qu'il est conseillé d'avoir lues, ou s'être fait expliquer, avant de se lancer dans la création d'un personnage.

CONCEPT

La création de tout personnage doit démarrer par une réflexion sur son concept : quel sera son rôle, son caractère, qu'est ce qui en fera un personnage intéressant à incarner et agréable à avoir comme compagnon de route pour les autres. Les aspects mécaniques devraient découler naturellement de cette réflexion.

Avant d'entamer cette réflexion, il est important de discuter entre joueurs, et avec le meneur, pour vous mettre d'accord sur le ton que vous souhaitez donner à la partie. Incarner un punk-rocker anarchiste face est une très bonne idée, haute en couleur, mais qui ne conviendra pas si le reste

des participants souhaitent une partie plutôt inspirée des romans noirs. La discussion entre joueurs devrait aussi permettre une bonne répartition des rôles. Il n'est absolument pas nécessaire que tous les rôles soient remplis, à condition que tout le monde soit conscient des manques, de ce que cela impliquera en cours de partie, et des contraintes sur les types d'aventures : un Johnson, et donc le meneur, n'embauchera pas une équipe de magiciens pour un run avec un aspect matriciel fort. Il en va de même pour les doublons : avoir deux personnages proches n'est pas un problème tant que chacun a un espace d'expression propre et que la situation convient aux deux joueurs.

Une fois le concept du personnage défini, celui-ci doit être retranscrit en 5 mots-clés, 4 comportements et 4 répliques (p. 50-51).

NIVEAUX DE JEU

Anarchy 2.0 propose trois niveaux de jeu pour les personnages débutants, afin de coller au type d'histoires que les joueurs souhaitent vivre. Le niveau de jeu influe sur la somme à répartir pour créer un personnage, ainsi que sur les valeurs maximales des attributs, compétences et réductions du risque au moment de la création. Ces limites peuvent être dépassées lors de la progression.

GRINGER

C'est le niveau le plus bas, les personnages vont devoir faire leurs preuves pour rejoindre les Ombres et devenir de vrais runners. Ce niveau est adapté pour les campagnes qui démarrent par les événements qui vont conduire les personnages dans les Ombres et leurs premiers pas en tant que runners.

- **Nuyens** : 300 000 ¥ pour créer le personnage
- **Attributs** : aucun au niveau maximum
- **Compétences** : indice maximum 4
- **Réduction du risque** : maximum 1, en prenant en compte les éventuels cumuls

RUNNER

C'est le niveau par défaut. Les personnages sont déjà des runners, ils ont quelques jobs à leur actif et connaissent les ficelles du métier. Pour autant, ils ne sont pas dans le haut du panier et ce n'est pas vers eux que vont se tourner les Johnson pour les runs de haut vol.

- **Nuyens** : 375 000 ¥ pour créer le personnage
- **Attributs** : au plus 1 attribut au niveau maximum
- **Compétences** : indice maximum 5
- **Réduction du risque** : maximum 1 pour les attributs et compétences, maximum 2 pour les spécialisations, en prenant en compte les éventuels cumuls

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE

Loïs a décidé que son personnage, Lightning, serait un chaman Chat elfe tout juste arrivé à Seattle depuis les Nations des autochtones d'Amérique, et fervent défenseur de la cause métahumaine.

Il choisit donc les mots-clés Elfe, Chaman Chat, NAA, Train de vie bas et Activiste pro-métahumain. Comme comportements, il choisit Discret, Rusé, Arrogant qui représentent sa vision de Chat, ainsi que Entêté. Il choisit aussi ses 4 répliques.

En suivant la répartition des nuyens préconisée pour les magiciens, Loïs a 14 points à répartir pour ses attributs, dont un au niveau maximum. Pour un chaman, la Volonté et le Charisme sont importants, pour les activités magiques. Il opte donc pour la répartition suivante : Force 2, Agilité 2, Volonté 4 (valeur max), Logique 2, Charisme 4 (qui n'est pas le max, car Lightning est un elfe).

Pour répartir ses 35 points de compétence, Loïs commence par ses compétences de chaman. Il souhaite être un expert en sorts d'illusion et avoir des capacités d'invocation. Il assigne donc Sorcellerie 5 (sorts d'illusion +2) et Conjuración 4, pour 10 points. Comme il souhaite pouvoir être efficace dans l'espace astral, il ajoute Combat rapproché 3 (combat astral +2) et Perception 4 (astrale +2) pour 9 points de plus. Il répartit les 16 points restants dans les compétences de base de tout runner : Athlétisme 3 (défense à distance +2), Influence 4 (bluff +2), Furtivité 4. Il se contente de Réseau 2 (la rue +2), car son personnage vient de débarquer à Seattle, et n'est donc pas encore très intégré.

Pour ses 18 points d'atout, Loïs commence par les capacités Éveillées. Comme il veut un chaman complet, il dépense 5 points

(2 pour la perception et projection astrale, 1 pour la sorcellerie et 2 pour la conjuration). Il choisit ensuite un trait pour son esprit mentor Chat de niveau 6 (le coût de base est de 0, car c'est son premier trait, 4 pour réduction du risque 2 pour les tests de Sorcellerie (sorts d'illusion) et 2 pour réduction du risque 1 pour les tests de Furtivité (discretion physique)). Il souhaite aussi pouvoir maintenir plus de sorts, il choisit donc un focus de maintien, un atout de niveau 4 (0 pour un équipement, à se procurer indépendamment, et 4 pour pouvoir maintenir 2 sorts supplémentaires). Il dépense encore 2 points pour son contact Sparkling feathers, un intermédiaire salish (réduction du risque 1 pour les tests de Réseau (la rue)). Ne sachant quoi faire de son dernier point d'atout, il le convertit en un sort supplémentaire (les sorts et les atouts coûtent le même prix : 5000 ¥).

En plus de son commlink et de son faux SIN, Loïs équipe Lightning d'un gilet pare-balles (Armure 3) et d'un couteau traditionnel (une arme normale). Pour les 3 équipements auxquels il a droit, il commence par choisir le focus de maintien converti en atout. Il ajoute aussi quelques réactifs magiques. N'ayant pas d'idée pour son dernier équipement, il décide de récupérer les 2500 ¥ et de les utiliser pour augmenter sa compétence Furtivité de 4 à 5.

Enfin, il choisit ses 6 sorts : Éclair, auquel il doit son pseudo, Soins qui lui semble nécessaire dans les Ombres et quatre sorts d'illusion, sa spécialité : Invisibilité, Masque, Fantasma et Confusion. Grâce au point d'atout non dépensé, il ajoute le sort Détection des ennemis.

Lightning est maintenant prêt à courir les Ombres de la cité émeraude !

RUNNER D'ÉLITE

Les runners d'élite arpentent les Ombres depuis suffisamment longtemps pour s'être fait une solide réputation. Sans être exceptionnels, ils sont taillés pour relever des défis importants dans des campagnes aux enjeux internationaux.

- **Nuyens** : 450 000 ¥ pour créer le personnage
- **Attributs** : au plus 2 attributs au niveau maximum
- **Compétences** : indice maximum 6
- **Réduction du risque** : maximum 2, en prenant en compte les éventuels cumulés

RÉPARTITION DES POINTS

Un personnage débute avec tous ses attributs et compétences à 0, et sans aucun atout, sort ou équipement, à l'exception d'un commlink et un faux SIN.

Tout doit être acheté en dépensant ses nuyens de départ suivant les coûts détaillés précédemment. Les attributs

doivent respecter les minimum et maximum du métatype, et se conformer aux contraintes liées au niveau de jeu. Les compétences n'ont pas de minimum et sont limitées selon le niveau de jeu.

Cela peut sembler simple, mais ça représente une grosse somme à répartir en de très nombreuses options. Si certains se plairont à la répartir finement pour obtenir le personnage le plus proche de leurs attentes, d'autres préféreront une solution plus simple. Les tables de création de personnages proposent une répartition précalculée des nuyens de départ en un certain nombre de points d'attributs, de compétences, d'atouts et d'équipements. Le total correspond à la valeur à répartir pour un niveau de jeu donné. Les points de compétences permettent aussi de prendre des spécialisations. Lors de la répartition des points, il est possible de transférer des nuyens d'une catégorie à l'autre, en respectant les valeurs respectives.

CRÉATION DE PERSONNAGE NIVEAU RUNNER

OPTION	ATTRIBUTS	COMPÉTENCES	ATOUTS	AUTRES
Équilibré	14 (1 au max)	35	24	1 commlink, 1 faux SIN, 1 armure ③, 2 armes normales, 2 équipements
Magicien	14 (1 au max)	35	18	1 commlink, 1 faux SIN, 1 armure ③, 1 arme normale, 3 équipements, 6 sorts
Combattant	14 (1 au max)	35	22	1 commlink, 1 faux SIN, 1 armure ③, 4 armes normales, 1 arme de spécialiste, 2 équipements

CRÉATION DE PERSONNAGE NIVEAU GANGER

OPTION	ATTRIBUTS	COMPÉTENCES	ATOUTS	AUTRES
Équilibré	12 (1 au max)	30	18	1 commlink, 1 faux SIN, 1 armure ③, 2 armes normales, 1 équipement
Magicien	12 (1 au max)	30	14	1 commlink, 1 faux SIN, 1 armure ③, 1 arme normale, 2 équipements, 4 sorts
Combattant	12 (1 au max)	30	17	1 commlink, 1 faux SIN, 1 armure ③, 3 armes normales, 2 équipements

CRÉATION DE PERSONNAGE NIVEAU RUNNER D'ÉLITE

OPTION	ATTRIBUTS	COMPÉTENCES	ATOUTS	AUTRES
Équilibré	16 (2 au max)	40 (2 au rang 6)	28	1 commlink, 1 faux SIN, 1 armure ③, 3 armes normales, 4 équipements
Magicien	16 (2 au max)	40 (2 au rang 6)	22	1 commlink, 1 faux SIN, 1 armure ③, 1 arme normale, 4 équipements, 7 sorts
Combattant	16 (2 au max)	40 (2 au rang 6)	26	1 commlink, 1 faux SIN, 1 armure ③, 4 armes normales, 2 armes de spécialiste, 3 équipements

PRÉTIRES





HERCULES

FACE ADEPTE SOCIAL, NAIN

Si par sa nonchalance et sa taille, Arthur «Hercules» Pitchford peut donner l'impression d'être un éternel préadolescent, il accuse pourtant presque 50 ans. Il faut croire que les années n'ont pas réussi à émousser son constant enthousiasme. Toutefois, elles l'ont peut-être rendu plus caustique et acerbe qu'autrefois.

De sa jeunesse en Californie, il retient surtout l'occupation japonaise, le métaracisme qu'il subit de plein fouet et la constante rigueur imposée à tous. Une place pour chaque chose et chaque chose à sa place. Or, très tôt, Hercules développa un goût pour la curiosité, l'inattendu et la surprise. S'efforçant d'être là où on ne l'attendait pas.

Aussi, avec des facilités dues au Talent et bravant les interdits faits aux métahumains, il réussit à suivre un cursus à l'université de CalTech, même s'il préférait déjà la poésie à la thaumaturgie.

La fin de la guerre avec le Tír Tairngire arriva en même temps que son diplôme et il profita de l'accalmie pour entrer dans l'administration de Saito, poussé par ses parents plus que par conviction personnelle. Malgré sa condition de nain, sa vivacité d'esprit et son charisme lui permirent de démarrer sa carrière dans le protectorat.

Très vite, il commença à se faire un nom parmi les bureaucrates, mais cela ne lui suffisait pas. Il voulait une plus grosse voiture, un plus grand bureau, un plus grand fauteuil et un plus beau costume.

Il aime raconter aujourd'hui que des collègues jaloux de sa réussite, et probablement membres du Policlub Humanis, se liguerent contre lui pour l'accuser de corruption, en omettant de mentionner qu'ils n'eurent pas vraiment à faire d'effort pour trouver les preuves de sa compromission.

La chute fut rude. Après avoir perdu tous ses privilèges, il fut jeté dehors avec interdiction d'un quelconque poste au sein de l'administration. Il dut même quitter la Californie, ses mécènes n'ayant pas obtenu le retour escompté de leurs pots-de-vin.

Il s'enfuit d'abord à Las Vegas, où une sombre histoire de comptage de cartes et de dettes de jeu l'empêcha depuis d'y revenir, puis à Seattle. En réalité, malgré ses déboires réguliers, Hercules va là où le vent le pousse, comme assuré que tout ce qu'il touche lui appartient. Pourtant, il lui manque toujours de l'argent. Ou plus précisément, il doit toujours de l'argent à quelqu'un d'autre. Pressé par ses créanciers, il met désormais ses talents de beau parleur au service d'autres et embrasse la vie de shadowrunner. S'il cherche aujourd'hui principalement à rembourser ses dettes, il aimerait un jour retourner en Californie pour y exhiber sa (future) réussite.

HERCULES

FORCE 2 | AGILITÉ 3 | VOLONTÉ 2 | LOGIQUE 3 | CHARISME 4 | ANARCHY 3

ESSENCE : 6



MOT-CLÉS

NAIN

SEATTLE / DOWNTOWN

FACE ADEPTE

JOUEUR

TRAIN DE VIE BAS

COMPOTEMENTS

TCHACHEUR INVÉTÉRÉ

ARROGANCE INSOUCIANTE

CHANCEUX

OPPORTUNISTE

RÉPLIQUES

CHAQUE ÉCHEC ME RAPPROCHE D'UNE RÉUSSITE. C'EST PROUVÉ.

A DÉFAUT DE LES VAINCRE, ON PEUT LES CONVAINCRE.

J'AI DÉJÀ VU PIRE, UNE FOIS...

RIEN NE SE PERD, RIEN NE SE CRÉE. TOUT SE TRANSFORME.

COMPÉTENCES	INDICE	+ATTRIBUT	= RD	RR
Armes à distance (pistolets +2)	5	AGI	8	
Athlétisme (défense à distance +2)	3	FOR	5	
Combat rapproché	1	AGI	4	
Furtivité	5	AGI	8	
Influence (bluff +2)	5	CHA	9	
(négociation +2)		CHA	11	
(étiquette)		CHA	9	
(imposture)		CHA	9	
Perception (sociale)	4	LOG	7	
		LOG	7	
Pilotage	2	AGI	5	
Réseau (médiatique)	4	CHA	8	
		CHA	8	
Survie	2	LOG	5	

CONNAISSANCES

Langue : japonais, Conseil Corporatif Pueblo

RTOUTS	ESSENCE	NIVEAU
Éveillé (adepte)		1
Gare robe fournie (équipement) RR 1 aux tests d'Influence (étiquette)		2
Contrôle vocal (pouvoir d'adepte) RR 1 aux tests d'Influence (imposture)		1
Sens du danger (pouvoir d'adepte) Permet de ressentir un danger imminent sans test de Perception mais sans détail		1
Sens empathique (pouvoir d'adepte) RR 2 aux tests de Perception (sociale)		5
Sourire flamboyant (pouvoir d'adepte) RR 1 aux tests d'Influence (bluff)		3
Dissimulation (pouvoir d'adepte) Permet de se fondre dans la masse pendant une scène d'action		1
Elton Hutchinson, avocat (contact) RR 1 aux tests de Réseau		5
Alicia Francetti, journaliste (contact) RR 1 aux tests de Réseau (médiatique)		2

ARMES ET SORTS

Mains nues VD 2 [OK/-/-]	Arme
Ares Light Fire (pistolet léger) VD 4 [OK/OK/Dés./-]	Arme

ÉQUIPEMENT

Faux SIN, Commlink, Garde-robe fournie, Medikit, Kit d'effraction

BLESSURES

	Légère	Grave	Incap.
Seuils			
Sans armure	2	5	8
Armure (manteau renforcé 3)	5	8	11
Mental	2	5	8

NIVEAU DE RISQUE

RR	FAIBLE	NORMAL	FORT	EXTRÊME
0	1 dé	2 dés	4 dés	6+ dés
1	3 dés	5 dés	7 dés	10+ dés
2	5 dés	8 dés	11 dés	13+ dés
3	8 dés	12 dés	15 dés	N/A

1 non ignorés : 0 = aucun effet ; 1 = complication mineure ; 2 = c. critique ; 3+ = désastre

WILD JANE

SAMOURAÏ DES RUES. ORKE

Fille et petite-fille de flics native d'Austin, l'ancienne capitale du *Lone Star State*, Jane Quantrell a tout naturellement fait carrière dans les rangs de la corporation du même nom. Éduquée dans des valeurs traditionnelles – le Bien, le Mal, le respect de la Loi et des aînés – sa vie semblait toute tracée. Une fois son droit et son service militaire terminés, ses qualités athlétiques, son entêtement et son esprit d'initiative lui permirent d'intégrer les unités d'intervention d'urgence du SWAT. Jane était alors la coqueluche de son unité, bien notée par ses supérieurs et populaire parmi ses collègues.

Mais, en 2079, toutes ses certitudes simplistes s'écroulèrent comme un château de cartes. Témoin d'exécutions extrajudiciaires couvertes par ses supérieurs lors d'une descente sur un squat occupé par des réfugiés aztlans, elle accepta de témoigner lorsque l'affaire fut révélée par la presse. Du jour au lendemain, Jane, qui s'était jusqu'à présent toujours sentie protégée par l'institution, devint la traîtresse, la sale orke. Mise sur la touche, menacée, mais refusant de céder à la pression, elle profita du retour en grâce de la Star à Seattle en 2080 pour se faire muter dans la cité émeraude, loin de la tempête médiatico-judiciaire. Jane rejoignit alors la section de la TacDiv du SPD traitant avec les « ressources irrégulières », les shadowrunners. Mais, déracinée chez les yankees et rattrapée par les rumeurs la cataloguant comme une balance, elle finit par jeter l'éponge. Désormais à la croisée des chemins, elle profita des contacts qu'elle avait liés, et de ses compétences certaines dans le maniement des armes, pour s'inventer un personnage digne de rejoindre les Ombres : Wild Jane, « consultante indépendante en sécurité ».

Pour la plupart des habitants de Seattle, Wild Jane est une caricature de sudiste, et c'est exactement ce qu'elle veut. Son stetson, ses santiags, sa grande gueule et son accent épais sont son nouvel uniforme et, si un idiot s'attend à ce qu'elle ne parle que de foot et de barbecue, elle saura utiliser ces préjugés à son avantage. De son passé, elle a gardé une droiture et un sens de la justice qui n'ont rien à envier au code de l'honneur de certains samouraïs des rues. Et même si aujourd'hui, elle pense enfin s'être fait une place en ville, Jane n'a toujours pas tourné la page tragique qui l'a éloignée de son Texas bien-aimé. Un jour ou l'autre, elle le sait, il faudra qu'elle aille jusqu'au bout de cette histoire.



WILD JANE

FORCE 3 | AGILITÉ 4 | VOLONTÉ 2 | LOGIQUE 2 | CHARISME 3 | ANARCHY 3

ESSENCE : 35



COMPÉTENCES	INDICE	+ATTRIBUT	= RD	RR
Armes à distance	5	AGI	9	●
(fusils +2)		AGI	11	● ●
Athlétisme	3	FOR	6	
(défense à distance +2)		AGI	9	
Combat rapproché	3	AGI	7	
(mains nues +2)		AGI	9	●
Furtivité	2	AGI	6	
(discretion physique +2)		AGI	8	
Influence	3	CHA	6	
(intimidation +2)		CHA	8	
Perception	4	LOG	6	
(physique +2)		LOG	8	●
Pilotage	2	AGI	6	
(voitures +2)		AGI	8	
Réseau	3	CHA	6	
(gouvernemental +2)		CHA	8	●

RTOUTS	ESSENCE	NIVEAU
Yeux cybernétiques (cyberware) Interface visuelle, camera, vision nocturne Smartlink : RR 1 sur les tests d'Armes à distance Amélioration d'image : RR 1 sur les tests de Perception (physique)	1	8
Réflexes câblés (cyberware) +1 point d'Anarchy par scène d'action +1 action par narration Pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour	1	6
Fixateur de réflexes (bioware) RR 1 aux tests de Combat rapproché (mains nues)	0,5	4
Casey Bernardini, inspecteur à la Lone Star (contact) RR 1 aux tests de Réseau (gouvernemental)		2
Defiance T-250 (équipement) avec crosse personnalisée RR 1 sur les tests d'Armes à distance (fusils)		2
Ford Americar renforcée (véhicule) Autopilote 6, Structure 6, Maniabilité 2, Vitesse 4, Blindage 1		2

ARMES ET SORTS	TYPE
Mains nues VD 3 [OK/-/-]	Arme
Electrogants VD 5 [OK/-/-]	Arme
Colt Manhunter (pistolet lourd) VD 5 [OK/OK/Dés.-]	Arme
Defiance T-250 (shotgun) VD 8 [Dés./OK/Dés.-]	Arme
ArmTech MGL-12 (lance-grenades) VD 7 [-/Dés./OK/OK]	Arme spéc.

ÉQUIPEMENT	BLESSURES	Légère	Grave	Incap.
Faux SIN, Commlink, Stim-patches	Seuils			
	Sans armure	3	6	9
	Armure (gilet pare-balles 3)	6	9	12
	Mental	2	5	8

MOT-CLÉS

ORK
AUSTIN, CAS
SAMOURAI DES RUES
LONE STAR
TRAIN DE VIE BAS

COMPOTEMENTS

FEMME DE PRINCIPES
POLIE
SOUPE AU LAIT
DÉTERMINÉE

RÉPLIQUES

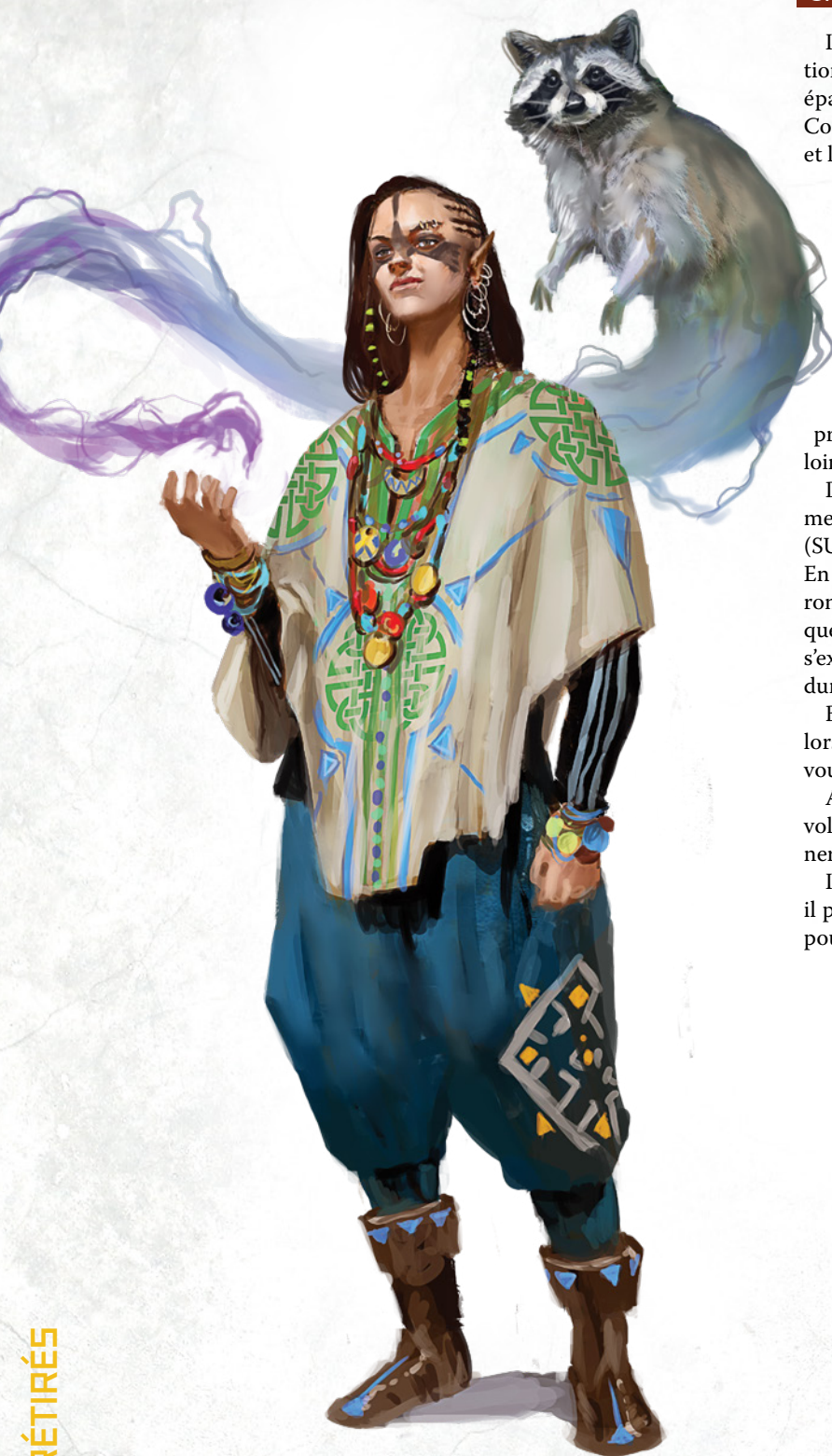
TANT QUE J'AI UN ENDROIT OÙ POSER
MON CHAPEAU, ÇA IRA.
TU COMMENCES SÉRIEUSEMENT
À MÉCHAUFFER, BOY / GIRL.
BIZARREMENT, LES GENS SONT PLUS
POLIS QUAND JE SUIS ARMÉE.
CROYEZ-MOI MDAME / MIEUR,
JE VAIS TIRER ÇA AU CLAIR.

RR	FAIBLE	NORMAL	FORT	EXTRÊME
0	1 dé	2 dés	4 dés	6+ dés
1	3 dés	5 dés	7 dés	10+ dés
2	5 dés	8 dés	11 dés	13+ dés
3	8 dés	12 dés	15 dés	N/A

1 non ignorés : 0 = aucun effet ; 1 = complication mineure ; 2 = c. critique ; 3+ = désastre

TRASH

CHAMAN. ELFE



Il n'est pas facile de grandir en portant le poids des ambitions d'une famille noble du Tír Tairngire. Pourtant, les frères épaules de Conall « Coon » D'Arcy, un fils aîné destiné au Conseil des Princes, supportèrent les précepteurs, les attentes et les éternelles déceptions durant de nombreuses années.

Hélas pour sa famille, lorsqu'il eut 16 ans, la pression qui l'accablait fut trop forte. Il ne pouvait répondre aux attentes qui pesaient sur lui et se retrouva plongé dans une profonde apathie. Alors qu'il dérivait dans cet étrange état comateux, une aide inattendue lui tendit une main bienveillante, ou plutôt une patte. L'esprit chafouin de Raton laveur se révéla à lui pour l'Éveiller et le guider. En revenant à lui, il fit la fierté de ses parents jusqu'à ce qu'il annonce qu'il refusait de suivre la voie qui lui était tracée, préférant trouver la sienne avec l'aide de son esprit mentor, loin des complots du Tír.

Devenu la honte de la famille, il fut, gentiment, mais fermement, envoyé « étudier à l'étranger » et sa jeune sœur Saoirse (SUR-shuh) prit sa place dans la ligne de succession familiale. En fait d'études, il erra plutôt sur les routes, se faisant une idée romantique du vagabondage en toute liberté. Liberté pour laquelle il a décidé de ne plus utiliser la fortune familiale, afin de s'extraire de la surveillance à laquelle ses parents s'adonnaient durant les premiers mois de son errance.

Bien qu'il reste empli de doutes sur son choix, notamment lorsqu'il s'endort dans les allées de Seattle, il n'a de cesse de vouloir trouver son chemin en s'affirmant avec Raton laveur.

Aujourd'hui, il est forcé de survivre, souvent en squattant et volant, parfois en courant les Ombres comme un shadowrunner. Même s'il préfère éviter d'employer ce terme.

Il espère qu'un jour ses pas finiront par le ramener à Tír où il pourra utiliser son héritage, son expérience et son pouvoir pour améliorer le sort de ses concitoyens.

TRASH

FORCE | AGILITÉ | VOLONTÉ | LOGIQUE | CHARISME | ANARCHY

3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3

ESSENCE : 6



MOT-CLÉS

ELFE

SEATTLE

CHAMAN

NOBLE DE TIR TARNIGRE

TRAIN DE VIE SQUATTER

COMPORTEMENTS

DILETTANTE

INSTINCTIF

CURIEUX

IDÉALISTE

RÉPLIQUES

ON PEUT TOUT PERDRE,
SAUF SON RAFFINEMENT.

RATON LAVEUR DIT :
SI C'EST MAL PROTÉGÉ, C'EST UN DON.

UN PLAN NE FOIRE PAS,
IL S'IMPROVISE EN CONTINU.

POURQUOI COURIR
QUAND ON PEUT JUSTE DISPARAÎTRE ?

NIVEAU DE RISQUE

RR	FAIBLE	NORMAL	FORT	EXTRÊME
0	1 dé	2 dés	4 dés	6+ dés
1	3 dés	5 dés	7 dés	10+ dés
2	5 dés	8 dés	11 dés	13+ dés
3	8 dés	12 dés	15 dés	N/A

1 non ignorés : 0 = aucun effet ; 1 = complication mineure ; 2 = c. critique ; 3+ = désastre

COMPÉTENCES	INDICE	+ATTRIBUT	= RD	RR
Armes à distance	2	AGI	5	
Athlétisme	3	FOR	5	
(défense à distance +2)		AGI	8	
Conjuration	5	LOG	7	
(esprits des Bêtes +2)		LOG	9	
Furtivité	3	AGI	6	
(escamotage +2)		AGI	8	●
(crochetage)		AGI	6	●
Influence	4	CHA	8	
(imposture +2)		CHA	10	
(étiquette +2)		CHA	10	
Perception	3	LOG	5	
(astrale +2)		LOG	7	
Réseau	2	CHA	6	
(médical)		CHA	6	●
Sorcellerie	5	VOL	9	
(sorts de manipulation +2)		VOL	11	●
Survie	3	LOG	5	

RTOUTS	ESSENCE	NIVEAU
Éveillé (perception et projection astrale, sorcellerie, conjuration)		5
Esprit mentor Raton-laveur (trait) RR 1 aux tests de Furtivité (escamotage) RR 1 aux tests de Sorcellerie (sorts de manipulation) Curieux : prêt à ignorer le danger pour apprendre de nouveaux secrets.		4
Petit kit d'effraction (équipement) contient un autocrocheteur et un passe maglock RR 1 aux tests de Furtivité (crochetage)		2
Focus de maintien (équipement) Permet de maintenir un sort supplémentaire sans malus.		2
Sarah Carpenter, doc des rues (contact) RR 1 aux tests de Réseau (médical)		2

ARMES ET SORTS	TYPE
Mains nues VD 2 [OK/-/-]	Arme
Defiance Super Shock VD 5 [OK/OK/-/-]	Arme
Foudre (sort de combat, dommages physiques, VD = VOL + Succès)	Sort
Détection de la vie (sort de détection, portée selon succès)	Sort
Fantasme (sort d'illusion, psychotrope, M)	Sort
Contrôle des pensées (sort de manipulation, mentale, M)	Sort
Façonnage (sort de manipulation, physique, M)	Sort
Doigts télékinétiques (sort de manipulation, physique, M)	Sort

ÉQUIPEMENT	BLESSURES	○ ○ ○	○	○
Faux SIN, Commlink, Loge magique, Focus, Petit kit d'effraction	Seuils	Légère	Grave	Incap.
	Sans armure	2	5	8
	Armure (manteau renforcé 3)	5	8	11
	Mental	4	7	10

GAMBIT

DECKEUSE. HUMAINE

Maureen « Gambit » Ahuja n'a qu'un seul but : devenir une légende dont on parlera encore dans cent ans. Elle veut enterrement le souvenir des FastJack, Dodger, Bull ou SilveryK grâce à ses exploits, et graver à jamais son nom à même le cyberspace. Comme une partie d'échecs – jeu auquel elle excelle – chaque run est un nouveau défi à relever, une nouvelle occasion de démontrer sa supériorité au monde entier. Jusqu'ici, rien ne l'a jamais fait douter de sa destinée, et malheur à ceux qui se mettent en travers de sa route.

Ses parents, Ishani et Parth Ahuja, des *Dalits* condamnés à la misère par le système de castes rigide régnant sur la société indienne, immigrèrent au Royaume-Uni à la fin des années 2060. Déterminés à assurer un avenir meilleur à leurs enfants, ils leur choisirent des prénoms anglais et se saignèrent aux quatre veines pour leur payer des études. Maureen, cadette de la fratrie, se distingua dès son plus jeune âge comme une enfant prodige, mais aussi anormalement manipulatrice, vindicative et rancunière. Alors que ces tendances, qualifiées de sociopathiques par un psychiatre, s'accroissaient à l'adolescence et l'éloignaient irrémédiablement du système scolaire, elle développa une fascination pour la Matrice et ses possibilités infinies. Multipliant les fugues, la jeune fille trouva le moyen de se faire implanter un datajack flambant neuf pour son quatorzième anniversaire et à s'introduire dans le milieu interlope et sans frontières des hackers. Inévitablement, ses fréquentations et son hubris la menèrent sur de mauvais chemins, avec pour conséquence qu'à seulement vingt ans, Maureen était déjà recherchée pour de multiples délits. Échappant de justesse à une arrestation, elle tira définitivement une croix sur la Grande-Bretagne et sa famille, changea d'identité et opta pour une destination à sa mesure : Seattle, la capitale des Ombres d'Amérique du Nord.

Cela fait maintenant trois ans que, sous le nom de Gambit, la jeune hackeuse arpente la cité émeraude. Malgré son côté tête brûlée et son ego démesuré, son sens de la stratégie et sa capacité à utiliser tous les subterfuges à sa disposition pour remplir ses objectifs lui ont permis de se construire rapidement une solide réputation. Pourtant, loin d'être satisfaite, elle continue sans relâche à perfectionner ses compétences et son matériel en attendant le gros coup, celui qui montrera à la terre entière à quel point elle est exceptionnelle.



GAMBIT

FORCE | AGILITÉ | VOLONTÉ | LOGIQUE | CHARISME | ANARCHY

2 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4

ESSENCE : 5

COMPÉTENCES	INDICE	+ATTRIBUT	= RD	RR
Armes à distance	2	AGI	5	
(pistolets +2)		AGI	7	
Athlétisme	3	FOR	5	
(défense à distance +2)		AGI	8	
Électronique	3	LOG	7	
(recherche matricielle +2)		LOG	9	●
Furtivité	3	AGI	6	
(discrétion matricielle +2)		LOG	9	
Perception	3	LOG	7	
(matricielle +2)		LOG	9	
Pilotage	2	AGI	5	
(motos +2)		AGI	7	
Piratage	5	LOG	9	●
(force brute +2)		LOG	11	● ●
(cybercombat)		VOL	8	●
Réseau	3	CHA	5	
(matriciel +2)		CHA	7	● ●

RTOUTS	ESSENCE	NIVEAU
Cyberjack MCT Decker-Pro (cyberware) Interface neurale directe ; RV cold ou hot-sim Cold-Sim: 1 action de cybercombat gratuite par tour Hot-Sim: 1 action de cybercombat gratuite par tour, avantage sur les tests de Piratage (cybercombat) +1 point d'Anarchy par scène de piratage en RV +1 action par narration en RV Pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour	1	7
Cyberdeck MCT 360 (Attaque 2, Firewall 3) RR 1 aux tests de Piratage RR 1 aux tests de Piratage (force brute)		12
Markus "Le Finlandais" Laitinen, fournisseur de matériel matriciel (contact) RR 1 sur les tests de Réseau (matriciel)		2
ShadowSea, paradis numérique basé à Seattle (contact) RR 1 sur les tests de Réseau (matriciel) RR 1 sur les tests d'Électronique (recherche matricielle)		4
Moto de course Suzuki Mirage (véhicule) Autopilote 6, Structure 4, Maniabilité 2, Vitesse 6, Blindage 0		1

ARMES ET SORTS	TYPE
Mains nues VD 2 [OK/-/-]	Arme
Fichetti Security 600 (pistolet léger) VD 4 [OK/OK/Dés.-]	Arme

ÉQUIPEMENT	BLESSURES	○ ○ ○	○	○
Faux SIN, Commlink, Brouilleur de signal, Marqueurs furtifs	Seuils	Légère	Grave	Incap.
	Sans armure	2	5	8
	Armure (gilet pare-balles 3)	5	8	11
	Mental	3	6	9



MOT-CLÉS

HUMAIN
LONDRES
DECKEUSE
INDE
TRAIN DE VIE BAS

COMPOTEMENTS

AMBITIEUSE
VINDICATIVE
RANCUINIÈRE
PLANIFICATRICE

RÉPLIQUES

IL Y A DES MOMENTS OÙ IL FAUT SAVOIR SACRIFIER UNE PIÈCE POUR GAGNER LA PARTIE.
AUX ÉCHECS COMME DANS LA MATRICE, JE PRÉFÈRE L'ATTAQUE.
MON NOM, C'EST GAMBIT. PAS GANDHI.
METS-TOI BIEN ÇA DANS LE CRÂNE.
UN OBJECTIF SANS PLAN N'EST QU'UN PUTAIN DE SOUHAIT.

RR	NIVEAU DE RISQUE			
	FAIBLE	NORMAL	FORT	EXTRÊME
0	1 dé	2 dés	4 dés	6+ dés
1	3 dés	5 dés	7 dés	10+ dés
2	5 dés	8 dés	11 dés	13+ dés
3	8 dés	12 dés	15 dés	N/A

1 non ignorés : 0 = aucun effet ; 1 = complication mineure ; 2 = c. critique ; 3+ = désastre



CHARON

RIGGER. TROLL

Le passé de Charon reste un mystère, et il s'assure de garder pour lui sa vie d'avant le shadowrunning. Et même ceux qui disent bien le connaître ont toute la peine du monde d'en dire plus que leurs récentes expériences. Tout ce qu'on peut en dire est qu'il a peu d'attaches, un penchant pour la précision, un esprit presque mécanique et un code de conduite professionnel strict dont il ne s'écarte que rarement.

Au volant de son Eurocar Northstar 2.0 noire parfaitement lustrée, Charon convoie cadres corpos et autres notables à travers la cité émeraude. Son costume noir Actioneer, fait sur mesure, lui donne assez de classe, mais pas trop de style, afin que personne ne puisse se méprendre sur sa position. Avoir un troll pour employé peut passer, mais laisser penser qu'il serait un égal dépasse l'imagination de la majorité des gens ; et encore plus dans la « bonne » société.

Malgré sa carrure imposante et ses 2 m 46, il est parfaitement coutumier de l'étiquette corporatiste et sait se mettre en retrait et se montrer discret. Cela ne l'empêche pas pour autant de s'interposer quand un de ses clients ayant voulu s'encanailler durant une « descente dans les bas-fonds » finit par s'attirer des ennuis.

Son SUV de luxe est équipé de caches lui permettant de livrer divers objets ou substances à ses riches clients, ou simplement de les véhiculer sans qu'ils aient besoin de transporter sur eux quoi que ce soit de compromettant.

Les accès et les contacts que lui offre ce boulot de VTC peuvent s'avérer très utiles dans ses autres activités dans les Ombres. En effet, Charon est un rigger très apprécié pour sa discrétion et sa capacité à se fondre dans le décor, même dans un quartier AAA. Cependant, il ne faut pas se méprendre sur ses compétences. Il est plus que capable de se défendre et de couvrir son équipe, directement ou en sortant les drones prêts au déploiement dans son coffre.

Mais prenez garde ! Même s'il ne bronche pas quand sa voiture subit une rafale de balles pour protéger un allié, n'allez pas rayer sa peinture parce que vous ne savez pas manier votre katana flambant neuf.

Même s'il est à l'aise sur la route et dans les airs avec ses drones, il a une sainte horreur de l'eau et il fera tout pour éviter de monter sur un bateau, et encore plus sur un simple canot. Parfois, le simple fait d'être bloqué dans un bouchon sur le pont de l'I-90 peut le rendre nerveux. La pose de son ossature renforcée et l'augmentation inhérente de son poids n'ont en rien atténué sa phobie de la noyade, bien au contraire !

CHARON

FORCE 3 | AGILITÉ 4 | VOLONTÉ 2 | LOGIQUE 3 | CHARISME 2 | ANARCHY 3

ESSENCE : 4



COMPÉTENCES	INDICE	+ATTRIBUT	= RD	RR
Armes à distance (pistolets +2)	2	AGI	6	
Athlétisme (défense à distance +2)	2	FOR	5	
Combat rapproché	3	AGI	7	
Électronique	2	LOG	5	
Furtivité	2	AGI	6	
Influence (étiquette +2)	2	CHA	4	
Ingénierie (armes contrôlées à distance +2)	3	LOG	6	
Perception (physique +2)	2	LOG	5	
Pilotage (voitures +2)	5	AGI	9	
Réseau (corporatiste +2)	3	CHA	5	
Survie (orientation +2)	1	LOG	4	

RTOUTS	ESSENCE	NIVEAU
Ossature renforcée en plastique (cyberware) +1 blessure légère	1	4
Câblage de contrôle de véhicule Dassault MiRig+ (cyberware) Interface neurale directe ; RV cold-sim ou hot-sim ; Cold-Sim: les tests de Pilotage ne sont pas une action Hot-Sim: les tests de Pilotage ne sont pas une action, et se font avec l'avantage Permet de plonger dans les véhicules ; +1 point d'Anarchy par scène d'action, actions supplémentaires illimitées en échange de points d'Anarchy. +1 action par narration	1	9
Eurocar Northstar 2.0 (véhicule) SUV : Autopilote 6, Structure 7, Maniabilité 1, Vitesse. 4, Blindage 1 RR 1 pour les tests de Pilotage (voitures) Caches de contrebande Monture d'arme dissimulée		6
Costume Actioneer (équipement) RR 1 aux tests d'Influence (étiquette)		2
Cyberspace Design Quadrotor (drone volant) drone volant : Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 4, Blindage 0 monture d'arme sur l'avant pour mitrailleuse, RR 1 aux tests de Perception (physique)		4

ARMES ET SORTS	TYPE
Mains nues VD 3 [OK/-/-]	Arme
Krime Heater (pistolet lourd) VD 5 [OK/OK/Dés./-]	Arme
FN P93 Praetor (mitrailleuse) VD 5 [Dés./OK/OK/-] (Cyberspace Design Quadrotor)	Arme
Colt M23 (fusil d'assaut) VD 7 [Dés./OK/OK/Dés.] (Eurocar Northstar 2.0)	Arme

ÉQUIPEMENT	BLESSURES	Légère	Grave	Incap.
Faux SIN, Commlink, Atelier de réparation véhicules	Seuils			
	Sans armure	3	6	9
	Armure (costume actioneer 1)	4	7	10
	Mental	2	5	8

MOT-CLÉS

TROLL

SEATTLE

RIGGER

VTC

TRAIN DE VIE BAS

COMPOTEMENTS

PROTECTEUR AVEC SON ÉQUIPE
ET SES CLIENTS

SAIS SE FAIRE DISCRET

RESTE PROFESSIONNEL

PRÉFÈRE ÉVITER LES CONFLITS

RÉPLIQUES

UNE CONDUITE SOUPLE,
ÇA FAIT TOUTE LA DIFFÉRENCE.

JE CONNAIS UN CHEMIN. ET JE SUIS SÛR
QU'ON NOUS LAISSERA PASSER.

JE CRAINS DE DEVOIR
VOUS INTERROMPRE.

VEUILLEZ BAISSER LA TÊTE.
LE PLOMB VA PLEUVRE.

RR	FAIBLE	NORMAL	FORT	EXTRÊME
0	1 dé	2 dés	4 dés	6+ dés
1	3 dés	5 dés	7 dés	10+ dés
2	5 dés	8 dés	11 dés	13+ dés
3	8 dés	12 dés	15 dés	N/A

1 non ignorés : 0 = aucun effet ; 1 = complication mineure ; 2 = c. critique ; 3+ = désastre



LUNA

ENQUÊTRICE DE L'OCCULTE, ORKE

Good Vibes est un shop de tatouages et de modifications corporelles entre Snohomish et Downtown qui tient lieu de pilier communautaire sous la houlette de Faba, une pierceuse et adepte mystique. En tant que membre active de la communauté trog et amérindienne, Gilmara Santana y encre des motifs inspirés des cultures méso-américaines et des NAA sur la peau de tous ceux qui se présentent, qu'importe leur métatype. Good Vibes accueille régulièrement des groupes de runners en mal de compétences occultes. Les lieux regorgent de vieux livres et de focus divers, et la tatoueuse elle-même est spécialisée dans l'invocation et l'exorcisme. L'astral est son terrain de jeu, aussi bien artistiquement que spirituellement.

Les autres artistes du shop arpentent aussi régulièrement les Ombres, notamment Faba. Gilmara, sous le pseudo de Luna, s'associe parfois à l'orke dans certains runs et elles planquent des personnes exfiltrées lors de certaines shadowruns dans le sous-sol de l'établissement le temps que les choses se calment.

Une fois par an, Gilmara traverse les Amériques jusqu'à Managua pour rejoindre son frère et sa sœur au cœur de l'Aztlan. C'est l'occasion pour elle de s'initier au culte de Quetzalcoatl et d'acquérir quelques « artefacts » qu'elle revendra ensuite à Seattle. Les touristes n'ont pas besoin de savoir que ses neveux et nièces sont doués en gravure sur bois.

Ses connexions avec Aztlan lui ont offert quelques runs tendus, mais rentables. Elle sait pertinemment que nuire à Aztechnology aurait des répercussions sérieuses sur sa famille aussi fait-elle particulièrement attention sur les missions impliquant cette mégacorporation, qu'elle soit la commanditaire ou la cible.

Lors de son dernier voyage estival, Gilmara Santana a été la témoin privilégiée des jeux aquatiques de la progéniture du Dragon marin sur la côte Pacifique. Pour elle, ces créatures sont des incarnations nouvelles d'une alliance entre Tlaloc et Quetzalcoatl. Profondément émue, toute sa pratique spirituelle s'en est trouvée chamboulée. Depuis, elle cherche à se mettre au service de cette dernière, notamment en acceptant tous les runs qui se présentent en lien avec l'océan et les écoterroristes, afin de montrer ses compétences.

LUNA

FORCE | AGILITÉ | VOLONTÉ | LOGIQUE | CHARISME | ANARCHY

2 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3

ESSENCE : 6



MOT-CLÉS

ORK

SEATTLE / SNOHOMISH

ENQUÊTRICE DE L'OCCULTE

AZTLANNE

TRAIN DE VIE BAS

COMPOTEMENTS

MÉFIANTE ENVERS AZTECHNOLOGY

FAN DU DRAGON MARIN

ARTISTE CRÉATIVE

OPINIÂTRE

RÉPLIQUES

TE CALMO O TE CALMA

JE PEUX TOUT GÉRER.

C'EST MOI, AVEC MES 2 MAINS
ET 2 OU 3 POTES.

JE VAIS TE TATOUER CE TRUC !

NIVEAU DE RISQUE

RR	FAIBLE	NORMAL	FORT	EXTRÊME
0	1 dé	2 dés	4 dés	6+ dés
1	3 dés	5 dés	7 dés	10+ dés
2	5 dés	8 dés	11 dés	13+ dés
3	8 dés	12 dés	15 dés	N/A

1 non ignorés : 0 = aucun effet ; 1 = complication mineure ; 2 = c. critique ; 3+ = désastre

COMPÉTENCES	INDICE	+ATTRIBUT	= RD	RR
Athlétisme	2	FOR	4	
(défense à distance +2)		AGI	6	
Combat rapproché	2	AGI	4	
(combat astral +2)		VOL	8	●
Conjuration	4	LOG	7	
(bannissement +2)		LOG	9	●
Furtivité	2	AGI	4	
(discretion astrale +2)		AGI	6	●
Influence	4	CHA	7	
(negociation +2)		CHA	9	
Perception	4	LOG	7	
(astrale +2)		LOG	9	● ●
Réseau	4	CHA	7	
(magique +2)		CHA	9	●
Sorcellerie	5	VOL	9	
(sorts de detection +2)		VOL	11	●

RTOUTS	ESSENCE	NIVEAU
Éveillée (perception et projection astrale, sorcellerie, conjuration)		5
Tatouage focus de bannissement (équipement) RR 1 aux tests de Conjuration (bannissement)		2
Tatouage focus astral (équipement) RR 2 aux tests de Perception (astrale) RR 1 aux tests de Furtivité (discretion astrale) RR 1 aux tests de Combat rapproché (combat astral)		8
Esprit mentor Quetzalcoatl (trait) RR 1 aux tests de Sorcellerie (sorts de detection) Opiniâtre: une fois un objectif décidé, elle ne change pas d'avis et fait tout pour l'atteindre.		2
Faba, propriétaire du Good Vibes (contact) RR 1 aux tests de Réseau (magique)		2

ARMES ET SORTS	TYPE
Mains nues VD 2 [OK/-/-]	Arme
Eclair mana (sort de combat, dommages mentaux, VD = Succès)	Sort
Masque (sort d'illusion, Succès au test de Sorcellerie = seuil de detection)	Sort
Chimère (sort d'illusion, Succès au test de Sorcellerie = seuil de detection)	Sort
Detection de la magie (sort de detection, portée selon succès)	Sort
Analyse de la magie (sort de detection, seuil 4)	Sort
Soins (sort de santé)	Sort

ÉQUIPEMENT	BLESSURES	○ ○ ○	○	○
Faux SIN, Commlink, Tatouage focus de bannissement, Tatouage focus astral	Seuils	Légère	Grave	Incap.
	Sans armure	2	5	8
	Armure (gilet pare-balles 3)	5	8	11
	Mental	4	7	10

CASPER

RIGGER DE DRONES. HUMAINE

Cassandra Perez est une gamine surdouée qui a réussi à se faire une place dans les Ombres. Elle a toujours utilisé des drones pour se nourrir et beaucoup de ses clients ignorent son âge réel.

Elle crèche dans un cercueil, une de ces micro-chambres louables dans n'importe quel motel, dans son cas, il s'agit du Last Holy qui trône au milieu d'un terrain vague à la sortie de Renton. S'il reste quelques chambres au rez-de-chaussée, les 3 étages supérieurs sont occupés par des séries de cercueils : des espaces à peine assez vastes pour s'y allonger et conserver un sac à dos pour une poignée de nuyens. Les visiteurs occasionnels peuvent entendre parler d'une gamine fantôme qui traînerait dans les couloirs sordides de l'établissement, les runners qui viennent s'y mettre au vert savent, eux, que Casper, comme elle se fait appeler à présent, est une fille en chair et en os.

Il y a 2 ans de cela, Derek Prince venait d'entrer chez DocWagon. Pendant une mission, il était responsable de l'exfiltration délicate de quelques nantis de Renraku... qui n'avaient pas pris de couverture pour leur gouvernante et sa fille. DocWagon n'avait ni les ressources ni le droit d'intervenir pour ces deux-là. La mère est morte, mais Prince a sauvé la vie de la gosse à l'insu de sa hiérarchie... et l'a planquée au Last Holy. Aujourd'hui, Casper a 13 ans et Prince lui sous-traite autant de missions que possible. Il lui fournit du matériel de DocWagon défectueux et destiné à la casse. La même répare, bidouille et pilote ses drones comme personne.

Auparavant, elle ne quittait son cercueil que pour se faire livrer sur le parking ou traire les distributeurs de sucreries et de chips. Elle a hacké quelques cercueils alentour pour stocker son matériel et de la nourriture, ouvrant même des passages entre eux pour ne pas avoir à utiliser les couloirs. Ses apparitions à différents endroits de l'hôtel participent à la légende qui se crée autour d'elle.

La plupart de ses collègues ignorent que ce n'est qu'une gosse. Elle bidouille sa voix et explore la ville à l'aide de ses drones. La réalité c'est qu'elle est morte de trouille à l'idée de quitter le Last Holy... mais il existe une chose qui la motive à sortir, c'est buter ceux qui les ont abandonnées, elle et sa mère. Ou peut-être aller vivre avec Derek Prince... s'il raconte un jour à sa femme qu'il a une sorte d'enfant adoptif dans les Ombres. Elle a cependant de moins en moins le choix : ses compétences font que Derek lui refile des runs de plus en plus compliqués qui nécessitent qu'elle sorte pour y participer en personne.



CASPER

FORCE 2 | AGILITÉ 4 | VOLONTÉ 3 | LOGIQUE 3 | CHARISME 2 | ANARCHY 4
ESSENCE : 5

COMPÉTENCES	INDICE	+ATTRIBUT	= RD	RR
Athlétisme	3	FOR	5	
(défense à distance +2)		AGI	9	
Combat rapproché	1	AGI	5	
(défense +2)		AGI	7	
Furtivité	5	AGI	9	
(discrétion physique +2)		AGI	11	
Influence	2	CHA	4	
(imposture +2)		CHA	6	
Ingénierie	5	LOG	8	
(armes contrôlées à distance)		LOG	8	●
Perception	4	LOG	7	
(physique +2)		LOG	9	●
Pilotage	5	AGI	9	
(drones volants)		AGI	9	●
Réseau	2	CHA	4	
(ingénierie +2)		CHA	6	
(médical)		CHA	4	●

ETOUTS	ESSENCE	NIVEAU
Datajack débridé (cyberware) (Interface neurale directe ; RV cold-sim ou hot-sim) Cold-Sim: les tests de Pilotage ne sont pas une action Hot-Sim: les tests de Pilotage ne sont pas une action, et se font avec l'avantage	1	4
Console de commande pour rigger bricolée (équipement) Permet de contrôler 3 drones en siège du capitaine RR 1 aux tests de Pilotage (drones volants) RR 1 aux tests d'Ingénierie (armes contrôlées à distance)		7
Van (véhicule) Autopilote 6, Structure 8, Maniabilité 1, Vitesse 3, Blindage 0 Baie de de chargement pour drones		2
2 Cyberspace Design Quadrotor (drones volants) Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 4, Blindage 0 Monture d'arme sur l'avant pour mitrailleuse RR1 aux tests de Perception (physique)		6
MCT Gnat endommagé (drone volant) Autopilote 6, Structure 0, Maniabilité 10, Vitesse 1, Blindage 0 Avantage en Furtivité (discrétion physique) Aucune monture d'arme		2
MCT-Nissan Roto-drone (drone volant) Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 6, Blindage 2 2 montures d'arme sur l'avant pour fusil ou plus petit		2
Derek Prince, officier DocWagon (contact) RR 1 aux tests de Réseau (médical)		2

ARMES ET SORTS	TYPE
Mains nues VD 2 [OK/-/-]	Arme
Mitrailleuse VD 5 [Dés./OK/OK/-] (Quadrotor)	Arme
Mitrailleuse VD 5 [Dés./OK/OK/-] (Quadrotor)	Arme
Fusil d'assaut VD 7 [Dés./OK/OK/Dés.] (Roto-drone)	Arme

ÉQUIPEMENT	BLESSURES	○ ○ ○	○	○
Faux SIN, Commlink, Console de commande pour rigger bricolée	Seuils	Légère	Grave	Incap.
	Sans armure	2	5	8
	Armure (manteau renforcé 3)	5	8	11
	Mental	3	6	9



MOT-CLÉS

ADOLESCENTE HUMAINE

SEATTLE / RENTON

RIGGEUSE

ORPHELINE DÉBRUILLARDE

TRAIN DE VIE BAS

COMPORTEMENTS

INTROVERTIE

ACCRO AU SUCRE

UTILISE SES DRONES POUR FAIRE PEUR

LAISSE TOUJOURS SA SIGNATURE

RÉPLIQUES

UN BONBON OU UN SORT ?

A QUEL MOMENT TU AS COMPRIS QUE TU ÉTAIS DÉJÀ MORT ?

J'AI FAIM.

MEMENTO MORI, PUTA.

RR	NIVEAU DE RISQUE			
	FAIBLE	NORMAL	FORT	EXTRÊME
0	1 dé	2 dés	4 dés	6+ dés
1	3 dés	5 dés	7 dés	10+ dés
2	5 dés	8 dés	11 dés	13+ dés
3	8 dés	12 dés	15 dés	N/A

1 non ignorés : 0 = aucun effet ; 1 = complication mineure ; 2 = c. critique ; 3+ = désastre

ECHO

FACE INFILTRATRICE, HUMAINE

Jeune fille de la haute société de Boston, Eliza Caldwell brilla dans son parcours académique et entra naturellement au sein de la Ivy League lorsqu'elle intégra Brown. Idéaliste et passionnée par la sphère publique, elle assista à tous les cours touchant à ces thèmes : les sciences politiques et l'histoire, bien sûr, mais aussi le droit, la criminologie ou encore la sociologie.

Ayant bouclé plusieurs cursus, elle fut approchée durant son dernier semestre par la CIA des UCAS. Travailler sur le terrain, aider concrètement des gens, voilà qui faisait vibrer de nouveau sa fibre idéaliste.

Le 5 juin 2076, diplômés en poche, Eliza débuta son stage d'immersion et de sélection dans la région de Langley, bien qu'un peu inquiétée par les dernières informations : un dragon s'était écrasé sur Fenway Park durant un match la veille. Le soir même, la quarantaine de Boston était déclarée. Elle ne reverrait jamais ses parents.

Ses compétences et connaissances des rouages administratifs comme corporatistes associées à son aisance sociale et sa maîtrise de l'étiquette firent d'elle une excellente agente de terrain, que ce soit pour recruter des sources ou durant des opérations d'espionnage. Cependant, ses tentatives pour glaner des informations sur la quarantaine de Boston via l'agence se révélèrent infructueuses et mirent sa carrière en péril à plusieurs reprises.

Quand la quarantaine fut enfin levée, Eliza prit un congé pour se rendre à Boston par le premier vol civil autorisé. Sa ville était méconnaissable : écorchée, transformée, meurtrie dans ses bâtiments et ses routes ; mais surtout dans les yeux de ses habitants. Arrivant enfin à la demeure familiale, elle ne reconnut pas ses parents. Certes, les deux personnes avaient leurs traits, mais ils ne pouvaient pas imiter les petits tics d'expression ou la candeur de sa mère. Elle ne tira pas sur les deux monades, mais put enfin faire le deuil de ses parents, même en l'absence de sépulture. Leurs corps ayant été volés, leurs esprits effacés.

Eliza demanda un poste à Seattle pour s'éloigner de la côte Est, d'où elle put suivre les événements de Détroit et la disparition du III^e corps d'armée à travers les dépêches de l'agence.

Quand Seattle déclara son indépendance, ce fut comme une libération après toutes les déceptions que les UCAS lui avaient causées. Elle fit défection, comme tant d'autres fonctionnaires, et refusa de partir. Bien qu'elle ait obtenu un SIN de Seattle, elle ne trouva pas d'agence dans ce gouvernement balbutiant prête à l'engager, craignant trop qu'elle ne soit une taupe des UCAS.

Elle finit par dépanner des amis, puis des amis d'amis qui avaient besoin d'un service ; contre rémunération, bien sûr.

Eliza quittait les ombres du pouvoir tandis qu'Echo entrait dans les Ombres de Seattle.



FORCE | AGILITÉ | VOLONTÉ | LOGIQUE | CHARISME | ANARCHY

2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4

ESSENCE : 5



MOT-CLÉS

BOURGEOISIE DE BOSTON

SEATTLE

FACE

ANCIENNE DE LA CIA DES UCAS

TRAIN DE VIE BAS

COMPOTEMENTS

IDÉALISTE

PROTECTRICE DU PEUPLE

ÉVITE LA VIOLENCE

AUTANT QUE POSSIBLE

AIME SE METTRE EN AVANT

RÉPLIQUES

JE SUIS SÛRE QU'ON PEUT ARRANGER
ÇA. EXPLIQUEZ-MOI TOUT.IL EXISTE TOUJOURS UN MOYEN.
IL SUFFIT DE TROUVER QUI LE CONNAÎT.JE CONNAIS QUELQU'UN
QUI CONNAÎT QUELQU'UN.L'ADAPTATION EST LA CLÉ
DE LA SURVIE SUR LE TERRAIN.

NIVEAU DE RISQUE

RR	FAIBLE	NORMAL	FORT	EXTRÊME
0	1 dé	2 dés	4 dés	6+ dés
1	3 dés	5 dés	7 dés	10+ dés
2	5 dés	8 dés	11 dés	13+ dés
3	8 dés	12 dés	15 dés	N/A

1 non ignorés : 0 = aucun effet ; 1 = complication mineure ; 2 = c. critique ; 3+ = désastre

COMPÉTENCES	INDICE	+ATTRIBUT	= RD	RR
Armes à distance (pistolets +2)	4	AGI	7	
Athlétisme (défense à distance +2)	3	FOR	5	
Combat rapproché (armes contondantes +2)	3	AGI	6	
Électronique	2	LOG	5	
Furtivité (discrétion physique)	5	AGI	8	
Influence (imposture +2)	5	CHA	9	
(étiquette)		CHA	11	
Perception (sociale +2)	5	LOG	8	
(physique)		LOG	10	
Réseau (gouvernemental)	5	CHA	9	
Survie (sang-froid +2)	2	LOG	5	
		VOL	7	

RTOUTS

ESSENCE NIVEAU

Yeux cybernétiques Cross Biomedical Angel Eyes (cyberware) Interface visuelle ; caméra RR 1 aux tests de Perception (physique) Vision thermographique iris et couleur personnalisable	1	5
Nanocrème de maquillage (équipement) RR 2 aux tests d'Influence (imposture)		4
Garde robe fournie (Armure 1) Ayez la tenue adaptée en toutes situations RR 1 aux tests d'Influence (étiquette)		2
HK P60 Tactical (arme) Démontable : RR 1 aux tests de Furtivité (discrétion physique) Smartgun : RR 1 aux tests d'Armes à distance (pistolets)		4
Vincent Terranova, flic sous couverture (contact) RR 1 aux tests de Réseau (gouvernemental)		2

ARMES ET SORTS

TYPE

Mains nues VD 2 [OK/-/-]	Arme
HK P60 Tactical (pistolet lourd) VD 5 [OK/OK/Dés./-]	Arme
Matraque télescopique (arme contondante) VD 4 [OK/-/-]	Arme

ÉQUIPEMENT

Faux SIN, Commlink, Kit d'effraction, Garde de robe fournie, Fourniture de maquillage (nanocrème), Marqueurs furtifs, Démarqueur

BLESSURES

○○○ ○ ○

Seuils	Légère	Grave	Incap.
Sans armure	2	5	8
Armure (veste pare-balles 3)	5	8	11
Armure secondaire (vêtements 1)	3	6	9
Mental	3	6	9



DRAKK

SAMOURAÏ DES RUES. TROLL

Abandonné dès son plus jeune âge dans l'Underground, Drakk est un troll qui dut apprendre très vite à survivre seul. Trop vite. Il a toujours cru, à tort, que les gens s'adressaient à lui avec un seul mot : drek. Et c'est le seul nom qu'il ait jamais connu.

À l'âge de 12 ans, il commençait déjà à être défavorablement connu des forces de l'ordre et s'était bâti une belle petite réputation de bagarreux. Suffisamment pour attirer d'odieux organisateurs de combat d'enfants. Il fit rapidement la joie des parieurs. Grandir dans cette violence constante marqua profondément son caractère et, sans une rencontre déterminante à l'âge de 16 ans, il aurait probablement été retrouvé mort dans une ruelle de l'Underground comme tant d'autres avant lui.

En effet, lorsqu'il fut envoyé pour « faire cracher » un commerçant nain du quartier, celui-ci implora la pitié de l'adolescent en lui jurant qu'il n'avait aucun client dans sa petite boutique d'antiquités. Au bout du rouleau et à court d'arguments devant le jeune troll décidé à frapper sec, l'antiquaire lui promit alors un moyen de s'évader. Une porte vers un au-delà infini, un monde où il pourrait être couronné de gloire et s'affranchir de son quotidien. Drakk avait déjà expérimenté certaines drogues et il fut intrigué par la proposition. Il fut encore plus surpris lorsque le nain lui posa dans les mains une collection de vieux papiers. Il lui expliqua que tout lui serait révélé en le lisant.

L'ado fut d'abord affligé par ce maigre gain et dut se retenir de corriger le commerçant.

Mais un soir d'ennui, il ouvrit le livre et ne le referma plus jamais. Celui-ci décrivait en fait un jeu de rôle précurseur à Dawn of Atlantis. Ce monde d'héroïc-fantasy, permettant de vivre des aventures épiques, lui tourna la tête. Bien vite, il n'avait plus que le jeu en tête. Mais tous ses camarades préférant les versions simsens, il finit par s'y consacrer seul, s'isolant de plus en plus dans son monde.

Depuis, Drakk navigue entre la réalité et ce monde fantasmé dans lequel il se perd de plus en plus, n'hésitant plus à s'habiller presque exclusivement dans une mode simili-médiévale et empruntant un vocabulaire faussement daté.

Heureusement, cette passion ardente ne nuit pas à son travail, certains employeurs trouvant même que cela donne un côté héroïque à ses runs. Il ne passe pas inaperçu, mais il n'en a pas besoin. Il arpente Seattle sur sa moto moddée pour ressembler à une licorne.

Seulement, sa vie de solitaire le lasse. Il souhaiterait avoir des amis pour former une vraie guilde. Et il pourrait enfin jouer à son jeu de rôle fétiche.

DRAKK

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	ANARCHY
5	3	3	2	2	3

ESSENCE : 3

COMPÉTENCES	INDICE	+ATTRIBUT	= RD	RR
Armes à distance (pistolets)	4	AGI	7	
Athlétisme (défense à distance +2)	4	FOR	9	
Combat rapproché (lames +2)	5	AGI	8	
(mains nues +2)		AGI	10	
Furtivité	1	AGI	4	
Influence (intimidation +2)	4	CHA	6	
Perception	3	LOG	5	
Pilotage (motos +2)	2	AGI	5	
Réseau (la rue)	2	CHA	4	
Survie	4	LOG	6	

RTOUTS	ESSENCE	NIVEAU
Combat à deux armes (trait) RR1 aux tests de Combat rapproché (Lames)		2
Bliss (drogue) Permet d'ignorer les modificateurs de blessure, désavantage aux tests impliquant la Volonté Durée : une scène.		1
Jazz (drogue) +1 point d'Anarchy par scène d'action, +1 action par narration. Pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour. Une fois les effets dissipés, le personnage subit un désavantage pendant la scène suivante. Durée : une scène.		3
Berserker (BTL) VD +1 en mêlée, RR 1 aux tests de Combat rapproché. Doit prendre un risque fort ou extrême sur toutes ses actions. Durée : un combat.		4
Auto-injecteur (cyberware) Permet d'injecter la drogue choisie d'une simple commande mentale	1	1
Bras cybernétique synthétique avec pistolet lourd intégré (cyberware) RR 1 aux tests d'Armes à distance (pistolets)	1	4
Datajack (cyberware) Interface neurale directe ; RV cold-sim	1	2
Moto de combat (véhicule) Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 5, Blindage 0 Modification «Licorne»		2
Hermick Strauber, antiquaire (contact) RR 1 aux tests de Réseau (la rue)		2

ARMES ET SORTS	TYPE
Mains nues VD 5 [OK/-/-]	Arme
2 x Epée (lames) VD 7 [OK/-/-]	Arme
Colt Manhunter (pistolet lourd) VD 5 [OK/OK/Dés./-]	Arme
Couteau de lancer (arme de jet) VD 6 [OK/OK/Dés./-]	Arme
Colt M23 (fusil d'assaut) VD 7 [Dés./OK/OK/Dés.]	Arme

ÉQUIPEMENT	BLESSURES	Légère	Grave	Incap.
Faux SIN, Commlink, Bliss, Jazz, Berserker, Nécessaire de jeu de rôle	Seuils			
	Sans armure	5	8	11
	Armure (intégrale sur mesure 4)	9	12	15
	Mental	3	6	9



MOT-CLÉS

TROLL

SEATTLE / UNDERGROUND

SAMOURAI DES RUES

HOMME DE MAIN

TRAIN DE VIE BAS

COMPOTEMENTS

CHEVALERESQUE THÉÂTRAL

BRUTAL RÊVEUR

OBSÉDÉ PAR UNE QUÊTE

CHERCHE À SOCIABILISER

RÉPLIQUES

ENCORE UN EXPLOIT
QU'ON CHANTERA DANS LES TAVERNES.

TU VAS TÂTER DE MA LAME.
MISÉRABLE FÉLON.

SORCIERS DE LA MATRICE,
PRÊTEZ-MOI VOTRE SAGESSE.

ÉCHEC CRITIQUE !

RR	NIVEAU DE RISQUE			
	FAIBLE	NORMAL	FORT	EXTRÊME
0	1 dé	2 dés	4 dés	6+ dés
1	3 dés	5 dés	7 dés	10+ dés
2	5 dés	8 dés	11 dés	13+ dés
3	8 dés	12 dés	15 dés	N/A

1 non ignorés : 0 = aucun effet ; 1 = complication mineure ; 2 = c. critique ; 3+ = désastre



WHITE_RABBIT

DECKER DE COMBAT. POSEUR ORK. HUMAIN

Dennis Freeman a toujours été un peu différent, légèrement en décalage. Son grand-père fit fortune en tant que scientifique chez ESP Systems Inc. en développant les systèmes d'induction sensorielle artificielle. Il inculqua très tôt à son petit-fils la passion de la Matrice et les fondamentaux de son utilisation, il lui offrit même un cyberdeck à ses 6 ans. Toutefois, à la même époque survint le Crash 2.0. L'hécatombe chez les utilisateurs des dispositifs créés par son grand-père, puis son père, qui l'avait succédé chez ESPS, eut raison de la santé du premier et poussa le second au suicide. Sa mère le suivit de peu en plongeant dans les puces *better-than-life*, elle est aujourd'hui internée dans un centre de soins spécialisés. Ces drames marquèrent très tôt la vie du jeune Dennis.

Déjà riche, l'orphelin vit encore ses finances s'agrandir lorsqu'il toucha les différents jackpots liés aux brevets de son père lors des rachats successifs de son ancien employeur. Toutefois, cet argent n'acheta pas son bonheur et vers l'adolescence, il suivit l'exemple maternel en se perdant dans les puces.

À la recherche de produits, il erra de plus en plus souvent dans l'Underground, en frayant avec les trogs qui y vivent en marge. Il y découvrit que, malgré la misère, ces communautés se vouent un amour sincère et fraternel. Tandis que lui, si seul, n'aspirait finalement qu'à faire partie d'un grand tout.

C'est à ce moment-là qu'un déclin se produisit. Il devait devenir un ork pour faire partie de cette communauté dont il avait appris les codes et se sentait si proche. Il ne s'était jamais senti aussi bien qu'avec eux ; que comme eux. Sa fortune lui permit de financer de nombreuses opérations cosmétiques visant à le rendre ork, jusqu'à obtenir un résultat acceptable malgré de nombreuses cicatrices.

Alors Dennis se réinventa, il finit par emménager dans l'Underground et par rompre avec son ancienne vie et son héritage. Il y apprit même à manier les armes en rejoignant les Skraacha et finit par ressortir son vieux cyberdeck pour appuyer les opérations du gang en tant que decker. Prenant du courage petit à petit, il se fait dorénavant appeler White_Rabbit et commence à courir les Ombres lorsque le gang n'a pas besoin de lui.

Il semble enfin avoir trouvé sa place dans le monde, même si celle-ci est fondée sur un mensonge. Toutefois, sa fortune et surtout ses actions attirent des convoitises et son ancienne vie est une épée de Damoclès au-dessus de son bonheur actuel de gangster.

WHITE_RABBIT

FORCE	AGILITÉ	LOGIQUE	VOLONTÉ	CHARISME	ANARCHY
2	3	1	4	2	4

ESSENCE : 3

COMPÉTENCES	INDICE	+ATTRIBUT	= RD	RR
Armes à distance	5	AGI	8	
(pistolets)		AGI	8	● ●
Athlétisme	2	FOR	4	
(défense à distance +2)		AGI	7	
Électronique	4	LOG	8	
(recherche matricielle +2)		LOG	10	
Furtivité	2	AGI	5	
Ingénierie	2	LOG	6	
Perception	1	LOG	5	
(matricielle +2)		LOG	7	
Piratage	5	LOG	9	●
(force brute +2)		LOG	11	●
(cybercombat +2)		VOL	8	●
Réseau	2	CHA	4	
(criminel +2)		CHA	6	●

RTOUTS	ESSENCE	NIVEAU
Cyberjack MCT Decker-Pro (cyberware) Interface neurale directe ; RV cold ou hot-sim Cold-Sim: 1 action de cybercombat gratuite par tour Hot-Sim: 1 action de cybercombat gratuite par tour, avantage sur les tests de Piratage (cybercombat) +1 point d'Anarchy par scène de piratage en RV +1 action par narration en RV Pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour	1	7
Yeux cybernétiques Ares ProShooter (cyberware) Interface visuelle Caméra RR 2 aux tests d'Armes à distance (pistolets)	1	5
Ossature renforcée en aluminium (cyberware) VD à mains nues +1 +1 blessure légère	1	5
Cyberdeck MCT 360 Firewall 3, Attaque 3 RR 1 aux tests de Piratage Programme Biofeedback		12
Duke, ganger (contact) RR 1 aux tests de Réseau (criminel)	2	

ARMES ET SORTS	TYPE
Mains nues VD 3 [OK/-/-]	Arme
Browning Ultra Power (pistolet lourd) VD 5 [OK/OK/Dés./-]	Arme
Defiance T-250 (shotgun) VD 8 [Dés./OK/Dés./-]	Arme

ÉQUIPEMENT	BLESSURES	○ ○ ○ ○ ○ ○
Faux SIN, Commlink, Stimpaches, Relais satellite	Seuils	Légère Grave Incap.
	Sans armure	2 5 8
	Armure (veste pare-balles 3)	5 8 11
	Mental	1 4 7



MOT-CLÉS

HUMAIN
SEATTLE / UNDERGROUND
DECKER DE COMBAT
POSEUR ORK
TRAIN DE VIE ÉLEVÉ

COMPOTEMENTS

LOYAL
IDENTITÉ INSTABLE
TÉMÉRAIRE
REFUS DU PASSÉ

RÉPLIQUES

J'AI PRIS LES PRIVILÈGES
ADMINISTRATEUR DE MA VIE.
SI TU LES TOUCHES,
JE TE FORMATE.
NOUS, LES ORKS, ...
T'AS BESOIN D'UN DECKER
OU D'UN MIRACLE ?

RR	NIVEAU DE RISQUE			
	FAIBLE	NORMAL	FORT	EXTRÊME
0	1 dé	2 dés	4 dés	6+ dés
1	3 dés	5 dés	7 dés	10+ dés
2	5 dés	8 dés	11 dés	13+ dés
3	8 dés	12 dés	15 dés	N/A

1 non ignorés : 0 = aucun effet ; 1 = complication mineure ; 2 = c. critique ; 3+ = désastre



MICTLAN

ADÈPTE PHYSIQUE, ELFE

Difficile de voir en Xio Meija un shadowrunner lorsqu'iel arbore un costume trois pièces de luxe, parfaitement coupé et un maquillage dessiné à la perfection sur ses traits d'elfe aztèque. Pourtant, ces derniers mois, c'est sous le nom de Mictlan qu'iel enchaîne les performances qui forcent le respect.

Son loft domine Downtown d'où iel observe le grouillement incessant de la foule. Sur le toit, où un parcours d'entraînement complet ressemblant à une toile d'araignée aussi complexe que colorée a été aménagé, iel déploie ses cordes et ses fouets : monofilament, cuir, acier, chanvre, paracorde... Enfant d'un pont d'Aztlan, iel a eu largement les moyens de se former en résonance avec les cordes qu'iel perçoit comme le prolongement de son propre corps : que ça soit pour le plus grand plaisir de ses amantes ou la plus grande peur de ses adversaires. Sa toile se déploie également dans le monde astral.

Sa famille reste son seul fil à la patte. Elle attend d'iel un héritier à la dynastie familiale. Tous les 6 mois, on lui propose un poste prestigieux chez Aztechnology quand on ne lui présente pas une jolie latina pour fonder un environnement stable. Mais rien de tout cela ne l'intéresse. Mictlan veut la liberté, l'ivresse et un pouvoir qui lui viendraient de son propre travail, de ses propres sacrifices. Et les Ombres lui offrent largement ce genre d'opportunités.

Tezcatlipoca tatoué sur son bras gauche, Ixchel sur son bras droit et des écarteurs aux oreilles abritant un minimum de cyber relié à son oreille interne qui développent son ouïe et sa proprioception tout en lui donnant une allure de mafieux à qui il ne faut pas chercher de noises. Son rapport au monde Éveillé est paradoxal : les cordes lui parlent et iel parle aux cordes. C'est tout. Et ce devrait être suffisant. Pourtant, quelque chose l'appelle, attend d'iel d'aller plus loin. Et cela l'effraie parfois. Est-ce qu'iel devient fou ? Ou est-ce qu'un esprit étrange cherche à lea contacter ? Un verre de pulque chasse à chaque fois ce gouffre qui s'ouvre dans ses rêves dès qu'iel s'endort.

MITLAN

FORCE 3 | AGILITÉ 4 | VOLONTÉ 2 | LOGIQUE 2 | CHARISME 3 | ANARCHY 3

ESSENCE : 5



MOT-CLÉS

ELFE

SEATTLE / DOWNTOWN

ADEPTE

NOBLESSE AZTLANNE

TRAIN DE VIE ÉLEVÉ

COMPORTEMENTS

RELATION AMBIGÜE À SA FAMILLE

AMIDE DE LIBERTÉ

SÉDUCTION PRÉDATRICE

TOUT A UN PRIX

RÉPLIQUES

RÉSISTE UN PEU,
J'AIME BIEN.

AVEC DE LA THUNE, DU SANG,
DE LA SUEUR OU DE LA SALIVE...
MAIS TOUT SE PAYE UN JOUR.

IL N'Y A PAS DE LIMITE À MA VOLONTÉ,
PAS MÊME LA TIENNE.

CHACUNE BLESSE
LA DERNIÈRE TUE.

NIVEAU DE RISQUE

RR	FAIBLE	NORMAL	FORT	EXTRÊME
0	1 dé	2 dés	4 dés	6+ dés
1	3 dés	5 dés	7 dés	10+ dés
2	5 dés	8 dés	11 dés	13+ dés
3	8 dés	12 dés	15 dés	N/A

1 non ignorés : 0 = aucun effet ; 1 = complication mineure ; 2 = c. critique ; 3+ = désastre

COMPÉTENCES	INDICE	+ATTRIBUT	= RD	RR
Athlétisme	5	FOR	8	
(parkour +2)		AGI	11	●
Combat rapproché	5	AGI	9	
(fouets +2)		AGI	11	● ●
Furtivité	5	AGI	9	
(discrétion physique +2)		AGI	11	● ●
(crochetage +2)		AGI	11	●
Influence	4	CHA	7	
(étiquette +2)		CHA	9	
Perception	4	LOG	6	
(physique +2)		LOG	8	●
Réseau	4	CHA	7	
(corporatiste +2)		CHA	9	●

RTOUTS	ESSENCE	NIVEAU
Eveillé (adepte, perception astrale)		2
Oreilles cybernétiques (cyberware)	1	5
Proprioception améliorée : RR 1 aux tests d'Athlétisme (parkour)		
Oùie améliorée : RR 1 aux tests de Perception (physique)		
Communauté avec les cordes (pouvoir d'adepte)		3
RR 1 aux tests de Combat rapproché (fouets)		
Poids plume (pouvoir d'adepte)		5
RR 2 aux tests de Furtivité (discrétion physique)		
Réflexes accrus (pouvoir d'adepte)		3
+1 point d'Anarchy par scène d'action		
Pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour		
Arme focus shen biao (corde lestée)		3
VD +1 ; RR 1 aux tests de Combat rapproché (fouets)		
Affecte les cibles physiques et astrales		
Kit d'effraction (équipement)		2
Autocrocheteur, passe maglock et copieur de cartes magnétiques		
RR 2 aux tests de Furtivité (crochetage)		
Salvatore Sepulveda, père, cadre supérieur chez Aztechnology (contact)		2
RR 1 aux tests de Réseau (corporatiste)		

ARMES ET SORTS	TYPE
Mains nues VD 3 [OK/-/-]	Arme
Shen biao (fouet) VD 6 [OK/-/-]	Arme

ÉQUIPEMENT	BLESSURES	●●●	●●	●
Faux SIN, Commlink, Lance grappin, Kit d'effraction, Jumelles	Seuils	Légère	Grave	Incap.
	Sans armure	3	6	9
	Armure (veste renforcée 2)	5	8	11
	Mental	2	5	8

CAPITÁN

FACE MILITAIRE. NAIN

Ancien militaire amazonien dans la guerre Az-Am, Gustavo Araya a vu sa famille massacrée, son village rasé et sa nation vaincue. Ce nain a roulé sa bosse depuis, chez des guérilleros d'abord, puis des contrebandiers, avant de rejoindre de petites compagnies mercenaires. L'aplomb et la finesse dont il fait preuve pour démêler les situations avant qu'elles ne s'enveniment ainsi que le calme et la précision avec lesquels il mène son escouade quand il faut faire parler la poudre font que ses camarades finissent toujours par l'appeler par son ancien grade : Capitán.

Il a posé son baluchon à Seattle peu après la déclaration d'indépendance de la ville. Sa bonne réputation parmi les compagnies mercenaires, très présentes à Seattle, ainsi que son éthique du combat et son respect de la parole donnée lui ont permis de se distinguer dans les Ombres de la cité libre. Il run depuis dans une jungle urbaine, mais toujours couleur d'émeraude.

Il a très à cœur d'éviter toute victime civile durant une opération et s'attache à mettre en œuvre des plans qui limitent autant que possible l'usage de la violence. Un peu d'ingénierie sociale, aidée par son talent magique, s'avère souvent suffisante pour contourner les problèmes de dernière minute ; un plan ne résistant jamais au contact avec l'ennemi. Et lorsque le recours aux armes est inévitable, il guide son équipe pour frapper vite et fort ; préférant subjuguer son adversaire et se replier que d'entrer dans une bataille rangée dans laquelle il finira par perdre des camarades. Et il ne sait que trop à quel point les forces corpos n'ont que faire des règles d'engagement ou de l'éthique du combat.

Il voue une haine féroce contre Aztechnology et les Aztlans, et déteste quand on le prend pour l'un d'eux. Il abhorre la magie du sang, car pour lui, la fin ne justifie pas tous les moyens.



CAPITÁN

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	ANARCHY
3	3	3	2	4	3

ESSENCE : 6

COMPÉTENCES	INDICE	+ATTRIBUT	= RD	RR
Armes à distance	5	AGI	8	
Athlétisme	3	FOR	6	
(défense à distance +2)		AGI	8	●
Combat rapproché	4	AGI	7	●
Furtivité	4	AGI	7	
(discretion physique +2)		AGI	9	●
Influence	4	CHA	8	●
(negociation +2)		CHA	10	●
(imposture)		CHA	8	● ●
Perception	4	LOG	6	
Réseau	3	CHA	7	
Survie	5	LOG	7	
(sang-froid)		VOL	8	●

OUTILS	ESSENCE	NIVEAU
Éveillé : adepte		1
Esprit mentor : Capybara (trait)		4
RR 1 aux tests de Survie (sang-froid)		
RR 1 aux tests de Furtivité (discretion physique)		
Social (Comportement) : favorise l'entraide et la protection du groupe		
Contrôle vocal (pouvoir d'adepte)		8
RR 1 aux tests d'Influence		
RR 1 aux tests d'Influence (imposture)		
Sens du combat (pouvoir d'adepte)		8
RR 1 aux tests de Combat rapproché		
RR 1 aux tests d'Athlétisme (défense à distance)		
Sens du danger (pouvoir d'adepte)		1
Permet de ressentir un danger imminent, sans test de Perception, mais sans détail		

ARMES ET SORTS	TYPE
Mains nues VD 3 [OK/-/-]	Arme
Colt Manhunter (pistolet lourd) VD 5 [OK/OK/Dés./-]	Arme
AK-97 (fusil d'assaut) VD 7 [Dés./OK/OK/Dés.]	Arme
Bayonnette (lame)	
utilisée comme un couteau VD 4 [OK/-/-]	Arme
montée sur le canon du AK-97 VD 5 [OK/-/-]	

ÉQUIPEMENT	BLESSURES	Légère	Grave	Incap.
Faux SIN, Commlink, Médikit	Seuils			
	Sans armure	3	6	9
	Armure (veste pare-balle 3)	6	9	12
	Mental	3	6	9



MOT-CLÉS

NAIN

AMAZONIE

FACE

MERCENAIRE

TRAIN DE VIE BAS

COMPORTEMENTS

SOCIAL : FAVORISE L'ENTRAIDE ET LA PROTECTION DU GROUPE

CONCILIANT : ÉVITE LA CONFRONTATION TANT QUE POSSIBLE

TOURNE TOUT EN DÉRISION POUR DÉTENDRE L'ATMOSPHÈRE

DÉTESTE LA MAGIE DU SANG, LES AZZIES ET D'ÊTRE CONFONDU AVEC L'UN D'ENTRE EUX

RÉPLIQUES

LA FIN NE JUSTIFIE PAS TOUS LES MOYENS

JE SUIS SÛR QUE L'ON PEUT RÉGLER CELA EN GENS CIVILISÉS

COMMENT ON S'EN SORT ? EN RANGS SERRÉS ET TIRS GROUPÉS.

ME CAGO EN TU PUTA ESTIRPE, CABRÓN!

RR	FAIBLE	NORMAL	FORT	EXTRÊME
0	1 dé	2 dés	4 dés	6+ dés
1	3 dés	5 dés	7 dés	10+ dés
2	5 dés	8 dés	11 dés	13+ dés
3	8 dés	12 dés	15 dés	N/A
1 non ignorés : 0 = aucun effet ; 1 = complication mineure ; 2 = c. critique ; 3+ = désastre				

TISSER LES OMBRES

La richesse du Sixième Monde peut sembler intimidante pour tout meneur de jeu, tant les types de personnages, de missions et les possibilités d'actions sont larges. Que vous

souhaitiez animer une partie classique ou vous aventurer dans la narration partagée, vous trouverez de nombreux conseils dans ce chapitre.

CONSEILS POUR PRÉPARER UNE AVENTURE OU UNE CAMPAGNE

Cette section commence par explorer les types de boulots que les shadowrunners peuvent accepter, puis propose des conseils pour maintenir l'implication des joueurs (et de leurs personnages) au cœur de l'intrigue. Le but : offrir à chacun une aventure mémorable. Une méthode pas-à-pas pour créer sa propre campagne est également incluse, avec une trame scénaristique en exemple.

COMMENT SE DÉROULE TYPIQUEMENT UNE PARTIE DE *SHADOWRUN* : *ANARCHY 2.0* ?

Une partie d'*Anarchy 2.0* tourne généralement autour d'une mission unique jouée en une session de quelques heures. Finir une mission en moins de deux heures représente un vrai défi. À l'opposé, une mission occupant tout un week-end de jeu tiendrait plutôt d'une campagne entière (ou d'un segment de campagne), sous la forme de plusieurs missions ayant un lien entre elles. La majorité des sessions se situeront quelque part entre ces deux extrêmes.

À l'image des épisodes d'une série TV, les missions successives devraient idéalement former un arc narratif menant au point d'orgue d'une campagne... voire à un *clif-hanger* final.

TYPES DE MISSIONS

Les aventures dans *Anarchy 2.0* sont aussi appelées « missions », car les shadowrunners sont avant tout des mercenaires. Professionnels hautement qualifiés, à la morale discutable (et bien entendu sacrificiables aux yeux de leur employeur), ils sont engagés pour remplir des objectifs clandestins. Une équipe de runners planifie soigneusement son run, rassemble des infos et du matériel, exécute son plan, et – si elle survit – touche assez de nuyens pour survivre un jour de plus dans les rues impitoyables du Sixième Monde.

STRUCTURE DE MISSION TYPIQUE

Le modèle classique d'une mission se structure autour des phases suivantes : une mise en place, trois à quatre scènes clés et une phase de livraison.

- **Briefing** : rencontre avec le Johnson (le commanditaire pour la phase de mise en place).
- **Planification** : collecte des infos, acquisition du matériel nécessaire, planification stratégique (Scène 1, voir *Construire un plan*, p. 78).
- **Run** : exécution du plan, idéalement avec succès (une à trois scènes maximum).

- **Apogée ou rebondissement** (optionnel) : retournement de situation pouvant déboucher sur une autre mission.
- **Dénouement** : conclusion de la mission, paiement, voire bonus (peut être joué en scène courte).

Il peut être souhaitable de prévoir du temps en fin de session pour coordonner entre les joueurs la progression des PJ.

OPÉRATIONS COURANTES

Voici une liste des principaux types de boulots pour lesquels les shadowrunners peuvent être engagés, avec des exemples concrets. Les missions sont souvent un mélange de plusieurs (voire de tous) ces types d'opérations.

Gardez à l'esprit qu'un shadowrunner est, par définition, un agent clandestin qui ne doit pas être lié à son employeur. Les Johnson font donc souvent tout leur possible pour empêcher les runners qu'ils emploient de découvrir qui tire vraiment les ficelles. Ce qui n'empêchera pas forcément une équipe compétente de le déterminer tout de même...

ENQUÊTE

Suivez des pistes, recherchez des indices physiques, numériques ou astraux. Retrouvez une personne disparue, faites accuser le bon coupable, identifiez un informateur utile, localisez une cargaison « égarée » (lire : volée), ou déterrez des infos compromettantes sur une cible. Une enquête peut être le cœur de la mission ou simplement une étape vers un objectif plus vaste.

La valeur des actions de Manadyne, une corpo AA spécialisée en manatech, explose après l'arrivée de deux mystérieux investisseurs. Votre mission : enquêter sur ces nouveaux venus et comprendre ce que cache leur intérêt soudain pour Manadyne.

INFILTRATION

Introduisez-vous dans un site sécurisé en vous faisant passer pour du personnel autorisé, en corrompant la sécurité ou en manipulant des gens. Collectez des informations sensibles ou posez des dispositifs de surveillance discrets.

Manadyne travaille sur une technologie manatech prometteuse. MCT, une mégacorporation AAA, veut que vous repériez leur QG, que vous vous y infiltriez, que vous piratiez leurs serveurs et que vous y insériez un discret segment de code matriciel. Et tant qu'à faire, posez quelques mouchards, ce ne serait pas de refus.

VOL

Quelqu'un possède quelque chose que votre Johnson veut. Il est hors de question de demander gentiment, d'emprunter ou d'acheter (du moins pas à un prix que votre employeur serait prêt à payer). Donc... volez-le. Au fond, c'est l'essence même du mode opératoire d'un shadowrunner.

Manadyne développe un nouveau dispositif d'extraction de mana. Si cette technologie est adaptée à une échelle industrielle, elle pourrait considérablement améliorer l'efficacité des processus de fabrication fondés sur l'énergie magique. Le développement de géo-ingénierie mystique de MCT est très intéressé.

Votre mission : dérober à la fois les données de recherche et le prototype pour permettre une étude plus approfondie.

EXTRACTION

L'extraction, c'est l'art de relocaliser un VIP — de gré ou de force. Dans la majorité des cas, l'opération est hostile : la cible ignore ce qui se trame, ou bien son entourage ne veut pas la laisser partir, voire les deux à la fois. Cela dit, il arrive parfois qu'un VIP voie l'extraction comme une libération. Dans ce cas, une extraction n'a que l'apparence d'un kidnapping.

Avoir récupéré les notes de recherche sur la dernière technologie développée par Manadyne, c'est bien. Un prototype, c'est mieux. Mais mettre la main sur le chercheur lui-même ? Jackpot. MCT veut frapper fort : localisez et extrayez un scientifique clé, vivant et indemne. Bien entendu, Manadyne n'a pas vraiment l'intention de laisser filer ce précieux cerveau...

SABOTAGE

Détruisez des installations, du matériel ou des réputations pour nuire à l'efficacité d'une cible. C'est une forme d'agression indirecte, mais souvent dévastatrice. Pour faire passer un message clair, rien ne vaut un entrepôt en flammes ou une infrastructure critiquée bien salement.

Une cellule locale de TerraFirst !, un groupe éco-activiste paramilitaire, refuse toute communication via la Matrice, de peur que MCT – la mégacorporation qu'ils ont dans le collimateur – n'intercepte ou ne pirate leurs échanges. À la place, ils viennent de commander une trentaine de talkies-walkies bas de gamme auprès d'un fabricant étranger. Votre mission : intercepter la cargaison et piéger chaque appareil avec des explosifs discrets, de manière à ce que vos employeurs puissent les faire sauter quand bon leur semble.

ASSASSINAT

Assassinez la cible, point ; qu'il s'agisse d'un cadre influent, d'un agent rival ou d'une dangereuse paracréature.

La destruction simultanée de leurs vieux appareils de communication a frappé de plein fouet plusieurs cellules de TerraFirst !, anéantissant leur chaîne de commandement et leur réseau tactique. Les dirigeants survivants soupçonnent un sabotage orchestré par MCT et préparent une riposte sanglante. Votre mission : confirmer l'identité de trois cadres supérieurs de MCT, suivre leurs déplacements et les éliminer sans attirer l'attention.

ASSAUT ÉCLAIR

Faites irruption sur un site identifié, flingues au clair, emparez-vous de ce qui vous intéresse ou pillez le matériel ou les informations de valeur, et filez en vitesse.

Après le sabotage de leurs radios archaïques, les survivants de TerraFirst ! ont désespérément besoin de nouveau matériel de communication. Ils pensent avoir localisé un stock de cyberdecks dans un surplus de Shiawase. Ces decks pourraient leur permettre de bâtir un nouveau réseau autonome. Votre

mission : foncez dans le complexe Shiawase, « libérez » autant de cyberdecks que possible... et ressortez en un seul morceau. C'est pour la cause, chummer.

CONTREBANDE

Acheminez des marchandises sensibles ou illégales – armes, drogues, vivres, personnes, technologies interdites, etc. – à travers des frontières ou zones de sécurité renforcée.

Suzy souffre d'une maladie neurodégénérative provoquée par une exposition prolongée à des toxines, résidus des opérations minières de MCT. Un chaman de TerraFirst ! a aussi détecté des altérations inquiétantes dans son aura – il soupçonne MCT de manipulations magiques en plus de la pollution industrielle. Votre mission : faire passer clandestinement un traitement expérimental d'Aztechnology depuis l'Aztlan jusqu'aux UCAS, où il est strictement interdit. Une réussite vous permettrait de faire de la famille de Suzy des alliés puissants...

LIVRAISON

Récupérez un colis ou des données sensibles stockées sur un support (ou une personne), puis livrez-les à un endroit précis.

Le chaman ermite Longhorn n'a pas survécu à un raid commandité par Ares contre sa planque en montagne. Isolé de la Matrice, l'endroit ne permet à aucun signal de sortir. Pourtant, avant de rejoindre les esprits de ses ancêtres, le vieux chaman a eu le temps d'enregistrer l'intégralité de l'attaque en tridéo sur une puce de données. Grâce à la projection astrale, il est parvenu à révéler à ses proches l'emplacement de la cache. Votre mission : récupérez la puce, puis livrez-la à votre Johnson pour que la vérité éclate enfin au grand jour.

PROTECTION

Protégez une personne, un site ou une activité contre une menace imminente – qu'elle soit physique, numérique ou magique.

Suzy, victime d'une maladie neurodégénérative causée par des polluants industriels, se trouve en pleine opération chirurgicale vitale. L'équipe médicale fait son possible, mais les agents de sécurité de la clinique sont peu nombreux, mal équipés et dépassés. Une escouade d'assassins envoyée par MCT, bien décidée à « faire disparaître les preuves », fonce droit vers le bloc opératoire. Votre job : tenir la ligne, repousser les attaquants et sauver Suzy.

DÉSINFORMATION & MANIPULATION

Semez de fausses preuves, répandez des rumeurs, manipulez les médias... En bref : salissez une cible pour détourner l'attention ou lui faire porter le chapeau.

Dommage que la vérité commence enfin à fuiter sur les effets néfastes des technologies manatech de Manadyne, que ce soit sur les gens ou l'environnement... mais bon, on a bien profité pendant que ça durait, et on a pu tirer les marrons et les nuyens du feu avant que tout parte en vrille. Le souci ? MCT n'est pas exactement jouasse, et on aimerait éviter de se brouiller avec eux. On ne sait jamais de quoi l'avenir sera fait. Heureusement,

vous avez amassé suffisamment de dossiers compromettants sur toute cette histoire. Votre mission : faire en sorte que la direction de Manadyne soit désignée responsable du lancement et du développement de cette technologie. Le scandale leur retombera dessus et ce sont eux qui en prendront plein la figure. Évidemment, on vous réservera une part du pactole.

MISSIONS ATYPIQUES

Les missions atypiques ne suivent pas le schéma classique d'un run traditionnel – parfois, elles ne méritent même pas d'être appelées « missions » à proprement parler.

QUÊTES PERSONNELLES

Si le boulot quotidien d'un shadowrunner consiste en général à accepter des contrats pour des Johnson anonymes, il arrive que certains runs aient des motivations plus personnelles. Il peut s'agir d'objectifs individuels, de dettes envers un contact, ou encore de la défense d'une communauté à laquelle le runner tient.

Parfois, ce que le personnage cherche est sa propre récompense : un périple en territoire sauvage à la recherche de réactifs rares ou de telesma (matériaux magiques) pour un rituel d'initiation. Une quête spirituelle sur le métaplan de son esprit mentor, afin de répondre à une interrogation métaphysique. Ou encore un casse monté par l'équipe elle-même pour voler un aéronef militaire qu'ils rendront intracable... histoire de se doter d'un nouveau joujou pour les runs à venir.

L'« employeur » peut aussi être un chef de quartier ou une figure communautaire, implorant les runners de débarrasser les lieux d'un gang de bikers ultra-violent. Peu de récompenses matérielles à la clé, certes... mais en retour, les PJ pourront bénéficier d'un sanctuaire sûr et de soutiens solides pour les jours sombres où tout le monde les pourchassera.

À un niveau de jeu plus élevé pour des runners d'élite, une quête personnelle pourrait même impliquer d'aider — ou d'abattre — l'un des PNJ majeurs du Sixième Monde : un grand dragon, un membre influent du réseau JackPoint, ou même un PDG de mégacorporation. Dans ce cas, la conclusion de la mission pourrait influencer directement le cours de l'histoire du jeu.

SITUATIONS RÉACTIVES

Les situations réactives surviennent quand les PJ doivent gérer des événements inattendus, hors du cadre classique d'un run. En clair, ce sont les moments où le monde frappe à la porte et où les runners doivent réagir — même s'ils n'ont rien demandé.

Il peut s'agir d'une catastrophe naturelle ou technologique frappant la zone où résident les personnages (ou leurs proches), nécessitant secours, évacuation ou les deux à la fois. Mais cela peut aussi être quelque chose de personnel, comme un problème dans la vie privée de l'un des runners que le reste de l'équipe accepte de l'aider à résoudre : un ado fugueur, ou un loisir qui tourne mal (« on t'avait pourtant bien dit que faire du base-jump depuis CET immeuble était une mauvaise idée ! »).



Au fil de leur carrière, les runners se font des ennemis, qu'il s'agisse d'une autre équipe de runners, d'un gang avec qui ils ont eu maille à partir par le passé, des collègues de flics ripoux exposés après qu'ait éclaté un gros scandale autour d'une affaire de drogue ou encore d'un ancien partenaire qu'ils ont balancé et qui sort de taule avec un compte à régler. Quand on vit dans les Ombres, on sait que ces ennemis peuvent réapparaître à tout moment : devant votre planque, sur votre lieu de vacances ou à la garderie de votre gamin. Autant dire que tout cela constitue un excellent déclencheur pour une mission atypique, et que les personnages auront toute la motivation du monde pour agir.

Ces situations doivent rester exceptionnelles, mais elles sont parfaites pour casser la routine d'une campagne composée uniquement d'un enchaînement de contrats.

ASSUREZ L'INVESTISSEMENT DES JOUEURS

L'univers de *Shadowrun* est foisonnant et riche en intrigues, mêlant innovations scientifiques de pointe, phénomènes mystiques surnaturels et manigances politiques complexes. Les runs se déroulent souvent sur trois plans d'action différents : le

plan physique, le plan virtuel (la Matrice) et le plan astral. Avec autant de façons d'explorer les Ombres, vos joueurs et vous ne risquez pas de vous ennuyer. Cela nécessitera toutefois un peu de préparation de votre part en tant que MJ. Cette section est là pour vous aider à relever ce défi.

Un autre défi propre aux cadres cyberpunk, inscrit dans l'ADN du genre, est son caractère dystopique. Les personnages joueurs sont censés être des individus employés sans vergogne par des mégacorporations froides et inhumaines. Les shadowrunners sont des anti-héros marginaux qui – dans la plupart des cas – ne sont que des pions jetables aux yeux des puissants ; de simples rouages dans une machine bien plus vaste, ballottés par des manigances dont ils perçoivent à peine les contours, sans même avoir le temps d'en comprendre les ramifications.

En tant que MJ, vous pouvez prendre plaisir à développer des intrigues complexes impliquant mégacorpos, sectes ésotériques et une poignée d'agences gouvernementales aux acronymes variés pour faire bonne mesure. Vous pouvez échafauder des plans à long terme et des alliances tordues dignes des meilleurs romans d'espionnage. Mais si les subtilités de votre scénario soigneusement élaboré n'atteignent jamais vos joueurs, vous prenez le risque d'être le seul à vous amuser. Et cela mènera probablement à une campagne abrégée et bien peu mémorable.

Cette section vise à vous donner des conseils pour maintenir vos joueurs – et leurs personnages – sur le qui-vive, pour leur proposer des aventures dont vous vous souviendrez longtemps et leur donner envie de revenir dans les Ombres.

FAIRE COURT, C'EST BIEN

Bien sûr, vous pouvez vouloir lancer une campagne au long cours qui s'étend sur une décennie de temps en jeu, accumulant des centaines d'heures de parties entre amis. Bravo si vous y parvenez ! Mais quand le temps libre est compté, comme c'est souvent le cas, il vaut parfois mieux faire plus court. Imaginez votre partie comme une bonne série télé. Préférez-vous regarder 8 saisons de 24 épisodes, dont la moitié sont du remplissage ? Ou une mini-série de 6 épisodes, rythmée, percutante, pleine de rebondissements, avec un final qui vous bouleverse ? C'est ce second format qui correspond parfaitement à une campagne d'*Anarchy 2.0*.

Et si votre groupe en redemande après ça ? C'est bon signe ! Mission accomplie : tout le monde a passé un excellent moment – bien plus gratifiant qu'une campagne interminable laissée en suspens. Et si vos joueurs réclament une suite ? Il sera temps de penser à la saison 2 !

Faire court, c'est souvent bien. Mais si vous visez tout de même une campagne plus longue, aucun problème. Il est facile d'étendre une aventure à l'aide de quelques rebondissements bien placés ou en compliquant un peu un scénario.

Mais comment rester concis dans un univers aussi foisonnant que *Shadowrun* ?

FAITES SUEUR LES JOUEURS

Grâce aux règles d'*Anarchy 2.0* sur les phases de planification, vous n'avez pas besoin de prévoir à l'avance tous les défis que les personnages devront affronter. Inutile de concevoir des plans très détaillés, des systèmes de sécurité complexes ou une opposition conçue sur mesure dans ses moindres détails. Vous pouvez tout à fait adapter l'opposition en fonction de la situation en cours.

Cela dit, il est recommandé que le MJ réfléchisse en amont aux types de menaces et d'obstacles que les runners devront surmonter. Le plus simple est de raisonner en éléments modulaires, comme par exemple :

- une patrouille de sécurité en train de mener sa ronde ;
- la visite surprise d'un cadre supérieur ;
- un système de sécurité (technologique, magique ou matriciel) particulièrement sophistiqué ;
- une métacréature de garde agressive ;
- des conditions météo extrêmes ;
- un appel personnel crucial qui perturbe un personnage ;
- une modification récente et non documentée de la configuration des lieux.

Gardez une liste de ces défis potentiels à portée de main et dégainez-les au moment opportun. Cela vous permettra de maintenir la tension et de surprendre vos joueurs, tout en restant souple et réactif face à leurs choix.

DÉCOUPEZ LA MISSION EN UN NOMBRE DE SCÈNES LIMITÉ

3, LE NOMBRE MAGIQUE

Structurez une mission autour d'un nombre restreint de scènes. Trois, c'est souvent l'idéal. Chaque scène doit avoir un objectif clair : découvrir des pistes décisives dans une enquête, éliminer une menace, infiltrer un site corporatiste secret, combattre un gang de bikers en pleine course-poursuite, affronter l'antagoniste principal, etc. Gardez à l'esprit que toutes vos idées de scènes spectaculaires peuvent très bien être conservées pour des missions futures. L'objectif n'est pas d'entasser un maximum de choses en une seule session, mais bien de garantir que chaque scène sera fun à jouer. En répartissant vos meilleures idées sur plusieurs missions, vous construirez une campagne bien plus marquante.

FAITES LA CHASSE AUX TEMPS MORTS

Autre avantage d'une mission découpée sous forme de scènes : cela permet d'éclipser les phases d'inactivité. Les « temps morts », ce sont ces moments entre deux runs ou deux moments intéressants, lorsque les shadowrunners s'entraînent, étudient, voyagent, parcourent des catalogues ou prennent un peu de repos — bref, les aspects les moins palpitants du métier. S'il peut être sympa, de temps à autre, de jouer une virée shopping, cela devient vite répétitif. Ces phases sont donc souvent résolues rapidement par des discussions autour de la table, entre deux scènes ou après une session. Chaque scène de jeu doit être intéressante en soi et ne pas se perdre dans des calculs ou de la gestion.

Préférez l'ellipse pour les moments les moins palpitants d'un run : trajet sans accroc entre un point A et un point B, collecte d'infos mineures, achats anodins... Vous pouvez même démarrer une mission *in medias res* pour plonger directement dans l'action. Avec un peu de coordination entre les joueurs, de nombreuses missions commencent par un simple résumé de la rencontre avec le Johnson, sans qu'il soit nécessaire de la jouer entièrement.

AIDEZ LES JOUEURS LES MOINS EXPÉRIMENTÉS EN CADRANT LEURS CHOIX

Avec tant de manières d'aborder les situations et de résoudre les problèmes dans *Shadowrun* – qu'elles soient technologiques, mystiques, physiques ou sociales – l'hésitation et le doute peuvent facilement s'installer, surtout chez les joueurs qui ne sont pas familiers avec l'univers. N'oubliez pas : ce qui compte avant tout, c'est de s'amuser en jouant.

Passer des heures à tergiverser entre une multitude d'options possibles (ce qu'on appelle parfois la « paralysie d'analyse ») peut vraiment casser le rythme et l'ambiance. Si la session commence à traîner à cause de l'indécision, aidez vos joueurs en reformulant le problème ou en leur présentant des options concrètes.

Par exemple :

- « Vous préférez entrer discrètement, en misant sur l'infiltration et vos compétences d'intrusion, ou faire fi de toute discrétion et foncer dans le tas en canardant tout ce qui bouge ? »

- « Vous voulez faire une reconnaissance du parc public avant l'arrivée de la cible. Le mieux, c'est d'envoyer les drones du rigger, ou de laisser le mage partir en projection astrale ? »
- « Une fois que les actions matricielles illégales d'un decker sont repérées, rester inactif devient dangereux. Tu peux essayer de décrypter le fichier où sont enregistrées les données financières, ou visionner les dernières secondes de l'enregistrement tridéo. Malheureusement, pas le temps de faire les deux. »
- « Vous pouvez essayer de baratiner le videur avec les talents légendaires du beau parleur de votre équipe, ou opter plutôt pour que le gros bras du groupe l'intimide physiquement. Vous choisissez quoi ? »
- « Ton rigger voit deux options évidentes pour intercepter cette voiture : s'en approcher peu à peu en empruntant discrètement des ruelles étroites pour lui tomber dessus à l'improviste, ou foncer à toute vitesse sur l'autoroute pour la prendre de court. Quel sera ton choix ? »

Dans le même esprit, il peut arriver que les joueurs manquent d'inspiration pour trouver des manières créatives et appropriées de surmonter un obstacle particulier. Dans une telle situation, n'hésitez pas à leur donner un indice subtil pour les remettre sur la bonne voie. Quelques exemples :

- « Pendant votre phase de préparatifs, ton personnage a mis la main sur plusieurs équipements. L'un d'eux pourrait être particulièrement utile ici. »
- « Un détail te revient soudain : tu avais lu quelque chose à propos des horaires de patrouille de la sécurité... »
- « Oui, cette porte est clairement verrouillée pour toute personne non autorisée. D'ailleurs, tu te souviens que lors de la préparation de l'opération, tu avais croisé une ancienne technicienne qui avait travaillé dans ce labo. Le genre de personne qui peut se montrer franchement rancunière... »
- « En examinant de nouveau les plans du bâtiment récupérés pendant votre phase de recherches, une idée te vient : il y a peut-être un itinéraire alternatif pour éviter ce point de contrôle. À quoi pourrait-il ressembler ? »

Rechigner à donner des indices trop évidents est une bonne habitude chez un MJ. La plupart des joueurs n'aiment pas avoir l'impression qu'on leur mâche le travail ou qu'on les guide trop directement, ce qui peut donner le sentiment de vivre un scénario « sur des rails ». Mais lorsqu'ils sont perdus ou submergés par les possibilités, ils apprécieront souvent un petit coup de pouce discret. Soit ils profiteront de la suggestion pour affiner leur approche, soit ils s'en inspireront pour trouver leur propre méthode. Saisissez alors l'occasion au vol et poursuivez la partie !

IMPOSEZ DES LIMITES DE TEMPS

Imposer des limites de temps est une autre méthode classique pour maintenir un bon rythme lors d'une session.

EN JEU : LIMITES DE TEMPS POUR LES PJ

Cela peut prendre la forme d'une contrainte liée à la mission elle-même. Quelques exemples :

- L'équipe n'a qu'une fenêtre de tir de 24 heures pour extraire une cible avant qu'elle ne prenne l'avion pour une destination à l'étranger où elle sera hors d'atteinte.

- Le convoi qu'ils doivent détourner passera par l'endroit idéal pour une embuscade cette nuit, entre 2h et 3h du matin. Ce sera à ce moment-là ou jamais.
- Le sommet international pour la paix commence vendredi. Il faut donc retrouver et secourir le délégué qui a été kidnappé avant cette date, sans quoi les négociations seront vouées à l'échec.

En posant ce genre de contraintes, vous poussez l'équipe à utiliser au mieux le temps dont elle dispose. L'horloge tourne, quoi qu'il arrive !

HORS JEU : DES LIMITES DE TEMPS POUR LES JOUEURS

Vous pouvez également instaurer des limites de temps autour de la table. Donnez, par exemple, un compte à rebours de 5 à 10 minutes aux joueurs pour que leurs runners établissent leur plan, puis passez à la phase d'action.

Les règles de la section *Construire un plan* (p. 78) sont justement conçues pour accélérer ces phases préparatoires. Tout ce qui est attendu ici, c'est une idée générale de ce que chaque personnage va apporter au plan, un jet de dés par personnage et la belle pile de points d'Anarchy qui en résulte. Durant la phase d'exécution – qui devrait représenter la majeure partie de la session – prévoyez un timing à respecter pour chaque scène. Maintenez le rythme en employant au besoin les petites suggestions mentionnées auparavant.

PERMETTEZ À VOS JOUEURS D'ÉCHOUER

Il est vrai que des limites de temps peuvent pousser les joueurs à prendre de mauvaises décisions, à se précipiter ou à improviser des plans bancals. En tant que meneur de jeu, c'est à vous de rester juste et patient dans ces moments-là. À moins que les joueurs ne s'engagent dans quelque chose de vraiment stupide, ils devraient toujours avoir une chance raisonnable de réussir.

Lors de la création de vos campagnes (voir *Création d'une campagne étape par étape*, p. 122), assurez-vous de laisser de la place aussi bien aux possibilités d'échecs que de réussites. Encore mieux : introduisez des niveaux de réussite. Le succès est plus intéressant lorsqu'il est représenté sous forme de spectre, et non comme un simple choix binaire entre réussite et échec. Dans cette optique, évitez les situations de type « tout ou rien », où le fait de rater un seul indice ou une action précise entraîne automatiquement l'échec total de la mission. En termes d'intrigue, tant pis si les runners passent à côté de certaines subtilités. Mais un simple oubli ou un malentendu ne devrait pas suffire à faire capoter toute l'opération.

Bien sûr, échouer à une mission doit avoir des conséquences – à court comme à long terme. Tout d'abord, les runners ne seront sans doute pas payés. Ensuite, ils peuvent passer à côté d'une information clé qui leur aurait facilité la suite (et qu'ils devraient comprendre plus tard, pour un effet maximal). Enfin, leur échec – et son ampleur – devrait affecter leur réputation auprès de leurs pairs et de leurs employeurs potentiels. Dans les Ombres, c'est souvent la réputation qui fait la différence entre la vie et la mort.

Si les runners s'aliènent des PNJ au cours d'une mission, leur réputation dans les milieux correspondants devrait en pâtir. Certains objectifs secondaires pourraient rester inaccessibles par la suite. Et avec un peu de créativité, ces conséquences « négatives » peuvent servir de point de départ à des scènes ou missions futures. L'échec peut parfois semer les graines d'une suite scénaristique intéressante.

Rater une seule mission ne devrait jamais compromettre toute la campagne. Lorsque les joueurs savent que l'échec est possible, mais qu'il ne signifie pas la fin de l'aventure, ils prennent plus de plaisir à jouer... et osent également prendre plus de risques ! Planter un contrat devrait simplement avoir des conséquences que vos joueurs sentiront passer, pas leur infliger un « game over ».

DÉFINISSEZ LES ENJEUX

Quand vous concevez une mission ou une campagne, réfléchissez à ses enjeux. S'agira-t-il d'une petite affaire personnelle, centrée sur le quartier dans lequel vivent les personnages et sa routine quotidienne ? Une opération discrète, mais d'envergure, assez marquante pour faire les gros titres avant que la vie de la conurb ne reprenne son cours habituel ? Ou bien un événement d'ampleur mondiale, mêlant des rivalités entre mégacorporations, des complots géopolitiques et peut-être même un ou deux dragons, histoire de faire bonne mesure ?

Des enjeux modestes (un règlement de comptes entre gangs, un vol de petite envergure ou une enquête basique) sont parfaits pour une première mission ; c'est simple à prendre en main et cela permet d'introduire l'univers. Mais à la longue, cela peut devenir répétitif. À l'autre extrême, sauver le monde (ou l'aider à sombrer un peu plus dans l'anarchie...) peut être une excellente motivation – ce n'est pas pour rien que c'est le ressort narratif de tant de blockbusters. Cela dit, une fois que votre équipe a accompli l'impossible, il devient difficile de faire mieux. Faites vivre à vos joueurs trop de missions « épiques » successives, et leur impact risque d'être atténué, sans compter que la vraisemblance de l'ensemble pourrait en prendre un coup.

L'idéal consiste à faire monter les enjeux progressivement au fil de la campagne, pour réserver les plus importants à la mission finale. Faites varier l'intensité pour maintenir l'intérêt de vos joueurs sans risquer la monotonie.

Quelle que soit l'échelle des enjeux – faibles, moyens ou élevés – les joueurs doivent pouvoir les comprendre. Dans un monde où les shadowrunners ne sont même pas censés savoir pour qui ils bossent, le MJ devra parfois lever légèrement le voile pour aider les joueurs à suivre l'intrigue, sans pour autant gâcher la surprise ou favoriser le « métajeu ».

Partons ici du principe que vos joueurs ne connaissent que les bases du Sixième Monde. Ceux qui en maîtrisent déjà le moindre détail n'ont pas besoin qu'on leur explique pourquoi telle faction est une menace ou pourquoi tel événement compte. Et comme vous ne pouvez pas vous attendre à ce que vos joueurs aient lu tous les suppléments de fond en comble, il est crucial de les impliquer directement dans ce qui se passe autour d'eux. Veillez donc à ce qu'ils sentent que les événements et les PNJ du Sixième Monde comptent pour leurs personnages.

FAITES EN SORTE QUE LES CHOSES COMPTENT

LES PERSONNAGES

À moins que les joueurs n'utilisent des personnages prêtirés (ce qui est une excellente idée pour une première partie de *Shadowrun*), il va falloir se retrousser les manches et bosser un peu. Même avec des prêtirés, il est fortement recommandé d'adapter leur historique en fonction des joueurs, en s'inspirant de quelques-uns des conseils ci-dessous.

Les personnages deviennent vraiment intéressants quand ils ont des objectifs, des motivations, des qualités, et – peut-être le plus important – des défauts. Certes, les traits héroïques et le professionnalisme mènent souvent à des exploits spectaculaires. Mais ce sont les faiblesses, l'incompétence et les vulnérabilités qui génèrent du risque, de la tension, du conflit et donc une bonne histoire.

Les comportements et répliques d'*Anarchy 2.0* sont conçus pour capturer les aspects positifs et négatifs de la personnalité et du passé des PJ, afin de les exploiter en jeu. N'oubliez pas non plus de décrire les proches du personnage : famille, amis et relations !

EXPLOITEZ LE VICE

Pour maintenir l'engagement des joueurs, utilisez les leviers généralement efficaces pour obtenir une réaction de la part des gens. Ces leviers sont résumés en français par l'acronyme VICE : Vénalité, Idéologie, Contrainte et Égo.

Exploiter la **vénalité** revient à acheter quelqu'un. Une grosse somme d'argent, ce n'est pas seulement un gros tas de nuyens. C'est la possibilité de réaliser un rêve, d'acheter la plus puissante arme du marché, de payer une thérapie génique vitale pour un proche ou de s'offrir une retraite sur une île paradisiaque de la Ligue des Caraïbes. Cela peut aussi prendre la forme d'un bien matériel ou d'un service rare : le titre de propriété d'un duplex terrasse de luxe avec vue sur le Puget Sound, un stock de matériaux précieux pour des rituels magiques ou un nouveau cyberdeck de pointe.

L'**idéologie** correspond à la vision du monde, au système de croyances et aux valeurs du personnage. Même le caïd le plus cynique prétend souvent agir au nom d'une cause supérieure, parfois même avec sincérité. Pour un shadowrunner, cela peut aller d'une ambition politico-sociale à la lutte contre la cupidité destructrice des corpos, en passant par le soutien intéressé à l'une d'entre elles ou un patriotisme pur et dur. Les convictions religieuses ou spirituelles entrent aussi dans cette catégorie et définissent ce que le personnage considère comme « faire le bien ».

La **contrainte** est tout ce qui pousse un personnage à agir – ou à ne pas agir – par peur de subir un préjudice personnel. Cela peut être une menace directe ou indirecte visant lui, sa famille ou ses proches. Un homme de main qui lâche sur un ton anodin un « *Tu ferais mieux de livrer ce paquet, sinon ta franchise pourrait ne pas passer le week-end...* » devrait avoir son petit effet. Le chantage et l'extorsion entrent également dans cette catégorie : menacer de révéler un secret honteux, de lâcher une info compromettante ou de saboter une infrastructure

vitale sont de bons exemples. Attention toutefois : ce sont des ressorts puissants, à utiliser avec précaution. Idéalement, faites découler l'usage d'une telle contrainte d'actions ou de choix passés du personnage, pas d'une simple décision arbitraire. Employez donc la contrainte avec modération : comme tout artifice scénaristique, en abuser finira par irriter les joueurs.

L'égo est ce qui permet au personnage de se sentir valorisé. Être considéré par les Johnson et le reste de la communauté des shadowrunners comme un pro fiable, un stratège hors pair ou un expert reconnu peut être une motivation importante. Après tout, c'est ce qui motive la plupart des sportifs de haut niveau et une partie de la concurrence corpo. Les Ombres ne font pas exception. Tout ce qui touche aux relations des personnages, qu'elles soient amoureuses, amicales ou familiales, peut également mobiliser l'égo.

Lors de la création d'un personnage, il est recommandé de définir un facteur principal relevant du VICE et un ou deux facteurs secondaires. Ces leviers rendent le personnage plus intéressant, à la fois en termes d'interprétation par son joueur qu'en interactions avec le reste de la table. Les meilleurs personnages sont ceux qui correspondent parfaitement à la personne qui les joue ; si vous connaissez bien vos joueurs, profitez-en !

Définir l'état des relations entre les membres de l'équipe est également utile. Qui le decker respecte-t-il plus que qui-conque ? Qui tape sur les nerfs du samouraï des rues ? Pour qui le mage serait-il prêt à encaisser une boule de feu – et pourquoi ? Ces sentiments peuvent être définis dès le départ ou émerger naturellement en cours de partie. Faites en sorte d'accompagner leur évolution !

Gardez bien en tête que ce qui vaut pour les PJ vaut aussi pour les PNJ. Un PNJ sera d'autant plus mémorable que vous l'aurez doté de motivations claires, diverses et crédibles. Bref, s'il a ses propres facteurs de VICE.

TOUT LE MONDE DOIT BRILLER

Quand vous concevez les scènes d'une mission, posez-vous la question suivante : à quel moment chaque personnage aura-t-il l'occasion d'avoir son moment à lui dans l'histoire ? Que ce soit une course-poursuite taillée sur mesure pour le rigger, la description d'un cybercombat intense pour le decker, l'apparition d'un puissant esprit de la nature détecté par le chaman, une négociation salariale musclée menée par le face du groupe ou une bonne vieille dose d'ultra-violence pour le samouraï des rues, chaque joueur devrait avoir l'opportunité de briller au moins une fois par session.

Cela ne signifie pas qu'il faut exclure les autres personnages quand le rigger fonce à contresens sur l'autoroute en mitraillant ses poursuivants. Impliquer un maximum de membres de l'équipe dans chaque scène permet de conserver l'attention de tout le monde. Pendant cette poursuite, la mage peut lancer des sorts depuis l'intérieur du van pour ralentir les adversaires, le samouraï des rues peut faire en sorte que la cible que l'équipe vient d'extraire reste docile en contrecarrant ses tentatives d'évasion, tandis que le decker peut s'assurer que ces signaux suspects en provenance du crâne de leur invitée sont bien brouillés.

UN DÉFAUT VAUT MIEUX QU'UN PRO

L'image d'Épinal de la mission de *Shadowrun* idéale est celle d'un braquage ou d'une opération clandestine soigneusement chorégraphiée, parfaitement exécutée par une équipe de spécialistes hautement qualifiés, avec un plan bien huilé, digne des meilleurs films. Mais soyons réalistes : une vie de criminalité, de violence, souvent sans existence légale, et de parano dans un monde sous surveillance constante attire forcément des profils plutôt impulsifs et ambitieux. Les stratèges patients ne sont pas la norme. La réplique « Je ne bosse qu'avec des pros » a certainement du style, mais, dans les faits, les runners n'ont pas toujours le luxe d'un tel choix. Les Ombres grouillent de cassos, chummer, et les vrais pros froids comme la glace sont parfois une denrée rare.

Heureusement, les règles d'*Anarchy 2.0* sont pensées pour encourager le roleplay de personnages avec des défauts – sans flinguer la partie pour autant. Le système de points d'*Anarchy* récompense l'interprétation de ses comportements, même (et surtout) quand ils mettent le personnage dans une situation délicate. En clair : jouer ses défauts peut rapporter gros (voir *Gagner de l'Anarchy*, p. 77). Voilà une bonne raison de ne pas lisser les aspérités de son runner.

DANS L'INTÉRÊT DU JEU

Les limites aux choix personnels d'un personnage ne sont légitimes que si elles nuisent gravement à la fluidité de la partie, contredisent les règles de manière flagrante ou mettent manifestement un autre joueur franchement mal à l'aise.

Certains traits de personnage peuvent tout simplement être incompatibles avec l'univers de *Shadowrun*. Les runners sont par essence des criminels indépendants, prêts à se mouiller dans des affaires louches et à être payés pour – le tout en travaillant en équipe. Un pacifiste acharné qui refuserait de blesser qui que ce soit aurait sans doute du mal à trouver sa place dans les Ombres. Un anarchiste radical qui refuserait toute mission liée de près ou de loin à une corpo ? Bonne chance pour trouver du taf. Un sociopathe incontrôlable qui aggraverait tout ce qui bouge, ou un individualiste à l'extrême qui ignorerait systématiquement ses coéquipiers, constitueraient eux aussi des profils de personnages problématiques.

De même, veillez à ce que les profils de personnages soient cohérents avec le thème de la campagne. Un arc narratif dans lequel la technologie et les implants cybernétiques sont centraux sera vite plombé par une équipe d'éco-activistes anti-augmentations constituée exclusivement de personnages Éveillés. Et une intrigue mystique aux enjeux ésotériques n'ira pas bien loin si l'équipe se compose exclusivement de tabasseurs chromés à bloc, sans mage, chaman ou adepte pour apprécier l'aspect occulte de l'histoire.

Si jamais un personnage accapare la lumière lors d'une scène ou d'une session donnée, pensez à rééquilibrer le temps consacré aux différents rôles lors de la suivante pour que chaque runner ait son quart d'heure de gloire.

L'HISTOIRE : CHOIX ET CONFLITS

Si les personnages ont des motivations, une cause supérieure à défendre, des failles et des liens clairement définis avec leurs coéquipiers, alors une bonne partie du travail narratif est déjà faite.

Il ne reste plus au MJ qu'à tisser une trame plus large qui s'appuie sur ces éléments pour générer de la tension. Il peut être utile de se référer aux grandes catégories classiques de conflit narratif : le personnage contre un autre personnage, le personnage contre la nature, le personnage contre lui-même, etc. Mais la vie réelle est aussi une excellente source d'inspiration, à condition, bien sûr, d'aborder les sujets sensibles avec tact.

Au bout du compte, ce sont les dilemmes moraux qui importent. Un runner placera-t-il ses principes professionnels au-dessus de ses obligations personnelles ? Comment gèrera-t-il une situation où le mariage de sa fille tombe le même soir que l'exécution d'une opération cruciale pour l'équipe ? Va-t-il faire l'impasse sur l'un des deux, ou tenter un grand écart risqué entre les deux événements ? Et surtout : quelles seront les conséquences pour sa famille comme pour ses coéquipiers ?

RACONTEZ L'HISTOIRE ENSEMBLE

Donner aux joueurs la liberté d'intervenir sur la narration – ce qui relève normalement du domaine réservé du MJ – est un puissant facteur de motivation. Le mot-clé ici est « intervenir » ; il ne s'agit pas de laisser les joueurs modifier radicalement les fondamentaux d'un scénario.

Shadowrun : Anarchy 2.0 codifie l'influence directe des joueurs sur le déroulement de la partie. Dépenser des points d'Anarchy leur permet d'influer sur une description (ou d'en modifier un élément), soit via des flashbacks en utilisant les règles de la section *Construire un plan* (p. 78), soit directement (voir l'utilisation de l'Anarchy dans le cadre de la narration partagée partielle, p. 126). C'est là un levier très motivant pour les joueurs. Toutefois, cette règle a des limites : les joueurs ne devraient pas réécrire ou transformer radicalement une scène entière.

Par exemple, si un PJ poursuit une cible qui descend dans un ascenseur aux parois normalement opaques, le joueur pourrait dépenser un point d'Anarchy pour décréter que l'ascenseur est en réalité un modèle différent aux parois translucides, ce qui lui permet d'avoir un visuel sur sa cible. Le joueur pourrait donner une explication en lien avec sa phase préparatoire : « *Mon PJ se souvient que, lors de ses recherches sur les plans du bâtiment, elle avait remarqué que les parois de l'ascenseur étaient faites d'un matériau transparent !* » Une telle intervention narrative coûterait typiquement 2 points d'Anarchy.

Autre exemple : l'équipe est piégée dans une salle de contrôle, juste à côté d'un réacteur nucléaire en train de fuir. La sécurité approche, bloquant la seule issue disponible. En dépensant 2

points d'Anarchy, l'un des personnages pourrait se souvenir (en général via les règles de planification) qu'il existe une trappe de service menant à l'étage supérieur et à la liberté ! L'équipe s'échappe à temps, évitant à la fois le combat et une fin douloureuse par irradiation.

Si vous gardez ces principes en tête, vous avez sans doute déjà une bonne base pour construire une belle histoire avec vos joueurs. Et tant que vous êtes prêt à vous adapter au fil de l'eau à leurs décisions, vous devriez réussir à retomber sur vos pattes, sans devoir passer à la trappe les meilleurs moments du scénario.

QUELQUES ASTUCES

Voici quelques astuces éprouvées qui peuvent vous aider à faire en sorte que les joueurs se sentent véritablement impliqués dans l'histoire, plutôt que simples spectateurs d'un arc narratif entièrement contrôlé par le MJ.

PERSPECTIVE À LA TROISIÈME PERSONNE

Dans les romans, les séries ou les films, on ne se limite généralement pas exclusivement au point de vue du protagoniste, qui ignore souvent certains éléments cruciaux de l'intrigue. De la même manière, il est important de distinguer ce que les joueurs savent grâce à leur perspective à la troisième personne de ce que savent réellement les shadowrunners qu'ils incarnent.

En tant que MJ, vous pouvez utiliser la narration à la troisième personne pour décrire aux joueurs des événements, des conditions ou des dialogues entre PNJ que leurs personnages ne connaissent pas. Certes, il incombe ensuite aux joueurs de ne pas laisser ces détails influencer le comportement de leurs PJ, mais ces mêmes éléments contribuent à renforcer l'immersion et l'engagement dans l'histoire.

Vous pouvez par exemple présenter l'adversaire principal de l'histoire, confortablement installé sur le toit-terrasse de son luxueux appartement au sommet d'une tour. Sirotant du champagne français hors de prix en bonne compagnie, il expose les grandes lignes de son plan à son bras droit, un colosse surarmé et bardé de chrome. Les runners ne croiseront peut-être jamais cet ennemi machiavélique en personne, mais ils affronteront probablement son lieutenant cybernétisé à plusieurs reprises au fil de la campagne. Grâce à cette scène, les joueurs auront un aperçu du tableau d'ensemble, ce qui nourrira leur implication dans l'histoire.

Les personnages peuvent très bien ignorer qu'ils sont les pions d'un conflit entre deux mégacorporations rivales, dont les cadres cyniques orchestrent des runs sanglants par procuration, sans se soucier des retombées de leurs actes. Mais les joueurs devraient voir, entendre et ressentir la présence de ces puissants décideurs. Et idéalement, lorsque les personnages finiront par croiser leur route, les joueurs n'y seront pas insensibles.

Comme une cinématique dans un jeu vidéo, ce procédé est aussi un excellent moyen de révéler certains éléments narratifs qui seraient autrement difficiles à transmettre aux personnages de façon naturelle.



EXPOSITION

L'exposition est un outil fréquemment utilisé dans les romans, les films ou les séries. Elle permet de transmettre des informations importantes aux joueurs (et parfois à leurs personnages), au travers de dialogues, de monologues, de descriptions d'environnements ou d'indices contextuels intégrés au jeu.

Une méthode un peu lourde (mais classique) consiste à faire révéler son plan machiavélique par l'antagoniste de l'histoire, juste avant son dénouement. Il existe toutefois des manières plus subtiles et efficaces de le faire. Cela peut prendre la forme d'un flash info entendu à la radio de la voiture du rigger pendant qu'il roule vers un rendez-vous. Un détail clé sur une corpo ou un PNJ important peut émerger à l'occasion d'une recherche sur la Matrice. Un esprit invoqué par un chaman peut révéler un aspect inattendu d'un phénomène magique. Même un simple dialogue entre deux PNJ, qu'il soit entendu par hasard dans un bar ou intercepté par un decker à l'occasion d'une communication, peut contenir des éléments cruciaux pour la trame. Nommer un PNJ peut également être une astuce narrative très efficace ; si un personnage se voit attribuer un nom alors que la majorité des autres restent anonymes, les joueurs devineront instinctivement qu'il a de l'importance.

En utilisant ces techniques d'exposition avec discernement, vous pouvez subtilement faire un clin d'œil aux joueurs, leur signalant qu'un élément mérite leur attention. Évitez de les noyer sous un trop-plein de données (noms, lieux, événements, factions, etc.), mais n'hésitez pas à semer quelques fausses pistes pour brouiller les cartes et entretenir le mystère. En tant que MJ, votre rôle est aussi de maintenir les joueurs sur le qui-vive !

CRÉATION D'UNE CAMPAGNE ÉTAPE PAR ÉTAPE

Passons maintenant à l'élaboration d'un canevas de campagne que nous appellerons **Sous tension** !

CARACTÉRISTIQUES DE LA CAMPAGNE

Commençons par fixer la portée, la durée et le nombre de joueurs souhaités pour cette campagne.

On souhaite ici initier un groupe de joueurs, rôlistes occasionnels, ne connaissant de l'univers de *Shadowrun* que quelques notions de base (un jeu avec des elfes, des flingues et de la cybernétique). La campagne doit être courte ; l'objectif est de permettre aux joueurs de faire l'expérience de plusieurs runs liés entre eux par un arc narratif solide, sans exiger de leur part un engagement démesuré. Les persos auront le temps d'évoluer, et l'histoire de se dérouler. L'idée est d'y consacrer quatre sessions, réparties sur un mois de soirées hebdomadaires.

En concevant la campagne autour de trois missions, plus ou moins une par session, on garde une session libre pour poser l'ambiance, faire des préparatifs ou conclure en beauté.

Pour donner à tout le monde un aperçu des rôles variés d'une équipe de shadowrunners, on prévoit une équipe de quatre

runners. Avec seulement trois joueurs, il manquera généralement un des rôles clés du système. Cinq ou plus permettrait de les intégrer tous, mais exigerait une gestion un peu plus lourde de la table.

THÈME & TYPES DE MISSIONS

Passons au cadre, au thème et aux types de runs proposés.

CADRE

Facile ! On veut du *Shadowrun* pur jus ; ce sera donc Seattle, son terrain de jeu emblématique. Pour bien caractériser la ville, intégrons certains sites immanquablement associés à la ville : la fameuse tour de la Space Needle et la gigantesque forme menaçante de l'ex-Arcologie Renraku feront clairement partie du programme. Histoire de la lier fortement à la ville, on ancrera l'intrigue autour d'un moment charnière : la déclaration d'indépendance de Seattle vis-à-vis des UCAS, à la fin de l'année 2080 (voir p. 25).

THÈME

Partons sur quelque chose de simple. L'objectif est d'accrocher les débutants, histoire qu'ils vivent un run typique. Pas besoin de chercher l'originalité à tout prix, l'univers est déjà suffisamment riche pour en mettre plein la vue aux nouveaux venus.

Le parti pris sera de privilégier l'ambiance cyberpunk plutôt que la fantasy ; les éléments mystiques seront bien présents, mais relégués au second plan. Il sera donc question de cupidité corporatiste dans une dystopie urbaine futuriste.

Le cœur de notre intrigue n'est pas encore figé, mais on sait qu'elle gravitera autour de la concurrence entre deux mégacorporations, dans le contexte incandescent de l'indépendance fraîchement déclarée de Seattle. Ce tournant historique a des conséquences majeures en termes de souveraineté de la toute jeune cité-État. Et si son indépendance énergétique faisait partie de l'équation ? Les corpos pourraient être des géants de l'énergie qui se disputent les contrats d'approvisionnement en électricité de la ville. Le lore de *Shadowrun* nous offre deux candidats parfaits pour tenir ce rôle : Shiawase Corporation (une mégacorporation AAA qui vient de racheter l'Arcologie pour ses générateurs nucléaires), et Gaeatronics, une grosse corpo régionale salish qui alimente le métroplexe en électricité depuis des décennies.

Nous tenons le cœur de notre trame : ces deux corpos vont se livrer une guerre de l'ombre pour devenir (Shiawase) ou rester (Gaeatronics) le principal fournisseur d'électricité de Seattle. Et bien évidemment, elles vont employer des shadowrunners pour faire le sale boulot.

TYPES DE MISSIONS

Là encore, on veut que nos joueurs fassent l'expérience des principaux types de runs, avec des objectifs, des défis et des rythmes différents. Partons donc sur une extraction hostile, une enquête et une opération d'infiltration pour nos trois missions. Mais avant d'en définir les détails, prenons un moment pour réfléchir aux personnages.

PERSONNAGES JOUEURS ET NON JOUEURS

Commençons par les joueurs et leurs personnages. Dans la perspective d'une découverte du jeu, encouragez les joueurs à sélectionner un personnage prêtiré fourni dans cet ouvrage (p. 87) ou choisissez directement pour eux. Faites en sorte que l'effectif couvre autant de rôles que possible et que les joueurs s'intéressent à l'intrigue en adaptant un peu l'historique et les relations de chaque personnage. Voici quelques suggestions applicables à un ou plusieurs personnages :

- vit dans les étages résidentiels de l'Arcologie, ou y a de la famille ou des proches ;
- a des liens forts ou une affinité particulière pour l'une des corpos (Shiawase, Gaeatronics) ou des nations représentées (Seattle, Conseil salish-shidhe) ;
- a survécu au verrouillage de l'Arcologie (qui remonte à 2059), 20 ans auparavant ;
- a déjà vu (ou fait) souffrir des innocents, et réagira fortement en cas de situation semblable ;
- a entretenu une relation avec l'un de ses coéquipiers ou l'une de ses coéquipières ;
- fait preuve d'une profonde méfiance ou au contraire cultive une profonde loyauté envers l'un de ses coéquipiers ou l'une de ses coéquipières ;
- est guidé par un objectif primordial à ses yeux, nécessitant une très grosse somme d'argent ou une faveur de la part de quelqu'un de très puissant.

Pour ce qui est des personnages non joueurs, faisons simple et concentrons-nous sur deux PNJ principaux, représentant chacun l'une des deux corpos belligérantes :

- **Mrs. Greene**, une Johnson freelance qui représentera Gaeatronics pour l'occasion.
- **Rebecca Smalltree**, cadre supérieure de Shiawase en charge des relations publiques de la mégacorporation à Seattle.

Greene est une professionnelle impitoyable, prête à tout pour atteindre ses objectifs. Quant à Smalltree, qui reste un requin corpo, rendons-la tout de même assez posée, équilibrée et dotée de quelques qualités humaines qui pourraient faire douter les runners le moment venu.

TRAME DE LA CAMPAGNE

Maintenant que nous avons déroulé tous les fils, passons au tissage.

MISSION 1

La première mission, surtout si elle se destine à un groupe de joueurs novices, doit être simple et directe : une extraction simple, dans laquelle les runners doivent exfiltrer une cible non consentante d'un point A à un point B.

Pour un impact narratif maximal, nous allons éluder le rendez-vous avec le Johnson et toute la phase de préparation. Pas de briefing, pas de préambule : on plonge directement dans l'action, comme dans la séquence d'introduction d'une série TV.

Scène 1 : la Space Needle de Seattle le soir de la déclaration d'indépendance. La toute jeune cité-État finalise le transfert

de propriété de l'Arcologie de la ville à Shiawase. Alors que la foule descend dans la rue pour fêter la nouvelle sous les feux d'artifices, Rebecca Smalltree quitte la réception officielle organisée au sommet de la Space Needle, escortée de près par son détachement de sécurité. Les runners sont déjà sur place, embusqués. Leur objectif : neutraliser les gardes, capturer Smalltree et s'échapper avec leur cible en profitant de la confusion.

Scène 2 : poursuite dans les rues de Downtown. Les runners sont pris en chasse par la sécurité de Shiawase qui tente de récupérer Smalltree. Au besoin, la corpo chargée du maintien de l'ordre à Seattle, la Lone Star, peut entrer en scène.

Scène 3 : alors que l'équipe approche du district d'Auburn où ils sont censés remettre leur cible à Greene, la route est bloquée par un gros embouteillage provoqué par une manifestation géante d'habitants qui protestent contre les tentatives des UCAS de reprendre le contrôle du métroplex. Les poursuivants ont une dernière chance de rattraper les runners et Smalltree de tenter une évasion.

Conclusion : les runners atteignent leur point de rendez-vous et remettent Smalltree à Greene. Gaeatronics tirera un maximum d'informations de la cadre corpo avant, contre toute attente, de la relâcher.

ET EN CAS D'ÉCHEC ?

L'histoire du run raté le jour de l'indépendance laissera des traces sur la réputation des runners. Shiawase et Gaeatronics les prendront toutes deux moins au sérieux, mais le reste de la campagne n'est pas compromis pour autant.

MISSION 2

De l'eau a coulé sous les ponts. Gaeatronics, bien décidée à faire pression sur Seattle, veut saboter les réacteurs nucléaires que Shiawase fait tourner dans les niveaux inférieurs de l'Arcologie. L'idée ? Forcer la ville à rester dépendante du courant fourni par les Salish. Pour ce job, Greene a recruté une autre équipe de shadowrunners. Mais l'opération a viré au désastre et la sécurité de Shiawase a intercepté les intrus. De son côté, Rebecca Smalltree, de retour chez Shiawase après sa mésaventure du premier run, est en position délicate : sa hiérarchie ne lui fait plus confiance depuis son enlèvement. Mais elle ne compte pas se laisser enterrer pour autant. Dans le dos de ses supérieurs, elle engage secrètement les runners pour enquêter sur ce qui s'est passé. Les personnages ignorent l'identité réelle de leur employeuse – leur ex-cible – mais pourront peut-être la découvrir en cours de route.

Contrairement au premier run, celui-ci est moins linéaire, plus libre dans son déroulé. Il peut facilement s'étendre sur deux sessions de jeu. C'est une mission d'enquête au cours de laquelle les runners doivent retrouver les trois membres de l'équipe engagée par Gaeatronics, découvrir ce qui leur est arrivé et comprendre ce qu'ils devaient faire – et pour le compte de qui.

Les scènes qui suivent peuvent être jouées dans n'importe quel ordre.

Scène 1 - Ruée vers Redmond : la chaman de la deuxième équipe est en cavale. Quand les runners débarquent chez elle, dans les Barrens de Redmond, ils tombent sur une escouade de tueurs envoyée par Greene pour l'éliminer avant qu'elle ne parle.

Scène 2 - Trauma à Tacoma : le samouraï des rues de la deuxième équipe est mort dans les niveaux inférieurs de l'Arcologie. Son corps a été transféré à la morgue de l'hôpital public du district de Tacoma. Le rapport d'autopsie a été falsifié.

Scène 3 - Enquête à Everett : le decker de la deuxième équipe a été arrêté par la Lone Star, juste après avoir fui l'Arcologie. Il a eu la présence d'esprit d'y dissimuler son cyberdeck, pour ne pas être pris avec. Désormais en garde à vue dans le district d'Everett, il ne sera pas facile de le rencontrer... à moins que les runners ne disposent des contacts appropriés.

Conclusion : si les runners parviennent à suivre toutes les pistes, ils découvriront les éléments suivants :

- La mission de sabotage a été commanditée par Mrs. Greene pour le compte de Gaeatronics.
- Elle a échoué avant d'avoir pu être menée à bien.
- Les personnes qui approchent du réacteur subissent de sévères brûlures dues aux radiations, laissant présager une grave avarie.
- Le plan consistait à implanter un programme inconnu dans le serveur central de gestion des réacteurs.

ET EN CAS D'ÉCHEC ?

Les runners pourraient ne découvrir qu'une partie des informations ci-dessus, voire échouer dans les grandes largeurs et passer complètement à côté de leur enquête. Dans ce cas, leur paie en prendra un coup ! Mais cela ne compromet pas leur participation à la dernière mission de la campagne.

MISSION 3

Immédiatement après leur précédente mission, Greene contacte les runners. Cette fois, elle veut qu'ils terminent la mission ratée par la première équipe. Elle leur propose une rémunération extrêmement généreuse et peut fournir de l'équipement spécialisé, y compris de l'équipement de protection contre les radiations... mais exige une intervention immédiate.

Scène 1 : les runners doivent s'enfoncer dans les niveaux inférieurs de l'Arcologie, en déjouant la sécurité technologique, magique et métahumaine. En chemin, ils devront récupérer le cyberdeck du decker de l'équipe précédente, dissimulé quelque part dans les méandres du complexe.

Scène 2 : plus les runners s'enfoncent dans les entrailles du complexe, plus l'environnement devient hostile (zones inondées, créatures errantes, pannes électriques, structures effondrées, etc.). Ils se retrouvent également nez à nez avec un (ou plusieurs) drones tueurs autonomes remontants à l'époque du verrouillage de l'Arcologie.

Scène 3 : au niveau le plus bas des sous-sols du bâtiment, les runners découvrent enfin le cœur nucléaire de l'Arcologie et sa fuite radioactive. À eux de pirater le serveur contrôlant le réacteur et d'y injecter le code fourni par Greene. Naturellement, le decker devra faire face aux mesures de

sécurité matricielles du système. L'équipe pourra s'enfuir par l'intermédiaire d'ascenseurs de secours d'urgence avant que les renforts de la sécurité ne les rattrapent pour leur régler leur compte.

Scène 4 : les ascenseurs mènent directement aux étages supérieurs de l'Arcologie. Coup de théâtre, ils s'y retrouvent nez à nez avec Rebecca Smalltree, accompagnée de ses agents de sécurité. Elle les implore de ne pas activer le malware qu'ils viennent d'implanter dans le serveur. À ce moment-là, Greene contacte les runners. Elle exige que le code soit activé immédiatement, les informant qu'un appareil aérien d'évacuation se trouve à proximité, prêt à les extraire. Mais l'extraction n'aura lieu que s'ils obéissent. Sinon, ils seront abandonnés aux bons soins de Shiawase.

Conclusion : c'est l'apogée de la campagne. Les runners vont devoir prendre une décision cruciale. Greene menace leur vie et ne les paiera que s'ils terminent le travail. Smalltree leur fait une contre-proposition plus humaine (mais bien moins lucrative) s'ils renoncent à déclencher le malware. L'équipe n'a que quelques secondes pour prendre une décision et déterminer les conséquences pour ses membres.

Selon le ton que vous souhaitez donner à votre campagne, le code peut soit être un malware destructeur qui provoquera un incident nucléaire mettant potentiellement des milliers de vies en danger, soit un patch de diagnostic conçu par Gaeatronics pour révéler au grand public l'existence d'une fuite radioactive réelle tout en exagérant la gravité.

Quelle que soit la version retenue, Gaeatronics compte utiliser l'incident pour discréditer Shiawase. Si l'opération réussit, le gouvernement de Seattle rompra le contrat avec la corpo japonaise et renouvellera celui de Gaeatronics.

Si les runners échouent, ou refusent d'exécuter la mission, c'est alors Shiawase qui l'emportera.

Les runners vont-ils activer le code, au risque de sacrifier des dizaines de milliers d'innocents, pour mener à bien leur mission ? Ou trahir leur employeur, quasiment un suicide professionnel dans les Ombres ? Et au-delà, comment vont-ils jongler entre leurs convictions, leurs intérêts, leurs allégeances et leurs aspirations futures ?

Vont-ils faire front ensemble ? Ou se diviser, voire s'affronter entre eux ? Les runners ont en main toutes les cartes, ainsi que le sort de Seattle. À eux d'écrire la fin de cette campagne !



GÉRER LES THÉMATIQUES SENSIBLES ET LES ASPIRATIONS DES JOUEURS

Même si le meneur joue un scénario du commerce, **le jeu de rôle n'est pas une activité où tout est programmé à l'avance**, à l'inverse d'un roman, d'un film, d'une série ou d'un jeu vidéo. Les joueurs peuvent soulever des thématiques ou provoquer des situations imprévues ; c'est même ce qui fait une partie du sel de notre média. Il est donc impossible de connaître à l'avance l'ensemble des sujets qui seront abordés à la table au cours d'une ou plusieurs sessions, que ce soit côté joueur ou côté meneur.

On ne connaît personne par cœur ! Une partie de *Shadowrun* peut parfois inclure des thématiques dont nous n'avons pas l'habitude de discuter avec les personnes autour de la table : violence graphique, horreur corporelle, croyances religieuses, appropriation culturelle, écoterrorisme... Par ailleurs, des sujets habituellement tolérés peuvent nous mettre mal à l'aise dans un cadre spécifique en fonction du contexte, du niveau de détail de la description qui en est faite, mais aussi de notre état d'esprit du moment ou d'événements récents. Enfin, il arrive que certains sujets d'apparence anodine puissent réveiller des traumatismes ou faire ressurgir des expériences désagréables.

Les outils de sécurité émotionnelle sont un dispositif conçu pour favoriser la prise en compte des sentiments des personnes autour de la table, et ainsi permettre l'expression et la participation de chacun. Leur objectif est de jouer ensemble dans un climat de confiance et de s'assurer que les limites de chacun soient respectées. Ce sont des filets de sécurité qui, idéalement, ne serviront jamais en cours de partie, même si leur présence permet de s'assurer qu'on pourra se rattraper en cas de chute.

Personne ne vous oblige à vous en servir, et les outils présentés ci-dessous ne sont que des suggestions. Ils sont par ailleurs indépendants les uns des autres : vous pouvez n'en utiliser qu'une partie d'entre eux, sans avoir forcément besoin des autres. L'idéal est d'en discuter avec le reste de la table en début de session.

EN AMONT DE LA PARTIE

Shadowrun est doté d'un univers riche et varié dont même les campagnes les plus longues n'abordent qu'une portion congrue. Il n'est pas rare d'être surpris par la nature des thématiques pouvant être abordées dans l'univers du Sixième Monde, même en connaissant bien le jeu. En début de campagne, ou à chaque fois qu'un nouveau joueur rejoint le groupe, prenez le temps d'échanger avec chaque participant sur les sujets potentiellement délicats pour lui. C'est une discussion à double sens : faites part des sujets qui vous semblent à risque, et incitez les joueurs à évoquer ceux que chacun souhaite éviter. Enfin, partagez tous ensemble les sujets identifiés comme problématiques, car il est de la responsabilité de chaque joueur d'éviter de blesser quelqu'un autour de la table, et pas seulement de celle du meneur.

Une liste, telle que celle proposée ci-dessous, peut être un support utile pour limiter les risques d'oubli.

- Horreur corporelle (éventration, mutilations, etc.)
- Esprits et possession

- Insectes
- Sang
- Abus émotionnels
- Drogues, substances illicites et addiction
- Extorsion
- Kidnapping
- Terrorisme
- Torture
- Violences envers les enfants ou les animaux
- Violence gratuite
- Violences policières
- Violences ou trahisons entre les PJ
- Sexe ou simplement romance
- Discriminations ou violences liées à l'âge, au poids, au handicap, au genre ou à la race
- Catastrophes naturelles
- Catastrophes industrielles et nucléaires
- Prostitution
- Religions et croyances
- Maladies, fausses couches, avortement
- Stress post-traumatique
- Troubles mentaux et psychologiques

PENDANT LES PARTIES

Même en discutant en amont des sujets que l'on souhaite éviter, il est impossible de se prémunir totalement en raison de la nature imprévisible d'une partie de jeu de rôle. Le nombre de sujets couverts par la liste ci-dessus est limité, l'on s'aperçoit qu'un sujet que l'on pensait initialement pouvoir supporter nous gêne, on peut être emporté par le jeu, certains éléments scénaristiques qui nous paraissent anodins peuvent avoir un impact considérable sur une ou plusieurs personnes de la table pour diverses raisons (phobies, expériences traumatiques...), et ainsi de suite.

La carte X peut être utilisée dans ces situations. Comme son nom l'indique, il s'agit généralement d'une carte, mais elle peut aussi prendre la forme d'un autre objet, d'un geste ou d'un mot convenu à l'avance par l'ensemble de la table. Son usage est simple : n'importe qui autour de la table peut s'en saisir pour indiquer que la situation actuelle lui est inconfortable et demander le retrait de la narration du contenu posant un problème, sans avoir à s'expliquer si ce n'est pas son souhait.

Dans les cas sensibles, où la nature du contenu posant un problème n'est pas claire ou si la table a besoin de prendre quelques minutes pour réajuster la narration, n'hésitez pas à en profiter pour prendre une pause.

Avoir une carte X autour de la table sert aussi à instaurer un climat de confiance, en rappelant que l'on considère que les joueurs sont plus importants que le jeu. Si l'idée que l'on puisse faire part de son malaise peut aller de soi, le formaliser ainsi sert aussi à rassurer et à encourager les participants à le faire en cas de besoin, y compris sans nécessairement avoir recours à la carte X*.

*Carte X conçue par John Stavropoulos, licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0), <http://tinyurl.com/x-card-rpg>

LA NARRATION PARTAGÉE DANS *SHADOWRUN : ANARCHY 2.0*

La narration partagée est une approche collaborative du jeu de rôle, particulièrement bien adaptée au système *Shadowrun : Anarchy 2.0*, qui permet aux joueurs de façonner l'histoire aux côtés du MJ. Elle encourage la créativité, l'improvisation et la participation de chacun afin de proposer une expérience unique et des rebondissements imprévisibles.

Deux niveaux de narration partagée sont possibles : partielle et totale. Chaque groupe est libre de choisir ce avec quoi il est le plus à l'aise, du jeu de rôle traditionnel, où la place du MJ et des joueurs est bien déterminée, au récit coopératif le plus débridé.

NIVEAU 1 : NARRATION PARTAGÉE PARTIELLE

Pour les groupes souhaitant conserver les attributions habituelles du MJ tout en donnant aux joueurs plus de contrôle sur la narration :

- **Points d'Anarchy** : les joueurs peuvent dépenser des points d'Anarchy pour modifier certains aspects de l'histoire.
- **Complications** : les joueurs participent à la description des complications quand elles surviennent.
- **Tests de Perception** : en cas de réussite du test, les joueurs décrivent ce que voient leurs PJ.
- **Tests de planification** : en cas de réussite du test, les joueurs décrivent ce qu'apprennent leurs PJ.

NIVEAU 2 : NARRATION PARTAGÉE TOTALE

Pour les groupes désireux d'adopter entièrement ce mode de jeu collaboratif :

- **Narration partagée** : toutes les règles précédemment décrites pour la narration partagée partielle s'appliquent également à la narration partagée totale.
- **MJ tournant** : le rôle de meneur de jeu est assumé tour à tour par chaque joueur au cours de la partie.
- **Réserve de menace** : un nouvel outil permettant au MJ de dynamiser le récit et proposer de nouveaux défis aux joueurs.
- **Structure de l'histoire** : des conseils pour aiguiller le récit afin qu'il reste à la fois cohérent et imprévisible.

NARRATION PARTAGÉE PARTIELLE

Les règles qui suivent sont « à la carte », aussi sentez-vous libre de ne retenir que celles qui conviennent le mieux à votre groupe. Que vous choisissiez d'utiliser une, plusieurs ou toutes ces options, chacune d'entre elles permet d'impliquer directement les joueurs dans la narration.

POINTS D'ANARCHY

En plus des usages décrits dans le chapitre *Concepts de jeu* (p. 77), si le MJ le souhaite, dépenser des points d'Anarchy peut

permettre aux joueurs d'introduire directement des modifications significatives en ajoutant des détails et des rebondissements à l'histoire en cours. Le coût est laissé à la discrétion du MJ, mais devrait se situer entre 1 et 3 points d'Anarchy par utilisation, en fonction des implications des changements proposés.

Exemples d'utilisation narrative des points d'Anarchy :

- Dévoiler un secret liant un des antagonistes principaux de l'histoire et le PJ du joueur.
- Trouver une sortie dérobée inespérée alors que l'équipe est piégée dans un bâtiment.
- Modifier la météo à son avantage.
- Changer la composition de l'équipe de sécurité corporatiste toute proche afin qu'elle compte un chaman.

Ces changements ne peuvent avoir pour seul but d'arranger la vie des PJ ; ils doivent apporter quelque chose à l'histoire, sans pour autant la faire dérailler ou contredire des faits déjà établis. En cas de doute, c'est le MJ qui a le dernier mot, tout en veillant à ne pas décourager la créativité des joueurs. Cette utilisation des points d'Anarchy est très similaire à celle de la réserve de planification, mais ne nécessite pas de test préalable.

COMPLICATIONS

Plutôt que de laisser le MJ déterminer seul les conséquences d'une complication après un test, le joueur concerné peut échanger avec le MJ pour lui proposer les détails et l'impact sur la scène de la complication, en lien avec le contexte ou une particularité de son personnage. À chaque fois que c'est possible, le meneur doit veiller à intégrer, voire récompenser avec un point d'Anarchy, les idées les plus novatrices ou spectaculaires. Comme toujours, c'est lui qui reste le juge de paix afin de maintenir l'équilibre du jeu.

TESTS DE PERCEPTION

Suite à un test de Perception réussi et au lieu de recevoir passivement des informations du MJ, un joueur peut également participer à la construction du récit en proposant d'introduire de nouveaux éléments ou des détails inédits dans la description de ce que son personnage discerne.

Ces nouveaux éléments doivent être cohérents avec la scène en cours et les capacités du personnage. Si nécessaire, le MJ peut guider le joueur en fournissant ou en complétant les informations de contexte sur lesquelles il s'appuiera pour créer sa propre version de ce que le PJ perçoit.

Quand ils sont décrits par un joueur, les résultats des tests de Perception peuvent ainsi fournir de nouvelles pistes, des intrigues originales ou faire bénéficier son PJ d'avantages tactiques, tout en l'impliquant davantage dans la narration.

Exemples de descriptions suite à un test de Perception réussi :

- Au cours d'une mission d'infiltration, un joueur déclare : « Je remarque un tableau qui semble de travers, comme s'il avait été déplacé récemment. Derrière, il y a un petit coffre-fort ». Le MJ peut ajouter que, bien qu'il soit de taille modeste, le coffre est doté d'un maglock dernier cri.

- En observant un groupe de gangers, un joueur dit : « J'ai remarqué que l'une des membres porte un tatouage représentant un ours sur le bras. » Le MJ peut ajouter qu'elle arbore un impressionnant couteau et que les autres voyous ont l'air de la craindre.
- Lors d'une rencontre avec un employeur potentiel, un joueur précise : « Je remarque que M. Johnson jette régulièrement des coups d'œil nerveux à son commlink. Il semble préoccupé et attend peut-être un message important. »

Le joueur n'a pas besoin de préciser immédiatement pourquoi il voit ce qu'il a décidé de voir, il peut laisser le MJ ou les autres joueurs participer en imaginant les conséquences de sa proposition.

TESTS DE PLANIFICATION

Lorsqu'un joueur obtient au moins 1 succès lors d'un test de planification, il peut déterminer une information que son personnage découvre, en plus des points d'Anarchy générés pour la réserve de planification commune. De cette façon, il peut influencer lui-même les événements en introduisant directement des éléments de son cru.

Ces derniers doivent correspondre à l'histoire en cours ainsi qu'aux capacités et contacts du personnage. Là aussi, le MJ et les autres joueurs ne doivent pas hésiter à guider et compléter la description.

Exemples de descriptions après un test de planification réussi :

- En enquêtant sur la cible d'un run, un joueur peut proposer : « Je découvre que le directeur financier de la corporation a détourné des fonds. Il prévoit de s'enfuir dans la Ligue des Caraïbes la semaine prochaine, nous fournissant la fenêtre d'action idéale pour son extraction. »
- Alors qu'il tente de localiser une personne disparue, un joueur déclare : « Mon contact flic de rue m'a affirmé avoir eu affaire à une personne correspondant au signalement de notre cible. Elle portait des implants cyber inhabituels apparemment défectueux. »
- Lors de la collecte de renseignements pour un run, un joueur ajoute : « Je découvre des communications cryptées suggérant que le bâtiment qui nous intéresse possède un niveau souterrain secret qui ne figure sur aucun plan officiel. Il semble qu'il abrite des projets expérimentaux de recherche. »

Traitées ainsi, les phases planifications sont une occasion supplémentaire de faire rebondir l'intrigue, en plus de procurer de précieuses informations sur la mission ou de nouvelles options stratégiques pour l'équipe. Dans le cadre d'une narration partagée totale, elles sont essentielles pour élaborer les détails du run en amont.

NARRATION PARTAGÉE TOTALE

Bien qu'un certain temps puisse être nécessaire pour s'y adapter, la narration partagée totale constitue un moyen et une expérience unique pour explorer ensemble les Ombres du Sixième Monde. Ce mode de jeu fonctionne d'autant mieux que toutes ses composantes sont en place, car elles sont conçues pour interagir, s'équilibrer et s'enrichir mutuellement. En plus de celles qui suivent, la narration partagée totale incorpore aussi toutes les règles de la narration partagée partielle.

MJ TOURNANT

Dans la narration partagée totale, chaque joueur interprète à la fois un personnage et, en alternance avec ses camarades tout au long de la session, endosse le rôle de meneur de jeu, ce qui permet à chacun de contribuer à l'intrigue générale. Le personnage du MJ actif reste alors en retrait et suit, dans les grandes lignes, ce que fait le reste de l'équipe.

Le joueur incarnant le meneur change, en tournant toujours dans le même sens, à certains moments précis de l'histoire :

- Au début de chaque nouvelle scène, lorsque l'action change de lieu ou de temporalité.
- Après qu'un événement décisif ou une partie de l'intrigue a trouvé sa conclusion.
- Quand le MJ décide que l'instant est approprié pour passer le relais au suivant.

RÉSERVE DE MENACE

La réserve de menace est une ressource dynamique du MJ qui représente les défis croissants auxquels les runners sont confrontés pendant la mission. Elle sert de moteur à la tension dramatique et fluctue au fur et à mesure que le run progresse. La réserve est exposée à la vue de tous les joueurs et est utilisée par chacun des MJ tournants.

Alimenter la réserve de menace :

- **Utilisation de points d'Anarchy** : à chaque fois qu'un joueur utilise des points d'Anarchy, la réserve de menace augmente de 1.
- **Narration du meneur** : une fois que chacun des joueurs a eu l'opportunité de décrire les actions de son PJ et que la narration revient au MJ, la réserve de menace augmente de 1. Utilisation de la réserve de menace :
- **Points d'Anarchy pour les PNJ** : le MJ peut diminuer la réserve de menace de 1 afin de **relancer tous les dés** ou **obtenir un avantage** lors d'un test au profit d'un PNJ qu'il contrôle, comme décrit dans le chapitre *Concepts de jeu* (p. 77).
- **Événements** : le MJ peut diminuer de 3 la réserve de menace pour générer une **péripétie** ou un **coup de projecteur** sur l'un des PJ comme décrit plus bas.

DÉSASTRE

La réserve de menace sert de contrepoids à la réserve de planification. La pression, l'adversité et la malchance peuvent parfois surprendre même le shadowrunner le mieux préparé. Si la valeur de la réserve de menace dépasse celle de la réserve de planification, cela déclenche un **désastre** affectant toute l'équipe (voir *Concepts de jeu*, p. 70). Le cas échéant, la réserve de menace est remise à zéro immédiatement après.

STRUCTURE DE L'HISTOIRE

En narration partagée totale, des éléments interconnectés façonnent un récit évolutif qui peut s'étendre de la simple aventure à une campagne plus large et cohérente. Ce sont les **péripéties** (éléments à l'échelle d'une scène), les **fils narratifs** (éléments à l'échelle d'un run) et les **trames narratives** (éléments à l'échelle d'une campagne).

PÉRIPÉTIES

Lors d'une scène, les péripéties poussent le récit dans des directions inattendues afin de maintenir intacte l'attention de tous les participants en garantissant que rien ne se déroule exactement comme prévu. Une péripétie n'a pas forcément besoin de trouver sa conclusion avant qu'une nouvelle n'ait lieu, et si le MJ a besoin de laisser une scène respirer, elle peut même être laissée de côté. Au choix du MJ, une péripétie peut introduire de petits désagréments, comme un tournant majeur dans le déroulement de l'histoire.

Les péripéties se produisent de la manière suivante :

- **Nouvelle scène** : au début de chaque nouvelle scène, le MJ incorpore une péripétie donnant le ton de la scène.

- **Réserve de menace** : le MJ peut diminuer de 3 la réserve de menace et introduire immédiatement une nouvelle péripétie, que ce soit pour pimenter la scène ou éviter un désastre.

COUP DE PROJECTEUR

C'est un événement spécial qui, comme son nom l'indique, se concentre sur un PJ en particulier et lui donne l'occasion de briller ou de faire face à un défi personnalisé. Il peut remplacer n'importe quelle péripétie, du moment que le MJ veille à l'équité entre les personnages qui doivent tous être, à un moment ou à un autre, mis en avant.

Le coup de projecteur est en tout point similaire à une péripétie, mais le MJ doit en adapter les détails aux comportements, aux mots-clés, aux répliques, aux contacts, à l'historique, aux compétences ou à tout autre aspect pertinent du PJ choisi.

CRÉER UNE PÉRIPÉTIE

Il suffit de suivre les trois étapes suivantes :

1. Lancez 2d6.
2. Consultez le générateur d'événements en choisissant librement le résultat d'un des dés pour la colonne **Sujet** et l'autre pour la colonne **Thème**.
3. Interprétez la combinaison obtenue en fonction du contexte de la scène et de l'histoire en cours.

INTERPRÉTER LES RÉSULTATS DU GÉNÉRATEUR

Lors de la création d'une péripétie ou d'un coup de projecteur, la combinaison du sujet et du thème fournit une base sur laquelle le MJ s'appuie pour faire progresser l'histoire.

EXEMPLES D'INTERPRÉTATIONS

- **Sécurité + Escalade** : le niveau d'alerte passe soudainement dans le rouge. Les alarmes retentissent, les portes blindées se verrouillent et des groupes d'intervention commencent à balayer la zone.
- **Magie + Découverte** : au cours du run, les PJ découvrent un artefact magique dissimulé. Ses propriétés inattendues attirent sur eux l'attention des esprits locaux ou de factions d'Éveillés plus ou moins hostiles.
- **Social + Dilemme** : les runners sont pris dans un défilé ou une manifestation qui bloque l'itinéraire prévu. À eux de trouver une solution pour passer, ce qui pourrait retarder leur mission ou provoquer un mouvement de foule.
- **Technologie + Danger** : un système censé être hors ligne s'active soudainement, révélant potentiellement la présence de l'équipe. Des indices laissent supposer qu'une IA malveillante ou un decker caché en sont à l'origine.
- **Scène + Chrono** : l'immense yacht que les runners infiltraient s'apprête à appareiller. Ils n'ont maintenant que peu de temps pour trouver la cible avant que le navire ne quitte le port et que l'extraction ne devienne beaucoup plus compliquée.
- **Joker + Opportunité** : un allié de circonstance se fait jour – peut-être des runners concurrents ou un esclave corpo désabusé. Son aide peut s'avérer providentielle, mais sa motivation reste floue et potentiellement dangereuse pour la mission des PJ.

GÉNÉRATEUR D'ÉVÉNEMENT ALÉATOIRE

1D6	SUJET	THÈME
1	Sécurité	Danger
2	Social	Escalade
3	Magie	Chrono
4	Technologie	Dilemme
5	Scène	Découverte
6	Joker	Opportunité

SUJETS

Le sujet détermine quel aspect du run est impacté par la péripétie.

- **Sécurité** : mesures de sécurité physique, gardes, systèmes automatisés, protocoles généraux de sécurité, etc.
- **Social** : interactions interpersonnelles, politique ou éléments culturels, etc.
- **Magie** : tous les aspects du monde Éveillé, lancement de sorts, esprits, paracréatures, etc.
- **Technologie** : cyberware, Matrice, drones et véhicules, etc.
- **Scène** : détails ou éléments de l'environnement physique ou de l'atmosphère de la scène en cours.
- **Joker** : run lui-même ou événements inhabituels qui ne correspondent pas à un autre sujet.

THÈMES

Le thème décrit la nature de la péripétie elle-même.

- **Danger** : nouveau péril ou difficulté.
- **Escalade** : montée de la tension et des enjeux de la situation en cours.
- **Chrono** : temps disponible pour la situation en cours réduit.
- **Dilemme** : choix difficile et soudain.
- **Découverte** : nouvelle information, détail caché ou vérité inattendue.
- **Opportunité** : bénéfice, avantage ou allié potentiel insoupçonnés.



EXEMPLES DE COLIPS DE PROJECTEUR

- **Social + Dilemme (pour un samouraï des rues possédant le comportement « Honorable »)** : le personnage croise un ancien mentor qui travaille désormais pour l'opposition. Il doit choisir entre la loyauté envers son ancien ami et la mission en cours.
- **Magie + Escalade (pour un mage spécialisé dans les illusions)** : la sécurité entourant la cible de l'équipe bénéficie d'un soutien arcanique inattendu. Le mage va devoir relever un défi nettement plus corsé que prévu pour maintenir en place la couverture de l'équipe.
- **Sécurité + Opportunité (pour un decker à la pointe de la technologie)** : le hacker découvre une backdoor inattendue dans le système de sécurité du bâtiment. Il peut exploiter cette vulnérabilité, mais cela pourrait déclencher des contre-mesures matricielles supplémentaires.

La clé d'une péripétie réussie est que son interprétation cherche toujours à créer de la tension, à faire avancer l'intrigue ou à mettre en avant les personnages, tout en s'intégrant dans le récit en cours. Et comme pour tout ce qui concerne la narration partagée, le MJ a le dernier mot, même si les joueurs sont encouragés à faire des suggestions.

S'il vous vient une bonne idée, susceptible de surprendre et intéresser les autres joueurs, utilisez-la plutôt que de vous en remettre au hasard. Cela dit, n'oubliez pas qu'il s'agit d'une histoire partagée et que le générateur aléatoire existe aussi pour maintenir l'imprévisibilité (même pour le MJ tournant, qui est aussi un joueur). Bien que des événements planifiés occasionnels puissent donner lieu à des épisodes mémorables, s'appuyer trop souvent sur un contenu préparé à l'avance risque de vous faire rebasculer dans un mode de jeu plus traditionnel.

FILS NARRATIFS (ÉLABORER UN RUN)

Les fils narratifs constituent les phases clés d'une aventure – celles qui la déclenchent, la développent et mènent à sa conclusion. Ils correspondent à la structure classique des missions de *Shadowrun* et sont au nombre de cinq :

- **Briefing** : les runners rencontrent M. Johnson. Utilisez le générateur aléatoire de run pour définir les aspects de base de la mission.
- **Planification** : les runners rassemblent des informations. Utilisez les tests de planification pour déterminer la réserve de planification et obtenir des détails supplémentaires sur la mission.
- **Run** : l'action principale s'étend sur plusieurs scènes au cours desquelles seront utilisées les réserves de planification et de menace.
- **Apogée ou rebondissement** : la confrontation finale où une ultime difficulté issue du générateur aléatoire de run survient.
- **Dénouement** : paiement et distribution des récompenses.

Les fils ne doivent pas constituer un carcan rigide. Ils ont pour but de donner une structure à votre histoire, mais si vous avez besoin de plus d'une cible, de moins de lieux différents, de scènes de paiements multiples ou quoi que ce soit d'autre, allez-y. Générez-les à la volée, ou prévoyez-les avant d'en tirer au hasard autant que nécessaire.

BRIEFING

Description de la mission, par le biais d'un intermédiaire ou du Johnson lui-même. Choisissez qui endosse le rôle de MJ de départ et utilisez le Générateur aléatoire de run pour déterminer chaque aspect de base du run :

- **Objectif** : ce que l'équipe doit accomplir.
- **Cible** : qui ou quoi en est l'objet.
- **Lieu** : où l'action se passe (un jet pour chaque scène).
- **Factions** : quelles parties sont impliquées (en général, au moins deux).
- **Difficultés** : obstacles ou contretemps potentiels (chaque joueur en génère une et la garde secrète pour l'apogée du run).

PLANIFICATION

Les joueurs recueillent des renseignements, se préparent, élaborent un plan et précisent les détails du run :

- Les joueurs effectuent des tests de planification pour constituer la réserve de planification.
- Conformément à la règle sur les tests de planification présentée p. 78, les personnages bénéficient de nouvelles

informations créées par les joueurs pour chacun de ces tests obtenant au moins 1 succès.

- Les joueurs peuvent décider d'effectuer des tests de planification supplémentaires s'ils considèrent que les PJ ne sont pas prêts ou qu'ils manquent d'informations. Attention : chaque nouvelle série de tests de planification effectués par l'ensemble des joueurs ajoute une difficulté durant l'apogée.

RUN

Il s'agit de la phase d'action principale de la mission :

- L'histoire se développe à travers une série de scènes, chacune d'entre elles contenant des péripéties et/ou des coups de projecteur.
- La réserve de menace fluctue au fur et à mesure que les joueurs dépensent leurs points d'Anarchy, que le MJ introduit péripéties et coups de projecteur, ou qu'un désastre se produit.
- Chaque joueur doit diriger au moins une fois la narration en tant que MJ.
- Chaque PJ doit vivre au moins un coup de projecteur (même s'il échoue).

APOGÉE

Progressivement, la mission atteint son apogée et la cible est en vue. C'est alors que les choses peuvent commencer à déraiper :

- L'une des difficultés, déterminée secrètement durant la phase de rencontre, entre en jeu.
- Au choix du MJ en place à ce moment-là, ce peut être la sienne ou celle d'un des autres joueurs choisie au hasard.
- N'oubliez pas de générer aussi une difficulté pour chaque tour de planification supplémentaire effectué pendant la deuxième phase.

PAIEMENT

La mission se conclut collectivement par les joueurs :

- Déterminez le niveau de réussite de la mission en fonction des actions et des objectifs de l'équipe.
- Distribuez les récompenses, sous forme de nuyens ou d'autres avantages.
- Discutez de toute question en suspens ou de toute répercussion future possible en lien avec les événements survenus durant le run.

TRAMES NARRATIVES (CONSTRUIRE UNE CAMPAGNE)

Les trames narratives sont des composantes de l'histoire qui évoluent entre les runs, reliant les missions individuelles à une intrigue plus large. Elles permettent au groupe de maintenir la continuité et la profondeur d'une campagne utilisant la narration partagée totale.

TRAMES DE DÉPART

Lors de sa création, le concept d'un nouveau PJ doit comporter une trame personnalisée. Conçu par le joueur, ce fil conducteur doit être lié au passé du personnage, à ses objectifs ou à un épisode marquant de sa vie. En voici quelques exemples : « Retrouver ma sœur disparue », « Mettre des bâtons dans les roues d'Ares Macrotechnology » ou « Identifier qui a mis cette bombe corticale dans ma tête ».

GÉNÉRATEUR ALÉATOIRE DE RUN

ASPECTS DE BASE

1D6	OBJECTIF	CIBLE	LIEU
1	Liquidation ou destruction	Personne	Résidentiel
2	Enquête ou vol de données	Informations	Industriel
3	Intimidation ou persuasion	Technologique	Abandonné
4	Extraction ou insertion	Biologique	Corporatiste
5	Protection ou sécurité	Magique	Commercial
6	Subterfuge ou sabotage	Bâtiment	Naturel

DÉTAILS

2D6	FACTION	DIFFICULTÉ
2	Société secrète	Trahison
3	Agence gouvernementale	Prérequis : personne spécifique
4	Groupe politique	Mauvaise information : lieu
5	Corporation A ou AA	Sécurité : meilleur équipement
6	Forces de l'ordre	Tiers : rivaux
7	Mégacorporation (AAA)	Sécurité : plus d'effectifs
8	Organisation criminelle	Tiers : Rivaux
9	Corporation A ou AA	Sécurité alternative
10	Groupe magique	Mauvaise information : cible
11	Particulier	Prérequis : équipement rare
12	Entité exotique	Tiers : offre

TRAMES ÉMERGENTES

Les trames émergentes découlent naturellement de l'histoire. Elles peuvent littéralement surgir de n'importe où : conséquences d'un échec, rencontre avec un ou des PNJ, découvertes inattendues, etc. L'intrigue des runs elle-même peut être considérée comme une trame émergente, aussi complexe ou simple que les joueurs le souhaitent.

EXEMPLES DE TRAMES NARRATIVES SIMPLES :

- « Le détective de la Lone Star que nous avons ridiculisé fait maintenant de notre arrestation une affaire personnelle. »
- « Nos faux SIN sont grillés et ont besoin d'être remplacés. »
- « Le doc qui nous a recousus la dernière fois nous demande de lui renvoyer l'ascenseur. »

EXEMPLES DE TRAMES PLUS COMPLEXES :

- « La mise au jour d'un vaste réseau de corruption chez Wuxing lors de notre dernier run a entraîné des luttes de pouvoir internes qui menacent maintenant de mettre à bas le fragile équilibre corporatiste local. »
- « Les applications inattendues de la technologie expérimentale que nous avons dérobée ont aiguisé les appétits de plusieurs gros poissons qui sont maintenant sur nos talons. »
- « Nos actions ont déclenché une guerre des gangs et nous sommes coincés entre des factions rivales qui se disputent le contrôle du quartier. »

DÉVELOPPER LES TRAMES

Une trame narrative est faite pour vivre et s'étoffer tout au long de la campagne. À cette fin, certains de leurs aspects peuvent être rappelés, voire directement intégrés, dans les phases de briefing et de planification des missions. Aux joueurs de saisir ensuite les occasions de les développer durant le run. En fin de session, la phase du paiement est l'occasion d'évaluer l'impact de la mission sur les trames en cours et d'en identifier de nouvelles.

CLORE UNE TRAME

Lorsqu'une trame narrative atteint une conclusion satisfaisante, les joueurs peuvent voter pour la refermer définitivement. Afin de conserver la dynamique de la campagne, il est conseillé de maintenir de 3 à 5 trames actives en tout temps et chercher à en conclure au moins une toutes les 1 à 2 sessions de jeu.

CONSEILS POUR JOUER EN NARRATION PARTAGÉE

Dans *Anarchy 2.0*, La narration partagée demande à tous les joueurs de collaborer pour créer une histoire captivante et passionnante. Les conseils suivants sont destinés à mieux appréhender ce mode de jeu unique :

POUR TOUS LES JOUEURS

Acceptez l'inattendu : restez toujours ouvert aux nouvelles directions que l'histoire pourrait prendre.

La narration partagée conduit souvent à des rebondissements surprenants. Acceptez-les et essayez de les intégrer aux actions de votre personnage et à l'ensemble du récit. Cet exercice de flexibilité créative peut donner lieu à des intrigues passionnantes et uniques.

Relevez des défis : résistez à la tentation d'utiliser les tests de perception ou les tests de planification pour aplanir toute difficulté.

Si les informations qu'ils fournissent sont précieuses pour trouver une approche originale des obstacles qui se dressent sur votre chemin, évitez de les utiliser pour systématiquement les contourner.

Créez en équipe : n'utilisez pas votre temps de narration ou les points d'Anarchy pour passer outre les idées des autres joueurs.

Respectez les contributions de vos camarades. Au lieu de les contredire, rebondissez dessus afin de raconter ensemble une histoire.

Adoptez le Sixième Monde : tout en faisant preuve de créativité, veillez à ce que votre contribution respecte le cadre du jeu.

Restez cohérent avec ce mélange unique de cyberpunk et de fantasy. Vos ajouts doivent améliorer, et non contredire, l'histoire et l'ambiance de *Shadowrun*.

Respectez le thème : avant le début du run, prenez le temps de discuter du style de jeu souhaité par le groupe, qu'il soit inspiré par les romans noirs les plus grinçants ou les films d'action les plus frénétiques.

Chaque groupe a ses propres préférences en la matière, et les joueurs peuvent également avoir envie de varier les plaisirs avec une ambiance inhabituelle. L'important est d'aligner ensuite vos narrations sur le thème que vous aurez choisi ensemble afin de maintenir une expérience cohérente tout le long de la session.

POUR LE MENEUR DE JEU TOURNANT

Collaborez : le but est de raconter une histoire passionnante ensemble, pas de gagner en tant que MJ.

Lorsque c'est votre tour d'être MJ, ne cherchez pas à contrer à tout prix les actions des PJ. L'objectif est de proposer aux joueurs des défis intéressants et qui font progresser le récit, tout en rebondissant sur leurs propositions.

Gérez la réserve de menace : cet outil est là pour créer de la tension et favoriser la survenue de moments dramatiques. Utilisez-la équitablement et régulièrement la réserve de menace pour encourager en retour la dépense de points d'Anarchy. Ne laissez pas la réserve de menace enfler jusqu'à risquer de faire tourner le run au fiasco, et veillez à maintenir l'intérêt de chacun en répartissant les défis entre tous les joueurs.

Mettez les PJ en valeur : votre devoir est d'entretenir le challenge et d'impliquer les autres joueurs.

Lorsque vous menez, votre propre personnage doit être relégué au second plan. C'est à vous de créer des situations qui permettent aux autres PJ de se mettre en avant, en utilisant judicieusement les coups de projecteur.

Gérez le temps : restez conscient des contingences du monde réel, l'objectif commun doit être d'atteindre l'apogée du run avant la fin de votre session. Quand nécessaire, accélérez le rythme de l'histoire de manière à ce que les moments les plus importants aient lieu dans le temps de jeu convenu entre vous, garantissant ainsi une conclusion satisfaisante à chaque session.

UN MONDE ORDINAIRE

POSTÉ PAR : BUTCH

Bull a demandé un topo sur notre monde pour les petits nouveaux. Tout le monde a immédiatement pensé magie et Matrice, mais, vu le nombre de blessés que je vois passer dans ma clinique, c'est bien le côté physique qui me semble le plus important, même si chacun croit déjà le maîtriser.

Le monde s'est Éveillé il y a déjà plus de 70 ans, puis la Matrice est devenue omniprésente et les drones ont envahi le ciel et les rues, au point que vous avez forcément entendu quelqu'un se plaindre que les mages, ou bien les deckers, sont au pouvoir. D'autres se morfondent du handicap dont souffrent les gens normaux. Peut-être même y croyez-vous un peu vous-même. *En dehors de la magie et de la Matrice, point de salut !*

Rien n'est plus faux !

Je le répète pour bien que ça rentre : rien n'est plus faux. C'est encore nous, les prétendus « ordinaires », qui sommes au centre du jeu, et cela n'est pas près de changer.

Bien sûr, la magie, la Matrice et les drones sont omniprésents et incontournables, mais ils ne sauraient être la réponse à tous les problèmes que vous rencontrerez. Vous ne pourrez pas télécharger le cadre corporatiste que vous êtes payé pour extraire, ni téléporter le prototype qui vous vaudra votre prochain créditube. Les talents de votre mage et les prouesses de votre decker vous seront d'une aide précieuse, mais la plupart des choses qui constituent les shadowruns restent par nature plus prosaïques.

Fatalement, à un moment où un autre, un run vous forcera à vous rendre physiquement là où les choses se passent. Tous les membres de votre équipe devraient être donc capables, dans une certaine mesure, de s'introduire discrètement dans un complexe sécurisé ou de se fondre parmi les invités d'une soirée mondaine. Et mages, deckers et riggers n'échappent pas à la règle, bien au contraire. En fait, la maîtrise de ce genre de compétences constitue même un avantage décisif qui s'ajoute aux domaines dans lesquels ils excellent.

Dans le même ordre d'idée, la violence est souvent un passage obligé lors d'une mission, qu'il s'agisse du moyen le plus évident de parvenir à ses fins, d'une conséquence imprévue et fâcheuse ou qu'elle nous soit imposée par l'opposition. Là encore, être mage, decker ou rigger n'empêche pas d'avoir un corps de chair, qui n'apprécie pas plus les balles que les autres. Au contraire, dans bien des cas, leurs capacités agissent comme une cible virtuelle sur leur front, et les exposent plus qu'elles ne les protègent.

Être ordinaire ne signifie pas n'avoir que ses yeux pour pleurer, les progrès techniques ne se limitent pas aux technologies matricielles et aux drones. De nombreuses avancées permettent de dépasser les limites précédemment admises pour la métahumanité. Le chrome, nom donné dans les rues pour le cyberware, est un moyen de plus en plus abordable d'accroître ses performances physiques et cognitives. Les plus fortunés ont aussi accès à son pendant organique, le bioware, pour des effets similaires, mais avec un impact moindre l'intégrité de l'individu.

Les plus démunis, ou les plus téméraires, peuvent aussi se tourner vers les drogues. Si les récréatives sont les premières qui viennent à l'esprit, ce sont celles spécifiquement synthétisées pour améliorer les capacités de combat dont je parle ici, au sens large. Il en existe en effet une infinie variété, qui peut vous donner l'avantage dans à peu près tous les domaines.

Enfin, n'oubliez pas que la vie continue après la mission. Une fois rentré à la maison, tout le monde a les mêmes problèmes : il faut se loger, se nourrir, prendre soin de ses proches, etc.

J'espère vous avoir convaincu que courir les Ombres ne se résume pas à la magie, la Matrice et les drones, et que le monde ordinaire, fut-il celui de cette fin de siècle, reste au cœur de nos vies à tous. Si ce n'est pas encore le cas, j'ai bien peur qu'on se croise rapidement dans la salle d'opération de ma clinique. Priez alors pour que mon bistouri et moi puissions encore faire quelque chose pour vous...

LA SÉCURITÉ

POSTÉ PAR : CAYMAN

Rares sont les runs sans composantes physiques. Cela devrait donc être votre priorité. Prenons les choses dans l'ordre, c'est encore le meilleur moyen de ne rien oublier, un peu comme quand on prépare une mission. Car oui, il faut être prêt à tout, surtout à ce que vous n'avez pas pu prévoir. On n'est pas dans une tridéo de monte-en-l'air romantique. Votre vie dépend de votre préparation.

- ♦ Oh, t'es pas drôle. Quand on voit la dernière version de Lupin que vient de nous pondre AGE France, on se dit que ça pourrait être sympa quand même d'avoir toujours un coup d'avance. En plus, à la fin <texte modéré par l'admin>.
- ♦ Slamm-O !
- ♦ Merci de m'avoir gâché le twist. Pour les autres, j'espère avoir pu intervenir avant que ce gros bêta ne vous pourrisse aussi votre prochaine soirée chill.
- ♦ Bull

SÉCURITÉ PÉRIMÉTRIQUE

Celle-ci peut être physique comme juridique, mais souvent les deux se confondent, du moins sur la première couche.

Avant de mettre un pied dans la zone ciblée, il faut s'assurer de la juridiction dans laquelle vous allez entrer. Si vous vous en prenez à un entrepôt lambda d'une corpo locale, vous resterez dans la juridiction des flics à louer du coin. Cela ne veut pas dire qu'il n'y aura pas une autre société de sécurité sur site, mais, si vous vous faites repérer, les badges du quartier pourront vous poursuivre sur la voie publique pour éviter de faire baisser leurs stats, mais vous serez à l'abri des dispositions légales les plus punitives dont les corpos raffolent pour faire face aux runners.

Si vous vous en prenez à une corpo extraterritoriale, les règles d'engagement dépendent des lois de la corpo, voire des directives du site. Il y a une différence entre un centre commercial de Renraku et une zone-zéro de MCT. Le seul avantage est qu'en partant, les patrouilles de police n'auront que faire de vos récents méfaits, à condition de rester sages sur la voie publique. Une fois hors de sa juridiction, la corpo ne pourra pas non plus agir ouvertement sans craindre une intervention des badges ; ce qui n'est pas une raison pour trainasser et se laisser filer.

- ♦ C'est toujours une bonne idée de passer rapidement par une ou plusieurs autres juridictions lorsque l'on quitte le lieu d'un run, voire d'en profiter pour changer de véhicule.
- ♦ Turbo Bunny

Il faut ensuite voir votre plan comme un oignon. Vous pouvez tenter de couper à travers, mais ça va piquer. Ou vous pouvez travailler par couche pour éviter les surprises. Chacune de ces couches aura des éléments fixes. Le périmètre pourra être

défini par une clôture, le mur extérieur d'un bâtiment, la zone de quarantaine du labo caché dans un immeuble de bureaux sans intérêt, etc. Ce périmètre, au-delà de l'obstacle qu'il représente, sera le plus souvent contrôlé, surveillé, voire piégé ; ce qui n'est pas mutuellement exclusif.

Clôtures et grillages peuvent être électrifiés ou surplombés de barbelés monofilaments. Les matériaux extérieurs peuvent être renforcés : murs en plastobéton, vitres en plastiverre, etc. Les points d'accès seront toujours contrôlés : bonnes vieilles serrures mécaniques, maglocks à code, à carte ou à ORA. On peut retrouver d'autres systèmes plus exotiques, comme les dalles de pression, les détecteurs d'ouverture de fenêtres, etc.

- ♦ Tout ce matériel génère des coûts : achat, installation, maintenance et surveillance. Un manager pense avant tout à sa balance bénéfices-risques et ne va pas installer des détecteurs sur les fenêtres pour un entrepôt de soykaf. Une bonne reconnaissance vous permet également de vous assurer que le Johnson ne vous a pas envoyé dans un traquenard.
- ♦ Nuyen Flow

Une partie de la sécurité périmétrique peut également se baser sur la magie. Elijah vous en touche quelques mots dans la partie *Sécurité magique* (p. 195).

CAPTEURS ET PATROUILLES

Les capteurs participent à la sécurité périmétrique. En sus de ceux déjà évoqués, on trouve toute la panoplie des caméras, qu'elles opèrent dans le spectre visible, thermographique ou infrarouge. On peut y ajouter des choses moins courantes, comme les détecteurs volumétriques de mouvement ou les bons vieux faisceaux laser dont les tridéos raffolent.

Au-delà de cette surveillance passive, le périmètre sera certainement patrouillé. On retrouve trois grandes catégories : les gardes, les animaux et paracratures (accompagnés ou cantonnés à une zone) et enfin les drones. Ces patrouilles suivent généralement une routine avec des cadences régulières. En effet, même les chefs de la sécurité les plus paranoïaques rechignent à abandonner la fiabilité de la monotonie pour l'avantage de l'imprévisibilité. Le plus grand risque, alors, serait que les gardes oublient la ronde qu'ils sont censés effectuer. On peut alors se retrouver confronté à des modèles de patrouilles plus ou moins complexes en rotation. Heureusement, cela reste une exception.

Pour ce qui est des drones, ils revêtent de nombreux intérêts. Leurs parcours sont programmables. Cela signifie qu'ils peuvent faire des rondes parfaitement identiques, au millimètre et à la microseconde près ; mais aussi avoir une banque de trajets suivis aléatoirement. Ce second cas sera plus courant si les drones ne sont pas couplés à des patrouilles métahumaines, pour éviter de perturber ces dernières.

- De nombreux sites déploient aussi des drones pour lever rapidement les doutes, si les observations des caméras ne sont pas suffisantes. Des rotodrones seront toujours plus rapides que des métahumains en extérieur.
- Turbo Bunny

CONTOURNER LA SÉCURITÉ

AVANT LE RUN

« La connaissance est le pouvoir », comme le disait Sir Francis Bacon. Il faut donc considérer un premier facteur : le temps. De ce constat va dépendre votre approche. Si vous avez tout le temps que vous souhaitez pour préparer votre run, vous aurez tout le loisir de faire votre reconnaissance et de choisir le meilleur moment pour déclencher l'opération. Cependant, la nature de notre boulot nous force souvent à agir en temps contraint.

L'observation du site est une chose évidente, qu'elle soit directe ou avec un drone. Vous pouvez observer à distance ou tenter une infiltration, un lieu public ou semi-public étant plus simple à observer. Ne vous focalisez pas uniquement sur la cible en elle-même. En effet, il sera plus aisé de remplacer l'équipe de la société de nettoyage du mardi soir dans sa camionnette, et cela vous permettra de passer aisément le périmètre extérieur.

- Soyez inventifs ! Ce vieux schnock m'a déjà entraîné dans une mission où l'infiltration dans la zone sécurisée consistait à se faire arrêter par les gardes à cause de faux SIN pourris. Assurez-vous juste d'avoir bien préparé la suite si vous prenez un tel risque.
- X-Prime

Cette reconnaissance doit être couplée avec des plans du bâtiment, de la grille d'alimentation, des sous-sols, etc. Ceux-ci peuvent donner des points de vue utiles pour pénétrer, naviguer et s'extraire des lieux. Attention tout de même. Toute infiltration préalable, physique, matricielle comme astrale, est un risque de mettre la sécurité en alerte.

Le niveau global de sécurité d'un système est défini par le niveau de sécurité du maillon le plus faible. Bien souvent, c'est le facteur métahumain. Les gardes se retrouvent au bar du coin après leur service ? Laisser traîner une oreille (physique comme électronique) peut vous en apprendre beaucoup sur l'organisation de la sécurité. Avec un peu de chance, vous pourriez découvrir que Wilbur s'endort toujours dans la salle des moniteurs, ou que le portique sud-est encore en maintenance et qu'il suffit de l'ouvrir à la main. De la même manière, il sera plus aisé de subtiliser une carte maglock à un petit cadre en mal de reconnaissance dans une boîte de nuit ou tout simplement sur le buffet de l'entrée de son appartement verrouillé avec une serrure à 20€.

PENDANT LE RUN

Au-delà d'avoir un bon plan, les deux clés sont la coopération et la réactivité. En effet, une bonne équipe de runners est

composée de spécialistes, des personnes qui excellent dans leur champ de compétence. Cependant, le meilleur decker devra bien s'infiltrer pour pirater un serveur hors ligne, ou tout simplement se connecter physiquement à un appareil pour le pirater sans passer par le serveur. Quant au spécialiste en infiltration, profiter d'un camouflage magique est toujours pratique lorsqu'il s'agit de traverser une zone à découvert.

Votre decker est là pour vous permettre de progresser, couche par couche, en contournant les capteurs qui vous auraient détectés. Il peut faire croire que l'électrification est toujours active dans un grillage que vous découpez, éditer en temps réel le flux vidéo d'une caméra pour traverser une zone sans angle mort, annuler le message de la masse sur une dalle à pression, etc. Il n'est pas là que pour voler le fichier dans le serveur.

Votre rigger ne devrait pas juste attendre dans le véhicule. Il a toute une panoplie de drones pour vous aider à l'intérieur. Microdrones et minidrones espions sont de parfaits éclaireurs lorsque l'on progresse dans un bâtiment, d'autant plus que leurs flux vidéo et audio peuvent être partagés avec le reste de l'équipe. Mais les déployer depuis l'extérieur augmente les risques de pertes ou tout simplement de bruit matriciel à mesure que l'appareil progresse à travers les couches de sécurité. Un rigger peut aussi brouiller les signaux des drones adverses, évitant que certaines informations ne remontent ou, en cas d'alerte, éviter qu'ils ne reçoivent des ordres d'attaque.

Votre face est votre joker, il est celui qui peut retourner une situation qui semble sur le point de basculer. Vous transportez des caisses alors que vous arborez des combinaisons de l'équipe d'entretien ? Votre face peut faire avaler aux gardes que vous devez tout bouger suite à la plainte d'un col blanc qui est passé là par hasard, estimant que le sol n'était pas assez net en nettoyant autour. Une histoire bien ficelée sur l'oppression des ronds de cuir envers ceux qui travaillent vraiment, et les gardes vous quittent avec un sentiment de sympathie à votre égard.

ALERTES ET RÉPONSES

« Aucun plan de bataille ne survit jamais au contact de l'ennemi. » Le maréchal prussien avait bien raison, et même si la guerre a changé plusieurs fois de visage depuis, l'adage reste vrai. À un moment ou l'autre, et je l'espère pas à chaque run, votre plan bien huilé va déraiper. Pour limiter ce risque, je vous recommande de faire des plans simples et directs. Toute stratégie trop alambiquée et basée sur des facteurs interdépendants a des chances d'échouer proportionnellement exponentielles à sa complexité.

- Tu peux traduire ?
- Borderline

- CQFD. Évitez donc de courir les Ombres avec des abrutis.
- Clockwork

La plupart des lieux auront plusieurs niveaux d'alertes. On envoie rarement une équipe IHR pour trois gamins qui jouent au foot et font passer leur ballon par-dessus la clôture. Il peut être intéressant sur de gros sites corporates de bien faire vos devoirs durant la reconnaissance afin de connaître ces niveaux de réponse.

En cas d'alerte, de nouveau, le facteur temps sera le plus déterminant. Vous avez beau être les plus doués dans votre domaine, vous finirez toujours submergés par le nombre et la puissance de feu des corpos. Dès lors, les deux stratégies les plus courantes sont la subjugation et le jeu du chat et de la souris. Ce dernier peut vous faire gagner un peu de temps sur l'élévation du niveau d'alerte tant que vous n'avez pas été clairement détectés ou identifiés.

Une méthode intermédiaire est de vous occuper de la sécurité, sans élever l'alerte plus avant. Les armes non létales et silencieuses comme les tasers sont vos meilleures options. Cependant, un garde qui ne fait pas son rapport, surtout durant une patrouille de vérification, et vous aurez l'effet inverse.

- ♦ Faites gaffe aussi à leur équipement standard. Certaines corpos de sécu et autres cartels équipent leurs gardes de biomoniteurs. Un changement radical des constantes, et l'alerte est donnée.
- ♦ Butch

Si vous décidez de frapper vite et fort, cela dissuadera généralement les gardes à peine dotés de Fichetti Security 600 de s'en prendre à vous. Sachez cependant que vous garantissez alors une élévation majeure du niveau d'alerte. Les gardes ne vous chercheront peut-être pas de noises, mais des renforts lourdement armés sont alors en chemin. J'espère que vous n'avez pas négligé de vérifier leur temps d'intervention durant votre préparation.

QUAND FAUT Y ALLER

POSTÉ PAR : BALLADEER

Bon. Je sais que ça va être redondant pour la plupart d'entre vous, mais je confesse que j'aurai adoré recevoir des conseils avisés quand je me suis lancé. Ça m'aurait évité quelques erreurs et les dépenses en cybernétique en conséquence (même si c'est aussi un avantage, mais on en parlera ailleurs). Parce que je suis sympa et surtout parce que le JackPoint me paye grassement pour le faire, je vais vous partager mon super savoir sur les runs.

SAVOIR SE FAIRE DISCRET

Votre première approche devrait toujours être la discrétion. Oui, le style et le panache qu'on a quand on défonce la porte d'entrée pour défourailler à tout va, c'est quelque chose de génial. Toutefois, si ça fonctionne bien à la tridéo, ça vous vaudra un aller simple au cimetière.

- ♦ J'ajoute que, contrairement à une idée répandue, ça ne fera pas non plus de vous une légende des rues. Au mieux votre nom résonnera comme celui d'un idiot qu'on cite comme exemple à ne pas suivre lorsqu'on lève son verre.
- ♦ Glitch

Si vous voulez durer dans le métier, il va vous falloir planifier votre run pour vous faire discret.

AVANT LE RUN

Je vais me répéter, car c'est important. Nous sommes des professionnels, et des criminels trop souvent recherchés, et non des frimeurs. On se met au vert, on fait profil bas et on a confiance dans notre réseau d'intermédiaires pour nous dégoter un job payant en temps et en heure. On sort la tête de temps en temps pour garder contact et pour s'équiper, mais en général on devrait tout faire pour éviter de se faire remarquer.

- ♦ C'est un véritable jeu d'équilibriste. Vous voulez être vu, car, après tout, vous voulez des jobs. Et si vous êtes trop discret, vos contacts vous croiront mort ou indisponible. Toutefois vous devez aussi éviter de vous faire remarquer par vos rivaux et les autorités. Car si vous êtes trop « bruyant » le job ira à une autre équipe, plus professionnelle.
- ♦ Kia
- ♦ Ceci est d'autant plus vrai pour nous, gangers ou membres d'organisations criminelles, telle la mafia. De par la nature de notre affiliation, nous sommes plus visibles et constamment sur le radar de Lone Star et compagnie. Donc, à moins d'être un Ancients ou le parrain d'une puissante mafia, tenez-vous loin des activités les plus risquées de votre groupe, ainsi que des médias.
- ♦ Borderline

La rencontre avec M. Johnson est un moment clé où la discrétion est reine. Après avoir fait vos recherches sur le lieu et le Johnson (car qui d'entre nous serait assez ça pour rencontrer un Johnson sans avoir fait un peu de reconnaissances au préalable ?), vous devez vous assurer d'être habillés et équipés en conséquence. De un, vous voulez pouvoir entrer dans les lieux et rencontrer le Johnson, et de deux, vous voulez être professionnel et lui prouver que vous savez être discret et vous adapter à la situation.

Ne vous en faites-vous pas, un Johnson professionnel s'attendra à ce que vous fassiez ce type de recherche. Ne pas le faire risquerait juste de l'alerter que vous n'êtes peut-être pas les bons candidats pour le job.

Côté équipement, portez des vêtements appropriés pour les lieux et évitez les signes distinctifs. Portez des armures et armes légères et dissimulées, enfin apportez, au minimum, un bon générateur de bruit blanc, pour éviter des oreilles indiscrettes. Idéalement vous voudriez aussi avoir un decker qui surveille la Matrice et un mage l'astral. Toutefois, ces mesures ne sont pas toujours possibles. Ici encore, l'idée est de se fondre à la masse et de ne pas détonner de celle-ci.

PENDANT LE RUN

Une fois le job obtenu. Ce n'est pas terminé... oh non ! Loin de là !

Soyez discret ! À moins que le Johnson n'exige explicitement d'être bruyant et de tout dégommer. Ce peut être par exemple pour créer une diversion et distraire les autorités afin de permettre à un autre groupe de s'infiltrer, ou pour faire un coup d'éclat médiatique afin de discréditer le conseil de ville ou un autre corps politique.

Même si le job doit être terminé pour hier, faites un minimum de reconnaissance matricielle, astrale et physique. Même quelque chose d'aussi basique qu'un micro directionnel ou une bonne paire de jumelles, si un survol avec un drone n'est pas possible, peut faire toute la différence en vous aidant à identifier plus facilement les points d'entrées alternatifs (une porte arrière, un balcon dissimulé, voire l'accès au toit), les rondes des patrouilles, etc. Toute information récoltée permettra d'améliorer vos chances de réussite.

La reconnaissance est faite, les informations sont récoltées et le plan est établi, il est temps d'y aller. L'infiltration peut se diviser en cinq phases distinctes. L'arrivée, l'infiltration à proprement parler, la sortie, la fuite et enfin la mise au vert.

SÉLECTION D'ÉQUIPEMENT D'INFILTRATION

Voici quelques **exemples** d'équipement et atouts pour les personnages intéressés par l'approche discrète :

Passe maglock : (équipement, 2500¥) permet de tenter de crocheter les maglocks.

Kit d'effraction : (atout d'équipement niveau 4, 22500¥) contient un autocrocheteur, un passe maglock et un copieur de cartes magnétiques, RR 2 aux tests de Furtivité (crochetage).

Matériel d'escalade : (atout d'équipement niveau 4, 22500¥) contient des gants adhésifs, un lance-grappin et des cordes dégradables, RR 2 aux tests d'Athlétisme (escalade).

Jumelles : (équipement, 2500¥) permet de voir à distance.

Jumelles thermiques : (atout d'équipement niveau 1, 7500¥) zoom et vision thermographique.

Jumelles Evo Night Hawk 500 : (atout d'équipement niveau 3, 17500¥) zoom, vision nocturne, RR 1 aux tests de Perception (physique).

Microphone directionnel : (équipement, 2500¥) accroît la distance d'audition.

Microphone laser : (atout d'équipement niveau 2, 12500¥) permet d'écouter à travers les vitres, RR 1 aux tests de Perception (physique).

Marqueurs furtifs : (équipement, 2500¥) rapporte sa position au propriétaire (difficulté de détection matricielle 6).

Marqueurs senseurs : (atout d'équipement niveau 1, 7500¥) rapporte sa position au propriétaire et transmet le son et la vidéo.

Démarqueur : (équipement, 2500¥) permet de griller les marqueurs sur un objet.

On l'oublie souvent, mais mine de rien l'**arrivée** est capitale et peut faire déraiser n'importe quel plan, si elle est mal planifiée. Selon le mode d'infiltration, par tromperie ou par discrétion, le véhicule utilisé doit correspondre au mode choisi et au quartier. Par exemple, si vous vous faites passer pour l'équipe de nettoyage, il faut bien que vous arriviez dans un van avec un marquage adéquat. Ou si vous êtes dans un quartier huppé, une vieille Ford Americar va attirer l'attention. Toutefois, le bon véhicule, stationné là où il se doit, ne se fera jamais remarquer par les autorités, car il se fondra dans le décor.

Ensuite, peu importe le job et l'accès choisi, vient l'**infiltration**. Cette phase est généralement une des mieux planifiées et l'équipe arrive avec le matos approprié : autocrocheteur, passe maglock ou copieur de carte magnétique pour pouvoir entrer et circuler dans l'édifice. Au besoin, du matériel d'escalade, si l'option retenue est de s'infiltrer par le haut. Un bon decker ou, à défaut, du matériel spécialisé comme une combinaison caméléon, pour s'occuper des caméras, des alarmes aux portes et des détecteurs de chaleur ou de mouvements qui se trouveront sur notre route. Le tout est de faire en sorte que personne ne soupçonne votre présence... Et même si vous prétendez être l'équipe de nettoyage, ce qui vous offre un peu plus de liberté dans vos mouvements, vous ne voulez pas être pris là où vous ne devriez pas être pas les gardes.

Vous avez réussi à vous rendre ici, vous avez ce que vous êtes venu chercher ou saboter et il est maintenant temps de **sortir**. Dans un monde idéal, l'exfiltration serait aussi aisée, voire un peu plus, car vous connaissez les lieux et savez où sont les gardes et vous n'avez qu'à faire le même chemin à l'inverse. Cela ne nécessitera aucune préparation additionnelle. Cependant...

À moins d'être particulièrement chanceux ou bien préparé, c'est généralement à partir de ce point-ci que le plan s'effiloche, voire s'effondre. Un témoin gênant, un tapage impromptu, tels une explosion ou un tir, un verrou plus coriace que prévu ou un garde qui se pointe à un moment inopportun et voilà ! Il est temps de passer au plan B. Dans cette situation trop commune, vous voulez rester le plus discret possible et éviter de vous faire davantage remarquer. Idéalement, lors de votre reconnaissance, vous avez identifié des routes de sorties alternatives et avez apporté le matériel approprié...

♦ Petit conseil, du matos de base-jump pourrait vous être très utile dans ces cas-ci, car les gardes s'attendent rarement à ce que l'on tente de quitter par le haut.

♦ Ma'Fan

Ensuite, la **fuite**. Ayez toujours un véhicule de rechange ou une alternative au cas où votre véhicule serait grillé ou que votre route vers celui-ci serait coupée. Ici encore, favorisez des véhicules qui se fondront dans la masse. Idéalement, vous laisserez le xGuide et l'autopilote vous conduire vers un lieu où vous serez en sécurité. Après tout, presque personne ne conduit son propre véhicule de nos jours et il est bien connu que les criminels roulent en trombe sans respecter le code de la route. Une fois dans votre planque, restez-y jusqu'à ce qu'il soit

temps de rencontrer M. Johnson et de compléter l'échange... et n'oubliez pas les conseils que je vous ai donnés pour la rencontre initiale, faites une reconnaissance additionnelle et soyez discrets !

Et finalement, la **mise au vert**. Disparaissez de la carte, le temps que la pression redescende, et ne faites signe à vos contacts que juste avant que même eux oublient que vous existez.

En fait, en parlant de véhicules grillés, ça me fait penser que je n'ai pas mentionné la **filature**. S'il y a un cas où la discrétion est de mise, c'est bien lors de ce type de mission. Que ce soit par le biais de la magie, de la Matrice ou en personne, le but explicite dans ces cas-là est de suivre sans être remarqué. La combinaison caméléon et les jumelles, voire un déguisement, sont très pratiques. Mais ça nécessite d'être relativement près. Le mieux est un marqueur mis sur la personne à filer et de le suivre à distance. Si vous n'êtes pas en mesure de vous en approcher de si près, cachez le marqueur dans son manteau, sa mallette ou dans le véhicule. Ce n'est pas aussi précis, mais c'est mieux que rien. Faites attention toutefois que votre cible n'ai pas un démarqueur qui les grillera... En fait, je vous recommande fortement de vous équiper d'un tel démarqueur vous-même et de passer régulièrement votre planque et vos biens au peigne fin.

Y ALLER AU BAGOU

Allant main dans la main avec la discrétion, couverte juste avant, nous avons tout le côté « infiltration sociale ». À la portée de tous, il s'agit toutefois du domaine de prédilection du face.

AVANT LE RUN

Vous aurez beau avoir le meilleur intermédiaire et connaître la moitié de la ville, vous n'irez pas bien loin dans notre domaine si vous ne leur accordez pas un minimum de considération. C'est vrai qu'avec l'accès à la magie et, plus encore, à la Matrice, vous pourriez dégoter des jobs par vous-même, mais c'est très chronophage. Et surtout, ce sera rarement la crème des jobs. Les Johnson dignes de ce nom passent par les intermédiaires de leur réseau pour mettre en place l'équipe adaptée. Seuls les plus désespérés passent de telles annonces ; donc, outre leur amateurisme, ne vous attendez pas à une paie alléchante.

Un peu de savoir-faire social pourra faire toute la différence. Rencontrer ses connaissances de temps en temps et discuter de tout et de rien permet de créer et de renforcer les liens. Quelques cadeaux de temps en temps aident aussi, et si vous êtes en mesure d'aider un contact pro bono, faites-le ! Si ce n'est pas lui, quelqu'un d'autre vous le rendra en temps opportun, c'est le karma. Bref, ne contactez pas les membres de votre réseau uniquement pour obtenir un job ou des informations. Si vous prenez le temps de renforcer vos liens autres que professionnels, ils seront beaucoup plus enclins à vous aider quand vous en aurez le plus besoin.

Prenez aussi le temps de vous intéresser au Johnson, et pas seulement par une reconnaissance préliminaire pour s'assurer

que le rendez-vous n'est pas un piège. Préparez-vous pour la rencontre. Qui est-il ? Qu'attend-il des runners qu'il emploie ? Comment se comporte-t-il ? Par exemple, s'il est Coréen, allez vous chercher le linguasoft approprié et éduquez-vous sur la culture et l'étiquette coréennes. Mine de rien, ça vous évitera de l'insulter par mégarde, et vous permettra probablement même de monter dans son estime ; car c'est un excellent indicateur que vous êtes des professionnels et que vous savez vous préparer correctement pour un job.

Je l'ai mentionné plus tôt, mais ne négligez pas vos vêtements. En plus de vous aider à vous fondre dans la masse, s'habiller de façon appropriée au lieu et à la rencontre vous aidera énormément durant celle-ci. Et je ne parle pas de tenues sur mesure ou griffées, simplement d'avoir l'air à sa place. Car ne nous leurrons pas, on n'a qu'une occasion de faire une bonne première impression, et celle-ci compte encore énormément et est toujours principalement basée sur l'image que vous projetez et la manière dont vous vous exprimez. Le message que vous tentez de communiquer n'est que peu de choses. Et c'est là qu'un bon face avec des implants de phéromones ou un adepte social compétent vaut son pesant d'or.

Un autre truc plutôt commun, mais qui marche bien lors de la planification du run, c'est de s'approcher de quelqu'un connaissant intimement les lieux. Ça peut être un garde, une secrétaire, un membre de l'équipe de nettoyage, bref quelqu'un à séduire ou avec qui se « lier d'amitié » pour dénicher quelques informations utiles : accès alternatif, rondes de garde, événement à venir dont tirer parti, etc. Vous pourriez même vous voir proposer une visite guidée, si vous avez le temps de bâtir une relation forte et énormément de chance. Le désavantage est qu'à moins de vouloir maintenir ce lien à long terme, vous risquez d'être pointé du doigt plus facilement après coup, si la personne se sent flouée ou si vous l'avez envoyée à l'abattoir. Faites donc en sorte que ça ne soit pas un moyen de remonter jusqu'à vous.

PENDANT LE RUN

Une fois vos préparatifs achevés, il est le temps de passer à l'action ! Vos plans pourraient nécessiter de se faire passer pour quelqu'un d'autre, ou de monter une escroquerie. Mais il arrivera aussi inmanquablement que vous soyez pris au dépourvu, et qu'une filouterie au débotté soit votre meilleure option.

- ♦ Il y a aussi une troisième option, celle de l'arnaque au long cours. Toutefois, c'est vraiment une tout autre affaire. On parle ici de préparations et d'une opération qui durent sur plusieurs mois, voire plusieurs années, des faux SIN bétonnés, aucune marge d'erreur (ou du moins, très fine), etc. Généralement plus facile pour un opérateur solo que pour un groupe. Cependant, si vous la réussissez...
- ♦ Sunshine

Le bluff à la volée est probablement la plus commune et s'appuie sur un esprit vif et la capacité à paraître crédible et à inspirer confiance. En gros, vous rencontrez un gus, vous lui vendez des salades et vous espérez qu'il va les gober sans poser trop de questions.



D'un côté, on ne peut pas réellement se préparer, car c'est fait en réaction à une situation imprévue et ça nécessite d'improviser. D'un autre côté, si vous faites vos recherches et votre préparation correctement, vous aurez une meilleure compréhension de la situation et vous limiterez les risques de faux pas qui vous ferait prendre. Il est aussi possible de prévoir les scénarios les plus probables et de se préparer une ou deux couvertures pour ceux-ci, ou du matos « au cas où ». Par exemple, un simple tube de nanocrème de maquillage, une perruque et des verres de contacts colorés peuvent faire toute la différence dans de nombreuses situations.

- ❖ Pour ceux qui ne connaissent pas, les nanocrèmes de maquillage sont bourrés de nanites qui peuvent être programmées via un commlink pour prendre la forme et la couleur nécessaire afin de donner l'apparence souhaitée au visage en quelques dizaines de secondes.
- ❖ Juice Box

Un exemple classique de ce type de tromperie est lorsque vous baratinez les gardes ou les employés qui vous surprennent là où vous ne devriez pas être, et à qui vous tenter de faire croire que vous avez une raison légitime d'être présent ou, du moins, de fermer les yeux sur votre présence.

Ceci repose grandement sur une bonne histoire improvisée soutenue par l'apparence du groupe, si elle ne détonne pas trop de l'histoire vendue, et par des augmentations ou pouvoirs d'adepte qui vous permettent d'être plus charmant ou plus crédible. Et si ça ne marche pas, un petit pot-de-vin ou une menace bien posée pourrait faire pencher la balance en votre faveur. Mais dans un cas comme dans l'autre, à moins d'être particulièrement chanceux, le bluff ne résistera pas à un examen approfondi. Si elle creuse, la personne va découvrir le pot aux roses. Faites donc en sorte de profiter de la confusion et des quelques secondes de crédibilité pour obtenir ce que vous souhaitez et ne laissez pas à votre interlocuteur l'occasion de découvrir la supercherie.

- ❖ Si vous savez où se trouve la salle d'entretien ménager, celle des casiers des employés ou la salle de garde, ou si vous tombez sur l'une d'entre elles par hasard, profitez-en et déguisez-vous. Ça renforcera votre histoire, il y a moins de chance que l'on vous intercepte... Surtout si vous avez moins d'un jeu d'acteur et donnez l'impression « d'être à votre place ». Au pire vous dites que vous êtes nouveau, et la majorité des gens ne creusera pas plus loin que ça. Et enfin, ça permet de cacher vos armes et autres outils plus aisément.
- ❖ Mika

Pour mettre toutes les chances de votre côté, vous devriez préparer votre escroquerie dès que vous en avez l'occasion. L'idée est de faire en sorte que la cible ne soit pas surprise de votre présence ou, encore mieux, vous attende. Cette préparation repose moins sur le charme et les compétences de votre face et plus sur celles de l'équipe pour se renseigner.

Vous pourriez ainsi vous faire passer pour un client ou un fournisseur de l'entreprise, ou un officier des pompiers venu faire une inspection pour s'assurer de la conformité des installations, ou encore un consultant extérieur. Un autre bon choix est les sous-traitants : le service de cafétéria ou celui de l'entretien... Dans tous les cas, cela ne sera rendu possible que par de solides informations, et si le face est capable d'en obtenir, il est loin d'être le seul.

Peu importe la couverture choisie, elles reposent toutes sur quelques points communs. Elles exigent un temps de préparation plus long afin d'en poser les bases. En plus de votre histoire, vous devez mettre la main sur un véhicule et des vêtements ou uniformes appropriés, idéalement avec le bon marquage, mais au moins quelque chose que passera une examination sommaire ; ainsi que l'équipement et les accessoires associés. Pour accroître encore la crédibilité, une passe matricielle pour vous ajouter au registre des visiteurs attendus ne sera pas superflue.

- ◊ Un moyen simple d'obtenir tout ça est d'appeler le sous-traitant soi-même, en se faisant passer pour la corporation cible. Une fois le rendez-vous planifié, votre decker pourra l'ajouter au serveur de la cible. Vous n'aurez ensuite plus qu'à intercepter les pauvres bougres pour mettre la main sur leur véhicule, leurs uniformes et tout l'équipement d'un coup.
- ◊ Fianchetto

Durant cette période de préparation, plus qu'à l'habitude, il faut faire particulièrement attention pour ne pas éveiller les soupçons, surtout si vous tentez d'obtenir des uniformes ou des véhicules officiels des autorités, ou si vous devez falsifier les serveurs de votre cible pour y inclure un rendez-vous ou vous octroyer les accès nécessaires. Finalement, cet équipement et ces fausses identités n'ont pas besoin d'être parfaits, mais devraient être suffisamment solides pour ne pas déclencher d'alarme durant le job, et idéalement vous donner quelques jours de répit après coup.

Tout cela ne reléguera pas votre face à un rôle de second plan, mais, ayant établi une raison légitime pour l'équipe d'être présente sur les lieux, cela lui facilitera grandement la tâche, aussi bien pour entrer, mais aussi pour tous les petits baratins pendant la mission. Un désavantage de cette approche est que, selon le type de couverture choisie, il se peut que seuls certains membres de l'équipe aient une raison légitime d'être présents. En se faisant passer pour un client, par exemple, il est fort probable que seuls un ou deux membres puissent entrer de façon réaliste et avoir une raison d'être présents. Il faudra trouver une autre solution pour le reste de l'équipe.

SÉLECTION D'ÉQUIPEMENT D'ESCROCS

Voici quelques **exemples** d'équipement et atouts pour les ayant un penchant pour l'escroquerie :

Kit de maquillage : (atout d'équipement niveau 2, 12 500 ¥) RR 1 aux tests d'Influence (imposture).

Nanocrème de maquillage : (atout d'équipement niveau 4, 22 500 ¥) RR 2 aux tests d'Influence (imposture).

Garde robe fournie : (atout d'équipement niveau 2, 12 500 ¥) ayez la tenue adaptée en toutes situations, RR 1 aux tests d'Influence (étiquette).

Programme linguistique expert : (atout d'équipement niveau 2, 12 500 ¥) utilisez les idiomes et tournures de phrases adaptées à vos interlocuteurs, RR 1 aux tests d'Influence (étiquette).

RÈGLE OPTIONNELLE : TESTS SOCIAUX ÉTENDUS

Les confrontations sociales se résolvent généralement par un test unique, simple ou opposé, ce qui peut être trop rapide dans les situations particulièrement importantes qui devraient être des points d'orgue de l'aventure. Cette règle optionnelle propose de gérer ces situations spécifiques en se calquant sur les règles de combat.

En plus de son moniteur d'état physique, chaque personnage aura un moniteur d'état social, lui aussi composé de 2 blessures légères, 1 blessure grave, et 1 blessure incapacitante, mais représentant ici le capital social du personnage au cours de la rencontre.

Chaque étape de la confrontation est résolue par le test adapté, mais le personnage qui remporte le test inflige des dommages sociaux au lieu de directement remporter l'échange.

La valeur de dommages sociaux est égale au Charisme du personnage, auquel sont ajoutés les succès nets. Dans le cas d'une argumentation logique ou scientifique, la Logique peut être utilisée. Les seuils de blessure sont calculés avec la Volonté, ils sont donc égaux aux seuils mentaux, mais les éventuelles protections sont spécifiques, comme dans l'exemple ci-dessous.

Jet setter : (atout trait niveau 1, 5 000 ¥) habitué aux réflexions les plus acerbes, armure sociale 1.

Les effets des blessures sociales sont identiques à ceux des blessures physiques, mais ne s'appliquent normalement qu'à la confrontation en cours. Aucun effet de longue durée n'est imposé, car les situations potentielles sont trop variées. Le meneur de jeu est libre d'imposer les effets pertinents. Par exemple, un personnage vaincu lors d'une confrontation sociale publique avec un membre d'une organisation pourrait perdre sa crédibilité aux yeux des membres de celle-ci et subir un désavantage dans ses interactions futures avec eux.

LA FORCE BRUTE

C'est la première chose qui vient généralement en tête quand on pense ni magie, ni Matrice, surtout si vous aimez les joujoux bruyants, mais attention ! Si la violence est souvent nécessaire, elle ne doit jamais être l'option par défaut.

QUAND, OÙ ET POURQUOI ?

Bien que nous opérons dans un domaine d'activité relativement violent, les approches que j'ai mentionnées plus tôt (dis-crétion, infiltration et escroquerie) devraient être privilégiées en tout temps, car elles limitent les dommages collatéraux, et donc les représailles. Même si le job demande de faire diversion ou d'assassiner quelqu'un, sortir la quincaillerie devrait être la dernière étape, juste avant de déguerpir au plus vite.

Car, que vous le vouliez ou non, les enjeux changent sitôt les armes sorties, et les conséquences deviennent tout de suite plus sérieuses.

Peu importe ce que vous êtes, votre Talent, vos implants ou votre matos. Une balle peut suffire à causer des blessures sérieuses, voire mortelles ; vous forçant à abandonner la mission, voire un coéquipier. Aucune de ces deux options n'est vraiment alléchante. Et vous réaliserez très rapidement que poursuivre une mission en trimballant le corps d'un coéquipier l'est encore moins. C'est un poids mort qui vous ralentit et qui vous distrait, réduisant d'autant plus vos chances de succès. Et même si vous vous en tirez avec une blessure mineure rapidement pansée, elle aura causé un léger retard, et laissera derrière vous du sang qui pourra être aisément utilisé par un mage ou un maître-chien pour vous pister, voire pour vous atteindre par un rituel magique. À plus long terme, ces traces d'ADN pourraient s'accumuler dans un dossier vous attendant au chaud chez les badges.

Et les conséquences ne s'arrêtent pas là, les gardes n'ont pas besoin d'être aussi compétent que vous pour vouloir rester en vie et donneront immédiatement l'alerte en cas de déploiement de violence, en indiquant votre position et vos déplacements. Les autorités vont être appelées et pourraient bien se pointer en l'espace de quelques minutes, selon où vous êtes. Et elles auront l'avantage sur vous, aussi bien numérique qu'en termes d'armement.

Et si en plus vous faites l'erreur de causer d'énormes dommages collatéraux, voire des pertes humaines, les conséquences augmenteront d'un cran ou deux. C'est inévitable, les médias vont s'en mêler, vous ferez les gros titres et vous passerez pour des êtres immoraux et sans cœur. Et je ne parle même pas du meurtre de policier ou de gardes de sécurité corporatiste. Ces gars-là ont un fort esprit de corps et chercheront à venger les leurs.

Si tout défourailler est votre mode opératoire, il ne vous faudra pas longtemps pour vous retrouver sur les listes de personnes recherchées par les polices, les autorités fédérales et les services de sécurité corporatistes. Et ce sont bien les dernières listes où vous souhaitez que votre nom apparaisse. Une fois fiché, de larges efforts seront déployés pour vous appréhender, et beaucoup de gens autour de vous subiront la pression

ou paieront le prix fort : amis, contacts, voisins. Et il y a fort à parier que peu d'entre eux se mettront en danger pour vous protéger. Certains vous balanceront sans ciller en voyant le montant de la récompense, et les autres prendront rapidement leurs distances et vous éviteront comme la peste, car personne de sensé ne voudrait être associé à vous.

Votre réputation dans les Ombres en prendra aussi un sérieux coup. La plupart des runners refuseront de travailler avec vous ou exigeront un montant faramineux pour courir ce risque. Vous risquez de vous retrouver à travailler avec des bleus, des désespérés ou des cinglés tout aussi assoiffés de sang que vous.

Enfin, les personnes que vous avez tuées ont des familles et des amis. La majorité ne peut peut-être pas faire grand-chose, mais il suffit d'une personne avec assez d'argent ou des contacts dans les hautes sphères, ou les bas-fonds, pour vous retrouver avec une prime sur la tête. N'oubliez pas, la vengeance est un plat qui se mange froid, et cette balle de trop pourrait vous coûter la tranquillité d'esprit pour de longues années.

Non, ce n'est pas une situation dans laquelle vous voulez vous retrouver. Pour échapper à cela, le meilleur moyen reste d'éviter la violence autant que possible. Lorsque vous faites vos plans, prévoyez des alternatives : chemins de fuite multiples, armes non létales (prise du sommeil, tasers, balles gel ou toxines étourdissantes). Et si vous devez vraiment tirer à balles réelles, essayez au moins de viser une zone laissant des chances de survie : genou, main ou pied. Oui, ça peut causer des blessures handicapantes, mais c'est toujours mieux qu'un mort... et ce sont des blessures qui se soignent facilement avec des implants cybernétiques.

Mais tout ça, c'est la théorie. Dans la pratique, il vient souvent un moment où les balles se mettent à fuser, de votre fait ou non. Dans ces moments-là, rien de pire que de ne pas être préparé, comme pour tout vous me direz. Je vous ai donc compilé une petite présentation sur les armes et armures.

- ♦ Tout plan doit s'adapter aux contingences de la réalité, ou ce n'est pas un plan. C'est un rêve.
- ♦ Thorn

BIEN S'ARMER

Vous devriez maintenant avoir compris que la violence est rarement la meilleure solution, et qu'elle a toujours des conséquences. Pour autant, les événements font que c'est parfois la seule disponible. Il est donc important de s'y préparer.

Cela commence évidemment par l'entraînement : savoir se débrouiller dans un combat n'est pas inné, et si certains ont eu la « chance » de se battre dès leur enfance, ce n'est pas le cas de tout le monde. Aussi, commencez par vous assurer de savoir quoi faire quand le plomb commence à voler bas ; au moins pour assurer votre sécurité, idéalement pour pouvoir contre-attaquer.

Ensuite, il s'agit d'être correctement armé. Les choix sont nombreux et il n'est pas forcément aisé de s'y retrouver pour les néophytes. Chaque arme a ses forces et ses faiblesses, et il n'est pas tant question de déterminer la meilleure que de savoir



laquelle est la plus adaptée à la situation. Je vous propose donc un petit tour d'horizon.

Du côté des armes de mêlée, il s'agit principalement d'un compromis entre la taille et la puissance. Dans les endroits les plus strictement contrôlés, la maîtrise du combat à **main nues** est toujours un plus, malgré son efficacité réduite face à des adversaires armés ou bien protégés.

- ♦ Ça dépend pour qui. Je connais des adeptes qui canalisent assez de magie dans leurs poings pour que ce soit leurs adversaires armés qui se sentent sous-équipés !
- ♦ Jimmy No

Les **armes courtes**, tels les couteaux et poings américains, sont faciles à dissimuler, peuvent généralement être gardées en permanence sur soi et offrent un gain de puissance substantiel. Les armes de contact cybernétiques entrent aussi dans cette catégorie, avec l'avantage de pouvoir se rétracter pour être encore plus difficiles à repérer.

Les **armes longues** sont nettement plus redoutables, mais n'oubliez pas pouvoir les dissimuler bien longtemps. Vous pourrez éventuellement les cacher dans un long manteau, mais votre démarche ne sera pas naturelle et quiconque d'un tant soit peu attentif les remarquera. Cette catégorie regroupe

les variantes d'épées, tels les katanas et autres rapières, de haches, qu'elles soient de combat ou de pompier, ainsi que les matraques.

- ♦ Les matraques télescopiques sont intéressantes, car elles offrent une bonne allonge une fois déployées tout en restant aussi facilement dissimulables qu'un gros couteau quand elles sont repliées.
- ♦ Mihoshi Oni

Enfin, les **armes de contact avancées** utilisent des technologies modernes plutôt que la simple force du combattant pour infliger des dommages. Les électromatraques et, avec une puissance moindre, les électro-gants génèrent des impulsions similaires aux tasers en cas de contact. Je dois aussi évidemment citer le fouet monofilament, arme iconique unanimement redoutée pour les dégâts qu'elle peut causer, aussi bien que pour la folie présumée de ceux qui l'utilisent. Il s'agit d'un câble monofilament d'environ deux mètres, muni d'un contrepoids à son extrémité, pouvant trancher chairs et armures avec une déconcertante facilité. Il est souvent implanté dans un doigt cybernétique, la dernière phalange jouant le rôle de lest. Son maniement difficile fait qu'il est considéré par certains aussi dangereux pour l'utilisateur que pour ses adversaires.

LES ARMES

Les armes standard sont décrites par une **valeur de dommages (VD)** et par un indicateur de performance aux différentes **portées**. La VD peut être fixe ou dépendre de la Force du personnage qui la manie, auquel cas elle est notée sous la forme (FOR+X). Les performances à chaque portée peuvent être :

- – indique que l'arme ne peut pas être utilisée à cette portée.
- Dés. indique qu'utiliser l'arme à cette portée inflige un désavantage au test d'attaque.
- OK indique que l'arme est utilisable normalement à cette portée.

Les autres caractéristiques des armes sont narratives et implicites. Il peut par exemple s'agir des capacités de tir automatique. Un personnage équipé d'une telle arme pourrait vouloir faire un tir de couverture. Après avoir dépensé un point d'Anarchy, le meneur pourrait par exemple décider

que le joueur dépense une action et fait un test d'attaque. Chaque adversaire se hasardant ensuite dans la zone devra obtenir plus de réussites sur un test de défense à distance sous peine de subir les dommages de l'arme.

Obtenir des caractéristiques supplémentaires nécessite de convertir l'arme en atout, dont plusieurs exemples sont fournis dans cette section. Combiner les effets de plusieurs équipements, ou armes, nécessite de posséder les deux et d'ajouter un effet narratif pour gérer l'intégration. Par exemple, monter un lance-grenades sous un fusil d'assaut nécessite de posséder les deux armes, de convertir le fusil d'assaut en atout et de lui ajouter l'effet narratif « arme sous le canon ».

La table ci-dessous fournit les caractéristiques des principaux types d'armes et donne quelques modèles en exemple.

ARME	VD	PORTÉE			
		CONTACT (≤ 2 M)	COURTE (3 À 15 M)	MOYENNE (16 À 60 M)	LONGUE (> 60 M)
Mains nues	FOR	OK	–	–	–
Armes courtes (couteau, poing américain, griffes et lame cybernétiques)	(FOR+1)	OK	–	–	–
Armes longues (épée, rapière, katana, hache de combat, arme d'hast, matraque, matraque télescopique)	(FOR+2)	OK	–	–	–
Armes de contact avancées (électromatraque, électro-gants)	5	OK	–	–	–
Armes de jet (couteau de lancer, shuriken, chakram, tomahawk)	(FOR+1)	OK	OK	Dés.	–
Arcs	(FOR+1)	OK	OK	OK	–
Arbalètes	4	OK	OK	OK	–
Tasers (Defiance Super Shock)	5	OK	OK	–	–
Pistolets de poche (Fichetti Tiffani Needler, Streetline special, Walther Palm Pistol)	3	OK	OK	Dés.	–
Pistolets légers (Ares Light Fire, Beretta 101T, Colt America L36, Fichetti Security 600, Ruger Redhawk)	4	OK	OK	Dés.	–
Pistolets automatiques (Ares Crusader II, Ceska Black Scorpion, Steyr TMP, Ares Super Squirt*)	4	OK	OK	Dés.	–
Pistolets lourds (Ares Viper Slivergun, Browning Ultra Power, Colt Manhunter)	5	OK	OK	Dés.	–
Mitraillettes (Colt Cobra, HK-227, FN P93 Praetor, Uzi V)	5	Dés.	OK	OK	–
Fusils d'assaut (AK-97, Colt M23, FN HAR, fusil Parashield DART*)	7	Dés.	OK	OK	Dés.
Shotguns (Defiance T-250, Mossberg CMDT, Remington Roomsweeper)	8	Dés.	OK	Dés.	–
Fusils de précision** (Ares Desert Strike, Remington 900)	10	–	Dés.	Dés.	OK
Mitrailleuses** (Ingram Valiant, Stoner-Ares M202)	9	–	OK	OK	OK
Grenades	7	OK	OK	Dés.	–
Grenades à gaz*	selon toxine	OK	OK	Dés.	–
Lance-grenades** (Ares Antioch II, ArmTech MGL-6 & 12)	7	–	Dés.	OK	OK
Lance-roquettes** (Aztechnology Striker, Onotari Interceptor)	12 (Anti-véhicules 16)	–	–	Dés.	OK

* Ces armes utilisent des toxines, détaillées p. 152.

Chaque arme coûte 2 500 ¥, munitions incluses, à l'exception des armes de spécialiste, notées **, qui coûtent 5 000 ¥.

À tort ou à raison, on préfère souvent éviter le contact direct avec l'ennemi en utilisant des armes à distance. Là aussi, le choix est large et plusieurs critères doivent être pris en compte.

Je vais commencer par les armes mécaniques, certains diront primitives. Si elles peuvent sembler anachroniques à la fin du XXI^e siècle, ce serait une erreur de les ignorer, car elles offrent plusieurs avantages. Le principal est qu'elles sont silencieuses, ce qui est primordial dans de nombreuses situations. Leur aspect inoffensif, ou en tout cas moins menaçant que les armes à feu, est un plus non négligeable.

Les **armes de jet**, lancées à la main, sont pour certaines très discrètes, en particulier les couteaux et les shurikens. D'autres, potentiellement plus puissantes, sont aussi plus imposantes. Il s'agit souvent d'armes d'origine tribale, tels les chakrams et tomahawks, prisées pour leur symbolique tout autant que les dégâts qu'ils provoquent. Toutes souffrent par contre d'une portée effective assez courte.

Les **arcs** permettent de parer à ce défaut, tout en restant silencieux, et potentiellement très puissants entre de bonnes mains (comprendre, celles de troll). Leur taille est par contre un sérieux handicap.

Plus petites, en particulier dans leurs versions de poche, les **arbalètes** offrent les mêmes avantages que les arcs, sans que la force de l'utilisateur n'entre en ligne de compte. Les versions modernes sont généralement dotées de chargeurs, afin d'accélérer la cadence de tir.

À mi-chemin entre les armes mécaniques et les armes à feu, les **tasers** sont une option intéressante. Les modèles standard tirent deux à quatre dards connectés par de fins câbles afin d'infliger une décharge à la cible. Facilement dissimulables, largement utilisés comme arme défensive, car non létaux, ils ont beaucoup d'avantages. Leur principal inconvénient est leur faible portée.

- Pour ce dernier point, vous pourriez être intéressés par le **Yamaha Pulsar**. Il utilise des condensateurs au lieu de dards et de câbles, ce qui accroît considérablement sa portée. Cerise sur le gâteau, il dispose de connecteurs sur la poignée pour une utilisation en mêlée.
- Mihoshi Oni



YAMAHA PULSAR



ÉLECTROGANTS



DISSIMULATION DES ARMES

Aucune règle précise n'est donnée pour la dissimulation des armes, car cela dépend de nombreux facteurs qui seront plus simplement appréciés par le meneur : la taille de l'arme, les vêtements du personnage, l'attention qui lui est portée par les gardes. Dissimuler une arme quand on est au milieu de la foule est bien plus simple qu'en passant juste devant un garde, sans parler des fouilles corporelles et senseurs technologiques. Les descriptions données dans ce chapitre sont une bonne base sur laquelle le meneur peut s'appuyer, en plus de la situation, pour décider si un test est nécessaire, et s'il convient de donner un avantage ou un désavantage au joueur.

Du côté des armes à feu, il s'agit principalement d'un compromis entre la taille, la puissance et la légalité. Il est évident que, même si on aimerait bien pouvoir avoir notre fusil d'assaut en permanence sur nous, rares sont les endroits où c'est faisable.

Les **pistolets de poche** sont les plus discrets. Ayant la taille de la paume de la main, ils sont faciles à dissimuler et sont largement autorisés comme arme défensive. Il faudra néanmoins un tireur particulièrement compétent pour en faire une réelle menace face à des cibles un minimum protégées, mais celles-ci sont généralement rares dans les endroits qui nécessitent l'usage d'une telle arme. Tendance en ce moment, le **Tiffani**

ATOUTS ARMES

Voici quelques **exemples** d'atouts armes. Leur coût comprend le prix de l'arme ainsi que les améliorations d'atout.

Fouet monofilament : (arme de contact avancée, atout d'équipement niveau 1, 7 500¥) VD 7 ; portées [OK/-/-/-] ; 6 dés de risque au minimum aux tests d'attaque (ou l'ensemble de la réserve si elle est inférieure à 6).

Yamaha Pulsar : (taser, atout d'équipement niveau 1, 7 500¥) VD 5 ; portées [OK/OK/Dés./-].

Tiffani Needler : (pistolet de poche, atout d'équipement niveau 2, 12 500¥) VD 3 ; portées [OK/OK/Dés./-] ; RR 1 aux tests de Furtivité (discrétion physique).

Shiawase Arms Puzzler : (pistolet léger, atout d'équipement niveau 4, 22 500¥) VD 4 ; portées [OK/OK/Dés./-] ; RR 2 aux tests de Furtivité (discrétion physique).

Ares Predator IV : (pistolet lourd, atout d'équipement niveau 2, 12 500¥) VD 5 ; portées [OK/OK/Dés./-] ; smartgun : RR 1 aux tests d'Armes à distance (pistolets).

Ares Predator V : (pistolet lourd, atout d'équipement niveau 3, 17 500¥) VD 5 ; portées [OK/OK/Dés./-] ; smartgun : RR 1 aux tests d'Armes à distance (pistolets) ; tir en rafales.

Ares Predator VI : (pistolet lourd, atout d'équipement niveau 5, 27 500¥) VD 5 (gel) /6 (explosives) ; portées [OK/OK/Dés./-] ; smartgun : RR 1 aux tests d'Armes à distance (pistolets) ; tir en rafales ; sélecteur de munitions : gel (dommages étourdissants) ou explosives.

Ruger Super Warhawk : (pistolet lourd, atout d'équipement niveau 1, 7 500¥) VD 6 ; portées [OK/OK/Dés./-].

Ingram Smartgun : (mitraillette, atout d'équipement niveau 3, 17 500¥) VD 6 ; portées [OK/OK/OK/-] ; smartgun : RR 1 aux tests d'Armes à distance (mitraillettes) ; silencieux.

Ares Alpha Mk II : (fusil d'assaut, atout d'équipement niveau 5, 27 500¥) VD 7 ; portées [Dés./OK/OK/Dés.] ; RR 1 aux tests d'Armes à distance (fusils et lances-grenades) ; lance-grenades sous le canon VD 7 ; portées [-/Dés./OK/OK].

Barret Model 122 : (fusil de précision, atout d'équipement niveau 2, 15 000¥) VD 12, portées [-/Dés./Dés./OK].

Ranger Arms SM-6 : (fusil de précision, atout d'équipement niveau 4, 22 500¥) VD 10, [-/Dés./Dés./OK] ; smartgun : RR 1 aux tests d'Armes à distance (fusils) ; silencieux ; démontable.

Needler est conçu pour ces dames, qui souhaitent pouvoir se défendre tout en restant élégantes. Sa particularité est son revêtement capable de changer de couleur et de motifs, mis en avant dans les publicités comme le moyen de l'assortir avec ses tenues.

- ♦ Bien sûr, ce n'est pas pour la classe qu'on s'intéressera à ce modèle, mais parce que son revêtement programmable facilite grandement sa dissimulation, déjà favorisée par sa petite taille.
- ♦ Balladeer
- ♦ Surtout que, comme pour n'importe quel autre produit, les corpos ont décliné les éditions spéciales avec des accessoires ou des couleurs uniques. Il est également possible d'avoir ses propres personnalisations, et certaines corpos de sécurité ont déjà franchi ce pas.
- ♦ /dev/grrl

Légèrement plus gros, les **pistolets légers** sont l'arme réglementaire des gardes dans de nombreux lieux faiblement protégés, ou dans des environnements sûrs. S'ils restent facilement dissimulables, il faudra néanmoins des vêtements plus couvrants que pour les pistolets de poche : veste de costume ou sac à main. Leur canon plus long accroît aussi leur puissance.

- ♦ Mention spéciale au **Shiawase Arms Puzzler** : ce flingue est entièrement démontable en pièces d'apparence anodine



SHIAWASE ARMS
PUZZLER



PISTOLETS LÉGERS ET LOURS TYPIQUES

ressemblant à s'y méprendre à des objets courants, et indétectables aux scanners magnétiques : bijoux, accessoires pour commlink, etc. C'est l'arme idéale à emporter là où vous ne devez pas en avoir.

● Balladeer

Les **pistolets automatiques** utilisent les mêmes munitions que les pistolets légers, mais peuvent tirer en rafales, ou même en tir automatique. Ils disposent pour ça d'un chargeur nettement plus grand et leur corps est aussi renforcé. Les **pistolets lourds** sont de taille similaire, mais compensent leur plus

faible cadence de tir par des munitions de plus gros calibre, offrant une belle puissance d'arrêt. Les uns comme les autres nécessitent un holster dissimulé ou des vêtements amples, sous peine d'être facilement repérés ; et seules les zones de faible sécurité tolèrent leur port.

L'**Ares Predator** est le pistolet lourd le plus connu du monde. Toujours à la pointe de la technologie, avec pas moins de six modèles successifs depuis sa sortie, c'est une arme de référence. Au fil du temps, il s'est vu adjoindre un système smartgun, la capacité à tirer des rafales courtes et, dans sa dernière mouture, un sélecteur permettant de mélanger différents



ARES PREDATOR IV, V & VI



RUGER
SUPER WARHAWK

INGRAM SMARTGUN



types de munitions dans le même chargeur. Le **Ruger Super Warhawk** est quant à lui un revolver lourd au calibre impressionnant, qui vous passe rapidement l'envie de vous trouver du mauvais côté du canon.

Les **mitraillettes** sont utilisées par de nombreuses agences de sécurité dans les zones où le danger est réel, sans être omniprésent. Leur taille légèrement inférieure aux fusils les rend difficiles à dissimuler sans disposer d'un sac adapté, mais certaines disposent d'une crosse pliable, ou rétractable, afin de limiter leur gabarit. Elles offrent une puissance similaire aux pistolets lourds, mais avec une cadence bien supérieure et une portée accrue. Mis à part dans les barrens, porter une mitraillette de

façon ouverte attirera inmanquablement l'attention sur vous, et rapidement des ennuis. L'**Ingram Smartgun** est un modèle assez imposant : évidemment équipée d'un smartgun, elle doit sa taille à son silencieux intégré.

Au-delà, on entre dans le domaine des armes de guerre et des forces de police d'élite. À moins d'appartenir à l'un de ces groupes, elles vous identifieront comme des criminels violents. Les **fusils d'assaut** sont l'arme standard de nombreuses forces militaires. Les modèles classiques sont bien évidemment impossibles à dissimuler, à moins de disposer d'un grand sac, bien que certains modèles bullpup, plus compacts, puissent ne pas trop attirer l'attention sous un manteau. Ils sont similaires dans leur usage aux mitraillettes, avec des performances accrues, en termes de puissance comme de portée. Une grande variété de fusils d'assaut est disponible sur le marché, depuis le vénérable **AK-97**, qui est le fusil d'assaut dans sa plus simple expression, jusqu'à l'**Ares Alpha Mk II**, un modèle particulièrement réputé, bien que cher. Il dispose de série d'un smartgun et d'un lance-grenades monté sous le canon.

Les **shotguns** offrent une alternative pour les combats dans les zones exiguës. De taille similaire aux fusils d'assauts, ils offrent une puissance remarquable au prix d'une portée réduite.

À l'inverse, dans les zones dégagées, les **fusils de précision** sont des armes de choix, sans égales en termes de portée et



ARES ALPHA MK II



de puissance. On peut schématiquement les classer en trois catégories : les fusils de chasse, les fusils de précision militaires et... les autres. Les deux premiers n'ont pas vocation à être dissimulés, et sont donc très voyants du fait de leur grande taille. D'autres modèles peuvent être assemblés et démontés plus ou moins rapidement, afin de pouvoir être transportés de façon plus discrète. On notera particulièrement le **Barrett Model 122** pour sa puissance inégalée, et le **Ranger Arms SM-6**, référence dans le domaine grâce à son smartgun, son silencieux et sa capacité à être monté et démonté rapidement pour se transporter dans une banale mallette.

Les **mitrailleuses** sont les armes automatiques de plus gros calibre. Leur puissance et leurs munitions leur assurent une grande portée. Elles sont si massives que seuls les plus petits modèles peuvent être portés par des métahumains. Les plus gros sont conçus pour être montés sur des véhicules.

- ♦ Attends ! Tu traites mon pote troll de véhicule ?
- ♦ Kane
- ♦ J'ai arrêté de boire avec ce troll. Il se considère comme un tank... vous voyez le genre.
- ♦ Seb//Colt

Les **lance-grenades** offrent une option tactique appréciable face à des groupes. Leur usage avec des grenades incapacitantes est fréquent lors d'assauts en intérieur. Par ailleurs, on trouve couramment des lance-grenades intégrés sous le canon de fusils d'assaut.

Enfin, les **lance-roquettes** sont à garder pour les jours où vous cherchez vraiment à faire du grabuge. Pouvant être chargés avec des munitions antipersonnel ou anti-véhicule, réservez-les pour des occasions très particulières.



BARRETT MODEL 122



COMBINAISON
CAMÉLÉON

ARMURES

Les armures aident à résister aux dommages physiques, tel qu'indiqué dans la section *Subir des dommages*, p. 68.

ARMURE	VALEUR D'ARMURE
Vêtements pare-balles légers	1
Vêtements pare-balles avec manteau	2
Protections légères (gilet pare-balles, veste pare-balles, manteau renforcé, etc.)	3
Armures intégrales (armure corporelle intégrale, armure SWAT, etc.)	4
Armures militaires	5
Boucliers balistiques	+1

Une armure coûte 2500¥ par point d'Armure. Leur valeur d'Armure n'est pas cumulable, à l'exception des boucliers et bonus d'Armure octroyés par les atouts.

SORTIR COUVERT

On entend souvent que la meilleure défense c'est l'attaque. Je ne peux bien évidemment pas donner tort à cet adage, mais ce n'est pas une raison pour courir les Ombres sans protection.

De nos jours, seuls les plus pauvres, ou ceux qui se sentent vraiment en sécurité, portent des vêtements qui ne sont pas renforcés. C'est d'autant plus vrai que leur coût est très raisonnable et qu'ils ne nécessitent pas de sacrifier quoi que ce soit en termes de style. Les **vêtements pare-balles** sont donc le minimum syndical pour un runner. Le plus souvent d'ailleurs, ce type de protection sera utilisé pour s'infiltrer dans des lieux où des armures plus imposantes sont inenvisageables. Les **costumes Actioneer** sont idéaux pour se donner une certaine prestance dans les milieux corporatistes. Si la météo le permet, ajouter un manteau peut accroître la protection tout en restant discret.

- ♦ Et si vraiment vous voulez vous mêler au monde du luxe, il faudra vous tourner vers des marques telles qu'Armanté. Mais attention, la douloureuse est salée !
- ♦ Kay St. Irregular

Les runners utiliseront le plus souvent des **protections légères**, tels les gilets ou vestes pare-balles. Moins discrètes que les vêtements précédents, ces protections n'attirent normalement pas trop l'attention. Dans le monde dans lequel on vit, beaucoup de gens en portent, et vous ne devriez pas trop dénoter dans la rue. C'est aussi ce que porteront généralement les gangers ainsi que les forces de sécurité ou de police communes. Évitez juste de vous habiller comme ça dans les endroits huppés ou strictement contrôlés. Un autre classique des Ombres est la **combinaison caméléon**. Intégralement recouverte de polymères de ruthénium, elle offre des performances de camouflage exceptionnelles.

Les **armures intégrales** offrent une protection supérieure, mais affichent clairement pourquoi vous êtes là, avec toutes les conséquences que vous pouvez imaginer. Elles équiperont les troupes de sécurité d'élite, ainsi que les unités de type SWAT. Elles couvrent l'intégralité du corps et s'accompagnent généralement d'un casque.

- ♦ C'est clairement le type d'armure qu'on laisse dans le coffre du véhicule et qu'on enfle au moment de passer à l'action, en espérant que ladite action ne nécessite pas de traverser un centre commercial bondé.
- ♦ 2XL
- ♦ Si vous craignez que les choses s'enveniment, mais ne pouvez vous permettre de sortir avec une armure intégrale, vous pouvez vous tourner vers les protections **SecureTech Invisi-shield**. Ces armures moulantes produites exclusivement sur mesure offrent un surcroît de protection tout en restant particulièrement discrètes.
- ♦ Mika

Quand la protection est vraiment importante, vous pouvez ajouter un **casque** à votre armure corporelle. Comme une

armure intégrale, cela attirera l'attention, mais il est plus facile de le garder à l'abri des regards dans un sac pour le sortir au dernier moment. Bien plus encombrants, les **boucliers balistiques** peuvent être une autre option quand la situation s'y prête, mais cela reste quand même assez rare dans notre métier.

Pour une protection optimum, il faut se tourner vers les **armures militaires** équipées de servomoteurs pour compenser leur masse et assurer une mobilité correcte au soldat. Bien sûr, sortir en ville avec une telle armure déclenchera une réponse immédiate et musclée des forces de l'ordre. Ces armures ne sont pas en vente libre, et l'armée ne délivre aucune licence d'utilisation, en dehors de quelques compagnies affiliées à l'International Mercenary Association.

ATOUTS ARMURES

Voici quelques exemples d'atouts armure.

Costume Actioneer : (atout d'équipement niveau 2, 12 500¥)
Armure 1 ; RR 1 aux tests d'Influence (étiquette).

Costume ou robe Armanté : (atout d'équipement niveau 7, 37 500¥) Armure 1 ; RR 1 aux tests d'Influence ; RR 1 aux tests d'Influence (étiquette).

Combinaison caméléon : (atout d'équipement niveau 4, 27 500¥) Armure 3 ; RR 2 aux tests de Furtivité (discrétion physique).

SecureTech Invisi-shield : (atout d'équipement niveau 1, 7 500¥) Armure +1.

ORDINAIRE, MAIS PAS DÉNUÉ D'ATOUTS

POSTÉ PAR : BUTCH

Les férus de technologie dominent la Matrice et commandent aux véhicules et aux drones. Le monde s'est Éveillé, donnant naissance aux magiciens et aux métatypes, plus forts et plus charismatiques. Et vous, vous n'avez rien de tout ça. Vous oubliez bien vite la défiance avec laquelle ces mêmes Éveillés et non humains doivent composer. Avant d'aller soutenir le Policlub Humanis, rappelez-vous que vous n'êtes pas démunis, les progrès de la technologie sont ouverts à tous.

Le cyberware est la première option qui vient à l'esprit, que ce soit pour pallier des séquelles graves suite à des blessures, ou simplement pour s'améliorer. C'est n'est pas donné, mais les prix ont largement baissé depuis les premiers modèles ; et un runner pas trop mauvais devrait pouvoir s'équiper assez facilement.

Un peu plus cher, mais largement moins invasif, le bioware est une très bonne alternative, en particulier si l'idée de mêler du chrome à votre chair vous rebute.

Enfin, pour les moins fortunés, les drogues et toxines peuvent aussi faire la différence, et pas uniquement lors des combats. D'ailleurs, méfiez-vous des gangers qui peuvent sembler inoffensifs : une dose de cram, ou de kamikaze si vous êtes vraiment malchanceux, et ils peuvent représenter un réel danger.

CHIMIE ET BOTANIQUE

Commençons par le plus abordable. Les drogues et toxines existent depuis que le monde est monde. Pendant longtemps, ces composés étaient dérivés de la flore et, dans une moindre mesure, de la faune. Qu'il s'agisse de plantes médicinales, de champignons hallucinogènes ou de poisons extraits depuis la faune locale, toutes les civilisations y ont eu recours. Avec les progrès de la chimie, de nouveaux composés ont fait leur apparition, plus puissants et plus faciles à produire. Et avec eux, les champs d'application se sont multipliés : de la médecine au dopage, en passant par des poisons plus rapides ou quasiment indétectables.

Si elles agissent globalement de la même façon, je les différencierai ici en deux catégories : les drogues, consommées volontairement et aux effets principalement bénéfiques, et les toxines, qui ne visent qu'à nuire à leurs cibles.

DROGUES

Depuis des siècles, quantité de substances psychoactives d'origine naturelle (alcool, cannabis, opium, khat, etc.) sont consommées pour leurs vertus récréatives ou médicinales. Certaines ont même un rôle central dans des pratiques spirituelles depuis des temps immémoriaux. Bien avant l'Éveil, les chamans d'Asie et d'Amérique, les houngans vaudous ou les marabouts animistes ont pris des drogues pour entrer en transe et intercéder auprès des esprits. De plus, elles sont aussi prisées pour leur capacité à améliorer les performances des athlètes à court, moyen ou long terme ; on en retrouve des



DROGUES

traces depuis l'Antiquité. Le dopage est une pratique aussi ancienne que les compétitions sportives.

Au XXI^e siècle, les progrès de la chimie, inspirés ou non par la nature, ont permis l'émergence de substances repoussant les limites de la métahumanité dans bien des domaines, comme des drogues de combat transformant un simple quidam en surhomme, ou encore des drogues Éveillées, capables d'élargir le champ des possibles d'un magicien ou même d'un ordinaire. Les avancées technologiques ont aussi amené leur lot de nouveautés. Les puces *better-than-life* (ou BTL, « mieux que la vie »), étaient initialement cantonnées à leur usage récréatif. Elles soumettent l'utilisateur à un flux simsens aux signaux amplifiés qui saturent les sens, et font paraître la réalité bien fade en comparaison. Leurs effets sur les neurotransmetteurs

et les souvenirs permettent, dans certains cas, d'obtenir des effets positifs, bien que dangereux, pour leurs utilisateurs.

Ce sont ces drogues, destinées à accroître le potentiel de leurs consommateurs, que je vais détailler ici. Bien sûr, qui dit drogue dit risque d'addiction. Alors, réfléchissez-y à deux fois avant de perdre le contrôle et de finir junky.

- ♦ C'est tout ? Et moi qui espérais découvrir la nouvelle drogue à la mode pour passer une bonne soirée !
- ♦ Slamm-0 !
- ♦ Tu t'y connais déjà largement assez Fred, et n'importe pas me laisser m'occuper du petit tout seul pendant que tu te payes du bon temps.
- ♦ Netcat

DROGUES

Les drogues sont des équipements, qui permettent de dépenser un point d'Anarchy pour Obtenir un avantage (p. 65). Le plus souvent, elles sont converties en atout pour des effets accrus. Les drogues ont généralement des effets négatifs, qui viennent réduire le niveau de l'atout. Ces derniers peuvent s'appliquer immédiatement ou lors de la descente, une fois que les effets bénéfiques cessent. Dans ce cas, leur durée est au moins équivalente à celle durant laquelle l'avantage s'est appliqué.

Les effets de l'addiction sont gérés par un comportement dédié. Celui-ci peut être choisi lors de la création du personnage, ou venir en remplacer un existant si l'addiction apparaît en cours de partie, reflétant ainsi le changement d'attitude du personnage.

Les drogues présentées ici ne sont que quelques exemples de substances courantes dans le Sixième Monde.

Alcool / synthanol : (équipement, 2 500 ¥) permet d'ignorer les modificateurs de blessure, désavantage aux tests impliquant la Logique, doit prendre un risque fort ou extrême sur toutes ses actions. Durée : une scène.

Bliss : (atout d'équipement niveau 1, 7 500 ¥) permet d'ignorer les modificateurs de blessure, désavantage aux tests impliquant la Volonté. Durée : une scène.

Cram : (atout d'équipement niveau 1, 7 500 ¥) +1 point d'Anarchy par scène d'action, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour. Une fois les effets dissipés, le personnage subit une blessure grave. Durée : un combat.

Deepweed : (atout d'équipement niveau 7, 37 500 ¥) RR 1 aux tests de Volonté, force la perception astrale des Éveillés. Une fois les effets dissipés, le personnage subit un désavantage pendant la scène suivante. Durée : une scène.

Jazz : (atout d'équipement niveau 3, 17 500 ¥) +1 point d'Anarchy par scène d'action, +1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour. Une fois les effets dissipés, le personnage subit un désavantage pendant la scène suivante. Durée : une scène.

Kamikaze : (atout d'équipement niveau 14, 72 500 ¥) RR 1 aux tests d'Agilité, VD +1 en mêlée, +1 point d'Anarchy par scène

d'action, +1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour. Une fois les effets dissipés, le personnage subit une blessure grave. Durée : un combat.

Long cours : (équipement, 2 500 ¥) permet de rester éveillé 4 jours. Une seconde dose permet de tenir 2 jours supplémentaires avec un désavantage à toutes les actions. Une fois les effets dissipés, le personnage dort pendant 24 h.

Nitro : (atout d'équipement niveau 2, 12 500 ¥) VD +1 en mêlée, +1 point d'Anarchy par scène d'action, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour, ignore les modificateurs de blessure. Une fois les effets dissipés, le personnage subit une blessure grave. Durée : un combat.

Novacoke : (atout d'équipement niveau 10, 52 500 ¥) RR 1 aux tests de Charisme. RR 1 aux tests de Perception (sociale). Une fois les effets dissipés, le personnage subit un désavantage aux tests impliquant le Charisme ou la Volonté pour une scène. Durée : une scène.

Psyché : (atout d'équipement niveau 12, 62 500 ¥) RR 1 aux tests de Volonté, permet de maintenir un sort supplémentaire. Durée : une scène. Note : niveau 10 (52 500 ¥) pour les personnages incapables de lancer des sorts.

Zen : (atout d'équipement niveau 8, 42 500 ¥) RR 1 aux tests de Volonté, désavantage aux tests impliquant la Force ou l'Agilité. Durée : une scène.

Céréprax : (atout d'équipement niveau 7, 37 500 ¥) RR 1 aux tests de Logique. Une fois les effets dissipés, le personnage subit un désavantage aux tests impliquant la Logique pour une scène ainsi qu'une blessure grave. Durée : une scène.

Veille de nuit : (équipement, 2 500 ¥) octroie la vision nocturne. Durée : une scène.

Berserker : (atout d'équipement niveau 4, 22 500 ¥) VD +1 en mêlée. RR 1 aux tests de Combat rapproché, doit prendre un risque fort ou extrême sur toutes ses actions. Durée : un combat.

Casanova : (atout d'équipement niveau 10, 52 500 ¥) RR 1 aux tests de Charisme. Durée : au choix.

Note : le Berserker et le Casanova sont des BTL et nécessitent donc une IND (p. 155) pour être utilisés. Elles existent sous forme de puces ou en version dématérialisée.

Soybière, synthégnôle, décoctions douteuses à base de krill ou, si vous êtes assez fortunés, whisky et vin. Choisissez votre poison, il y a en a pour tous les goûts et toutes les bourses. Si la plupart des gens boivent de l'**alcool**, ou à défaut du synthanol, pour s'amuser ou pour oublier, certains en consomment pour ne plus sentir la douleur. L'idée ne pouvait venir que d'un cerveau imbibé tant elle paraît stupide : qui de sain d'esprit voudrait être bourré en plein combat ?

Le **bliss**, aussi connu sous le nom d'extase, est une drogue tranquillisante, largement consommée pour échapper aux tourments de la vie. Il s'agit d'un opiacé de synthèse qui peut être injecté ou consommé à l'aide d'un inhalateur. Le bliss permet de réduire la sensation de douleur, sans les effets débilitants de l'alcool.

Le **cram** est un stimulant courant dans les rues, souvent considéré comme la drogue de combat du pauvre. Attention, si le contrecoup est sévère, les effets sont néanmoins puissants. Ne sous-estimez pas ceux qui en consomment. Évitez cependant d'en abuser, elle est connue pour causer des crises de colère et de paranoïa chez les gros consommateurs. Le cram nécessite généralement un inhalateur, mais des versions en comprimé à croquer existent aussi.

Originaire des Caraïbes, où les hougans le produisent à partir d'une algue magiquement active, le **deepweed** est une drogue Éveillée, d'où son appellation courante de beuh Éveillée. Cette drogue est connue pour forcer tout Éveillé à passer en perception astrale, même s'il n'en est pas normalement capable. Je ne détaillerai pas tous les risques encourus, mais sachez que cela expose le consommateur à la faune astrale. L'effet sur les ordinaires est par contre bien moindre. Une fois les effets dissipés, les consommateurs restent confus pendant quelque temps.

Le **jazz** est une drogue de combat développée pour les forces de l'ordre, afin de permettre aux policiers de donner le change face à des adversaires augmentés, en attendant que les renforts arrivent. Après l'avoir inhalé, les utilisateurs sont hyperactifs et nerveux, ce qui est propice aux dérapages. Mais qui s'en soucie de nos jours ?

Le **kamikaze**, ou K-10, est la drogue de combat ultime. Elle accroît aussi bien les capacités mentales que physiques de ses utilisateurs, qu'on peut reconnaître à leurs pupilles dilatées et leur surexcitation permanente. Le contrecoup est par contre assez violent, et mieux vaut en avoir rapidement terminé avec ses adversaires. Il n'est pas rare que les accrocs au kamikaze développent un dangereux sentiment d'invulnérabilité pouvant leur être fatal. Cette drogue nécessite d'être injectée, aussi les consommateurs réguliers s'équipent souvent d'un auto-injecteur cybernétique.

Le **long cours** est un cocktail chimique permettant de se passer de sommeil. Ses effets ringardisent les boissons énergisantes, et je ne parle même pas du soykaf. Une dose vous permettra de rester éveillé et pleinement opérationnel pendant quatre jours, avant que vous ne tombiez de fatigue. Vous pourriez bien sûr vous amuser à enchaîner les doses, mais l'effet va décroissant, au contraire des conséquences sur la santé. Je déconseille fortement d'en abuser.

La **nitro** désigne différentes drogues artisanales concoctées dans les barrens et donc, généralement, de mauvaise qualité.

Prisée par les gangers, qui s'en procurent facilement, la nitro accroît la force et la confiance de ses utilisateurs. Comme toutes les drogues bon marché, la descente n'est pas plaisante, mais c'est le prix à payer pour dominer les bandes adverses. Elle se consomme à l'aide d'un inhalateur.

Je pense que la **novacoke** n'a de nova que le nom, étant elle aussi dérivée des feuilles de coca. Elle rend les utilisateurs plus volubiles et extravertis, ce qui est un atout en société. La descente produit généralement les effets inverses, ce qui renforce l'aspect addictif de cette drogue.

Drogue des étudiants et des cadres corporatistes, le **psyché** est aussi un classique chez les magiciens. Elle renforce les capacités de concentration et la volonté. Les lanceurs de sorts affirment qu'il facilite aussi le maintien des sorts.

Le **zen** est avant tout une drogue hallucinogène psychédélique récréative, généralement utilisée lors des soirées. Elle ne devrait vous être d'aucune utilité pendant un run. Certains Éveillés considèrent cependant que cet état second les aide à ressentir le mana, mais, même dans ces conditions, cela me semble risqué.

Cette drogue développée par les corporations améliore les capacités cognitives des utilisateurs ainsi que leur concentration. Bien plus puissant que le psyché, le **céréprax** est aussi beaucoup plus dangereux en cas de surconsommation, pouvant altérer définitivement le cerveau et conduire jusqu'à la mort.

Vendue sous forme de gouttes à se mettre dans les yeux, cette substance est le fruit de recherches sur les créatures des fonds marins. La **veille de nuit** permet à ses utilisateurs de voir parfaitement dans la nuit. Faites néanmoins attention aux lumières vives si vous en consommez, vous seriez rapidement aveuglés.

Comme tous les personafix, le **berserker** est une puce BTL qui modifie la personnalité de l'utilisateur pour induire une véritable frénésie le poussant à se lancer corps et âme dans le combat, avec une efficacité décuplée, tout en inhibant tout sentiment de risque. Autant dire que cette saleté est d'une dangerosité extrême.

Le **casanova** est encore une BTL qui modifie la personnalité, cette fois pour faire de l'utilisateur un dragueur invétéré et, plus généralement, le rendre plus à l'aise dans les situations sociales.

- ♦ Ces BTL-là sont gentilles, elles altèrent votre personnalité, mais vous laissent aux commandes. Cependant, faites attention à ce que vous vous enfichez ; certaines réécrivent complètement votre comportement, au point de ne plus être capable de se débrancher seul.
- ♦ Turbo Bunny

TOXINES

Les poisons ont eux aussi été utilisés depuis des temps immémoriaux, d'abord pour aider à la chasse, en enduisant les armes blanches et les pointes de flèches, puis à des fins moins avouables. De nos jours, leurs applications sont multiples, depuis le contrôle des foules, pour le fameux gaz lacrymogène, jusqu'aux mille poisons pour assassiner vos adversaires. Plutôt que de détailler leurs effets (ils sont bien trop nombreux et

TOXINES

Les toxines sont gérées de différentes façons selon leur utilisation et leur effet.

Celles appliquées sur les armes blanches ou les pointes de flèches convertissent l'arme en atout pour accroître sa VD, ou ajouter un effet narratif qui, une fois la cible touchée, lui imposera un désavantage en dépensant un point d'Anarchy.

Couteau de combat avec toxine létale : (arme courte, atout d'équipement niveau 2, 12 500¥) VD (FOR+3); portées [OK/-/-/-].

Couteau de combat avec toxine débilite : (arme courte, atout d'équipement niveau 1, 7 500¥) VD (FOR+1); portées [OK/-/-/-]; inflige un désavantage à toutes les actions de la cible (1 point d'Anarchy) jusqu'à la fin de la prochaine narration.

Les **armes à injection** et celles basées sur le **DMSO** suivent les règles des armes normales, en considérant que les dommages sont causés par une toxine à effet rapide plutôt que par l'énergie cinétique de la balle. Les dommages peuvent être considérés comme étourdisants ou létaux, selon le composé utilisé. Pour les toxines offrant d'autres effets, convertissez ces armes en atouts pour leur ajouter des effets narratifs nécessitant la dépense d'un point d'Anarchy pour être activés. Ces effets peuvent s'appliquer en plus, ou à la place des dommages, au choix du joueur.

leurs différences importent finalement peu) nous allons plutôt nous attarder sur ce qui nous intéresse le plus dans notre métier : leur mode d'administration.

- En fait, c'est une course permanente entre les poisons et les nanites nettoyeuses. Qui mettra au point le nouveau poison face auquel les nanites sont inopérantes ? Et qui proposera en premier des nanites ou un extracteur de toxines efficaces contre celui-ci ?
- T3chK1d

Certaines toxines peuvent s'appliquer sur des armes tranchantes, ou des pointes de flèches, afin d'empoisonner une

L'**Ares Super Squirt** utilise les caractéristiques des pistolets légers et le fusil **Parashield DART** celles des fusils d'assaut.

Les **grenades à gaz** répandent les toxines à inhaler en un nuage dense, généralement incolore. Tant que le gaz est assez concentré, les personnes à l'intérieur, et ne disposant d'aucun moyen de s'en prémunir, en subissent les effets. S'il s'agit de dommages, ils s'appliquent tous les (Force) tours. Le meneur est libre de déterminer pendant combien de temps la concentration est suffisante pour que les effets s'appliquent, en fonction de la situation et de la circulation de l'air. Les principaux gaz utilisés ont les effets suivants :

- Le **gaz lacrymogène** impose un désavantage à toutes les actions.
- Le **Neuro-Stun VIII** inflige une blessure légère tous les (Force) tours. Il s'agit de dommages étourdisants.
- Le **Neuro-Stun X** inflige une blessure grave tous les (Force) tours. Il s'agit de dommages étourdisants.
- Le **Seven-7** inflige une blessure grave tous les (Force) tours. Il s'agit de dommages physiques.

La gamma-scopolamine et le léal sous toutes ses formes sont des équipements, qui nécessitent la dépense d'un point d'Anarchy pour en activer l'effet narratif.

EXEMPLE DE GRENADES À GAZ

Karlos lance une grenade à gaz remplie de **Neuro-Stun VIII** dans la planque d'un groupe de gangers contre lesquels son équipe fait une descente, puis pénètre dans la pièce équipé d'un masque à gaz. Deux gangers sont à l'intérieur, ainsi que le fils d'un d'eux. Le jeune a une Force de 1, il subira donc une blessure légère à chaque tour, au début de sa narration. Le premier gangster a une Force de 3, il subira donc une blessure légère au début de ses 3^e, 6^e et 9^e narrations. Le second est un troll massif avec 6 en Force, il subira donc sa première blessure à la 6^e narration, la seconde à la 12^e, et ainsi de suite. Autant dire qu'il vaut mieux pour Karlos qu'il ait prévu un autre moyen de se débarrasser de lui.

cible lors d'un combat. Le plus souvent il s'agit de substances létales à action immédiate, mais certains préfèrent les toxines débiliteuses, en particulier face à des adversaires très résistants.

D'autres nécessitent d'être injectées directement et sont donc utilisées avec des fléchettes hypodermiques ou des capsules de gel contenant du diméthylsulfoxyde (DMSO) qui, en contact direct avec la peau, force l'organisme à absorber les produits chimiques avec lequel il est mélangé. L'**Ares Super Squirt** est une sorte de gros pistolet utilisant des capsules de DMSO, auxquelles on aura préalablement ajouté la toxine souhaitée. Plus gros, mais offrant une plus grande portée et permettant d'injecter une quantité plus importante de poison, le fusil **Parashield DART** est la référence des lance-fléchettes à injection.

D'autres toxines encore font effet par inhalation et doivent donc être dispersées via un dispositif spécial. Au milieu d'un combat, ce seront presque toujours des grenades à gaz qui seront employées. Similaires aux grenades fumigènes, elles sont efficaces, peu onéreuses et répandent dans l'air une grande quantité de produit actif plutôt que de la fumée. Attention cependant aux coups de vent soudains. Certains bâtiments corporatistes sont aussi réputés pour être équipés de diffuseurs permettant de remplir des pièces entières, mais je n'ai jamais cherché à le vérifier par moi-même...

Le composé chimique le plus classique est le **gaz lacrymogène**, employé par les forces de l'ordre pour le contrôle des foules. Parmi les autres options, on notera le **Neuro-Stun VIII**, un gaz étourdisant pouvant rester actif 10 minutes dans l'air. Remarquez que sa variante, le **Neuro-Stun X**, est plus puissante, mais se dégrade

par contre bien plus rapidement, devenant inerte au bout d'une minute. Enfin, le **Seven-7** est un gaz mortel très virulent.

La **gamma-scopolamine** nécessite d'être injectée en intra-veineuse, et donc d'avoir affaire à une cible consentante, ce qui est peu probable, ou maintenue de force. Cette toxine a deux effets potentiellement intéressants pour les runners. Tout d'abord, la cible sera paralysée pendant quelques heures, ce qui peut s'avérer utile dans certaines situations, à commencer par les extractions hostiles. Ensuite, une fois que la cible sera réveillée, la gamma-scopolamine agira comme un sérum de vérité et elle sera alors incapable de mentir pendant environ une heure.

Le **leäl** est une drogue généralement fumée créée par le gang Laesa, bien que d'autres variantes existent. Il s'agit d'une forme moins puissante du laés, créé par gouvernement du Tír Tairngire. Cette toxine efface complètement les souvenirs de la victime des deux dernières heures. Elle est souvent utilisée lorsqu'il s'agit de couvrir ses traces lors d'opérations clandestines.

AUGMENTATIONS

Là où les drogues n'altèrent pas votre corps de façon définitive, les augmentations nécessitent de se faire amputer d'une partie de soi-même, pour la remplacer par une version technologique, souvent améliorée. L'ablation peut faire suite à une blessure grave, ou résulter du choix volontaire de se faire amputer un membre ou un organe sain pour le remplacer par quelque chose d'artificiel. Et même pour les quelques augmentations qui ne viennent pas en remplacement de l'existant, se faire greffer un corps étranger alors qu'on est en bonne santé n'est pas un choix anodin.

- ♦ Je suis surpris de te voir écrire que les drogues n'ont pas d'impact définitif, avec tous les camés que tu récupères complètement détruits.
- ♦ Riot
- ♦ C'est vrai. Mais théoriquement, il est possible de rester raisonnable avec les drogues utilisées pour booster ses performances pendant un run. Avec les augmentations, la décision est immédiate et définitive. Ce qui a été coupé ne repoussera jamais.
- ♦ Butch

Les augmentations peuvent être classées en deux types. D'un côté le cyberware, couramment appelé chrome, regroupe les implants cybernétiques, fait de métal, de plastique, de céramique, de servomoteurs et autres éléments électro-mécaniques. De l'autre le bioware, ou implants organiques issus de tissus de culture ou clonés, et modifiés génétiquement pour offrir des capacités inédites et des performances accrues.

Les procédures d'implantation se sont largement simplifiées au fil des années et, avec l'avènement des nanites, n'importe quel salon de biomodifications est capable d'implantations complexes. Se faire poser un datajack n'est guère plus long qu'une séance de coiffure et j'ai déjà vu des enseignes offrir ce type d'augmentation dans le cadre de programmes de fidélité. Cette facilité tend à faire oublier les conséquences, dont

beaucoup ne réalisent pas les ramifications. On sait que notre corps n'est pas immortel, et que la vieillesse vient avec son lot de problèmes de santé. Mais avec les augmentations, les choses vont bien plus loin. Au-delà du coût initial d'implantation, il faut penser à l'entretien et à l'obsolescence nécessitant un investissement permanent pour rester dans la course.

Outre la perte purement physique, l'implantation de cyberware et, dans une moindre mesure, de bioware affecte l'intégrité spirituelle, la fameuse « Essence ». Assez intangible pour la plupart des personnes, cette altération est manifeste pour les Éveillés. Non seulement ils peuvent l'observer directement à travers l'aura des autres, mais toute perte d'Essence affecte aussi drastiquement leurs capacités à manipuler le mana. De plus, les personnes les plus lourdement modifiées présentent presque toujours des troubles de la personnalité, généralement discernables lorsqu'on interagit avec elles : elles semblent froides, distantes et apathiques.

CYBERWARE

Les implants cybernétiques, ou cyberware pour faire court, sont l'évolution logique des prothèses du siècle dernier engendrée par l'amélioration des technologies, en termes de biocompatibilité et surtout de connexion avec le système nerveux. Il est aussi simple, et guère plus coûteux, de s'offrir des yeux cybernétiques aujourd'hui que des lentilles correctrices du temps de nos grands-parents. Et je ne parle même pas des implants cosmétiques : cornes, canines, nanotatouages et autres cheveux en fibre optique.

Les implants les plus simples sont dits passifs. Ils ne nécessitent aucun contrôle et sont donc dépourvus de toute électronique. D'autres, légèrement plus évolués, peuvent être contrôlés via son commlink. Il s'agit alors principalement d'ajouts cosmétiques peu invasifs.

La majorité des implants nécessite cependant d'être contrôlée par l'utilisateur comme il le ferait avec un membre naturel. Cela implique donc d'être directement interfacé au système nerveux. Ces implants disposent aussi d'une connexion sans fil, utilisée pour la maintenance, le diagnostic des problèmes et la mise à jour du micrologiciel embarqué. C'est une faille de sécurité potentielle, mais elle ne permet pas le même niveau de contrôle que l'interface neurale et nécessite que le hacker soit assez rapide pour couper cette dernière avant que l'utilisateur ne se rende compte de son méfait. Les modèles haut de gamme embarquent des protocoles sécurisés, qui compliquent encore la tâche des pirates.

Enfin, certains implants fournissent une **interface neurale directe (IND)**. Il s'agit d'un port standardisé permettant le transfert d'information bidirectionnel entre le cerveau et des appareils externes : commlinks, cyberdeck ou console de commande pour rigger pour ne citer que les plus fréquents. Une IND permet ainsi d'accéder directement à toutes les fonctions de ces appareils par la pensée : envoyer un message, passer un appel, mais aussi recevoir des informations sous n'importe quelle forme que l'utilisateur est capable de ressentir (images, sons, simsens). Si vous êtes aussi équipés de capteurs, qu'ils soient implantés comme des yeux cybernétiques ou externes comme des drones, vous pourrez en transférer directement le flux de données vers n'importe quel appareil connecté à votre.



- ❖ C'est vraiment un must de nos jours. Cela permet de mettre en place un réseau tactique au sein de l'équipe, comme je l'expliquerai dans la section sur la Matrice. Si vous ne voulez pas vous faire implanter, vous pouvez toujours utiliser des trodes. Les performances sont en deçà, mais la différence est minime, à moins d'être un decker ou un rigger. Ce sera toujours mieux que de devoir combiner des lunettes pour l'interface visuelle, des écouteurs, un micro subvocal et des gants haptiques.
- ❖ DangerSensei
- ❖ Les IND permettent uniquement de transmettre des commandes ou des messages. Tout comme des cyberyeux permettent d'envoyer un flux vidéo, un implant spécifique, le simrig, est nécessaire pour enregistrer et émettre du simsens. C'est un équipement indispensable dans l'industrie simsens, les moyens externes générant des flux de piètre qualité.
- ❖ T3chK1d

Outre le cyberware à la fonction dédiée, de nombreux équipements courants peuvent être implantés et contrôlés directement par une connexion neurale. Mais si vous en avez la possibilité, je recommande plutôt de les intégrer à un membre cybernétique, cela facilite grandement l'entretien et la mise à niveau. Personne n'a envie de devoir passer sur le billard pour ajouter quelques gigapulses de mémoire à son cyberdeck.

CÉPHALOWARE

Ce terme regroupe le cyberware implanté au niveau du crâne, et dont la raison d'être est intimement liée au système nerveux central.

Les premiers qui viennent en tête sont donc naturellement les IND, principalement des **datajacks** qui équipent tout esclave corpo dans un emploi de bureau. Ces implants ressemblent à une grosse prise positionnée à la tempe ou au-dessus de l'oreille, pour permettre un accès direct au cerveau. Ils permettent une connexion sans fil ou filaire, bien que cette dernière soit parfois omise sur les modèles d'entrée de gamme, et les versions évoluées permettent d'accéder à la réalité virtuelle cold-sim. Ceux pour qui les performances importent plus que le respect de la loi peuvent le faire débrider pour accéder aussi à la hot-sim. Je vais laisser Slamm-0 ! détailler les différences dans la section sur la Matrice.

Les deckers se tournent plutôt vers les **cyberjacks**, qui sont des datajacks dont les capacités de calcul avancées offrent un surplus de puissance et de rapidité bienvenu quand il s'agit de se frotter aux serveurs corporatistes.

Les **câblages de contrôle de véhicule (CCV)** sont l'équipement iconique des riggers. Ce datajack spécialisé leur permet de plonger dans les véhicules pour les contrôler comme s'il s'agissait de leur propre corps. Ils ressentent chaque accélération, virage et le moindre soubresaut de la route.

- ❖ Le jack des câblages de contrôle est souvent implanté plus bas que les datajacks des deckers, derrière l'oreille, pour le rapprocher des cortex moteurs et gagner quelques précieuses microsecondes de latence.
- ❖ Rigger X

IND & IMPLANTATION D'ÉQUIPEMENT

Une IND permet de contrôler des appareils par la pensée et de partager toute information disponible avec ses contacts, typiquement les membres de l'équipe des runners. Il s'agit d'un effet narratif qui peut être fourni par un équipement (des trodes) ou un implant (datajack ou cyberjack).

Implanter un équipement, ou un autre atout, sous forme de cyberware nécessite d'acheter ledit équipement, ou l'autre atout, de façon normale, puis de le convertir en cyberware en augmentant son niveau de 1 pour obtenir l'effet narratif «implanté». Plusieurs exemples sont donnés dans les pages suivantes.

CÉPHALOWARE

Le céphaloware présenté ici ne représente que quelques exemples de ce qu'on trouve sur le marché.

Datajack : (atout cyberware niveau 2, Essence -1, 10 000 ¥) interface neurale directe ; RV cold-sim.

Datajack débridé : (atout cyberware niveau 4, Essence -1, 20 000 ¥) interface neurale directe ; RV cold-sim ou hot-sim.

Cyberjack MCT Decker-Pro : (atout cyberware niveau 7, Essence -1, 35 000 ¥) interface neurale directe ; RV cold-sim ou hot-sim ; +1 point d'Anarchy par scène de piratage en RV, +1 action par narration en RV, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour en RV.

Câblage de contrôle de véhicule Shiawase Neo-Rigger : (atout cyberware niveau 4, Essence -1, 20 000 ¥) interface neurale directe ; RV cold-sim ; permet de plonger dans les véhicules.

Câblage de contrôle de véhicule Ares FeelTheRide : (atout cyberware niveau 6, Essence -1, 30 000 ¥) interface neurale directe ; RV cold-sim ou hot-sim ; permet de plonger dans les véhicules.

Câblage de contrôle de véhicule Dassault MilRig+ : (atout cyberware niveau 9, Essence -1, 45 000 ¥) interface neurale directe ; RV cold-sim ou hot-sim ; permet de plonger dans les véhicules ; +1 point d'Anarchy par scène en plongée, +1 action par narration en plongée, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour en plongée.

Commlink implanté : (atout cyberware niveau 3, Essence -1, 17 500 ¥) interface neurale directe ; RV cold-sim ; commlink.

Coprocasseur cortical : (atout cyberware niveau 10, Essence -1, 50 000 ¥) RR 1 aux tests liés à la Logique.

Pour ceux qui aiment avoir leur **commlink** toujours sur eux, de peur de le perdre ou de l'endommager, il est possible de se le faire implanter directement dans le crâne. C'est par contre impossible, pour autant que je sache, pour un cyberdeck ou une console de commande pour rigger. Leur taille impose de les intégrer dans des cybermembres.

Un classique chez les cadres corporatistes, le **coprocesseur cortical** adjoint une unité arithmétique et logique au cerveau. Non seulement celle-ci accélère les calculs mathématiques, mais elle permet aussi une bien meilleure appréciation des probabilités et s'avère une aide précieuse à la prise de décision.

- ♦ Il me semble important d'évoquer les **datalocks**. Il s'agit d'un stockage de données hautement sécurisé implanté dans la tête de coursiers spécialisés, qui n'ont normalement pas accès aux données eux-mêmes. Ils sont employés pour les données trop sensibles pour risquer qu'elles soient piratées via la Matrice. Bien sûr, la méthode a ses propres inconvénients.
- ♦ **RRW**
- ♦ Vous pourriez aussi être confrontés aux **bombes corticales**. Ces explosifs logés à la base du cerveau sont une épée de Damoclès permanente pour leurs infortunés bénéficiaires. Implantées sous la contrainte, elles sont parfois utilisées par les corporations après avoir capturé des runners adverses qu'elles ne souhaitent pas éliminer. C'est une façon de s'assurer qu'ils choisissent intelligemment leurs cibles à l'avenir. Selon les versions, l'explosion peut se contenter de tuer le porteur, ou être aussi violente qu'une grenade.
- ♦ The Smiling Bandit

IMPLANTS OCULAIRES

Les yeux cybernétiques présentés ici ne représentent que quelques **exemples** de ce qu'on trouve sur le marché. Disposer d'une rétine programmable, ou d'un design hors du commun est un effet narratif qui coûte un niveau d'atout.

Yeux cybernétiques standards : (atout cyberware niveau 1, Essence -1, 5 000 ¥) interface visuelle ; caméra.

Yeux cybernétiques L'Oréal Fashion Top : (atout cyberware niveau 2, Essence -1, 10 000 ¥) interface visuelle ; caméra ; iris et couleur personnalisable.

Yeux cybernétiques Universal Omnitech ProView : (atout cyberware niveau 4, Essence -1, 20 000 ¥) interface visuelle ; caméra ; RR 1 aux tests de Perception (physique) ; vision nocturne.

Yeux cybernétiques Universal Omnitech AbsoluteView : (atout cyberware niveau 6, Essence -1, 30 000 ¥) interface visuelle ; caméra ; RR 2 aux tests de Perception (physique) ; vision thermographique.

Yeux cybernétiques Ares ProShooter : (atout cyberware niveau 5, Essence -1, 25 000 ¥) interface visuelle ; caméra ; RR 2 aux tests de Armes à distance (pistolets).

Yeux cybernétiques Ares SharpShooter : (atout cyberware niveau 9, Essence -1, 45 000 ¥) interface visuelle ; caméra ; RR 1 aux tests d'Armes à distance ; RR 1 aux tests d'Armes à distance (fusils) ; zoom.

Yeux cybernétiques Evo EyeDrone : (atout cyberware niveau 5, Essence -1, 25 000 ¥) interface visuelle ; caméra ; RR 1 aux tests de Perception (physique) ; micro-drone oculaire (Autopilote 6, Structure 0, Maniabilité 10, Vitesse 0, Blindage 0, avantage en Furtivité (discrétion physique), aucune monture d'arme).

- ♦ J'ai déjà foiré une extraction à cause d'une de ces saloperies. On a découvert que notre cible en avait une, ce qu'il ignorait visiblement. J'imagine qu'elle lui a été implantée opportunément en même temps qu'une autre augmentation. Il était cadre chez Aztechnology et, manifestement, la méga ne souhaitait vraiment pas le voir passer à la concurrence.
- ♦ Netcat

IMPLANTS OCULAIRES

La vision, principal sens métahumain. Ce n'est pas une surprise que la cybernétique se soit intéressée très tôt aux yeux, à des fins thérapeutiques initialement, tant les troubles de la vision sont handicapants et fréquents. Quand les opérations au laser atteignent leurs limites, le cyberware prend la relève pour un coût de plus en plus dérisoire, assurant une vue parfaite à toutes les distances.

Les aspirations cosmétiques ont suivi de peu. Après tout, ne dit-on pas que le regard est le miroir de l'âme ? Les yeux cybernétiques peuvent être aussi discrets ou évidents que souhaité. Si la majorité des gens préfèrent reproduire leur iris naturel, d'autres en profitent pour en changer la couleur. Le bleu fait toujours autant rêver, mais les limites naturelles ont été allègrement franchies depuis longtemps, et les yeux jaune doré, violets ou vert acide sont maintenant courants. Certains fabricants proposent d'ailleurs des implants programmables dont vous pouvez changer l'aspect selon votre humeur.

- ♦ Attention cependant, les forces de l'ordre ne sont pas fan de ces modifications, et il sera nécessaire de les enregistrer auprès du service SIN. Les employés des biocliniques s'occuperont bien sûr de ces formalités pour vous, ils ne voudraient surtout pas perdre un client... Mais si vous lisez ces lignes, ce n'est probablement pas ce que vous souhaitez !
- ♦ The Smiling Bandit

La forme des yeux est aussi un terrain débordant d'inventivité, bien que moins de gens s'y aventurent. Beaucoup de techniciens industriels et d'artisans se font poser une coque protectrice qui recouvre l'ensemble de l'orbite. C'est souvent elle qui est personnalisée pour offrir une apparence opaque, chromée ou dorée. Quantité de variantes existent aussi sous forme de bandeau, plutôt que deux protections disjointes. Les exubérances ne s'arrêtent pas là, et il ne vous faudra pas longtemps pour trouver des designs insectoïdes à facettes multiples, steampunk avec optiques visibles, ou que sais-je encore.

Depuis les années 70, l'avènement de la réalité augmentée a aussi largement contribué à populariser les implants oculaires : plus besoin de lunettes ni de lentilles pour y accéder, votre interface visuelle est toujours disponible. Enfin, étant conçus autour de caméras de haute performance, les cyberyeux peuvent vous permettre de transmettre et d'enregistrer tout ce que vous voyez, pour peu que vous disposiez aussi d'une IND.

Et là, je ne vous ai parlé que de la base, des modèles plus performants existent, donnant par exemple accès aux visions nocturne ou thermographique, ou avec une protection anti-flash intégrée. Des modèles avec grossissement font le bonheur des

ornithologues comme des tireurs d'élite. Tous les fabricants proposent aussi des algorithmes d'analyse d'image pour aider les utilisateurs à repérer les détails subtils qu'ils risqueraient de rater autrement.

- La vision nocturne est un vrai plus quand la lumière faiblit. Les capteurs hyper sensibles permettent de voir comme en plein jour à la lueur de la lune. Par contre, ça ne vous sera d'aucune utilité dans le noir complet. La vision thermographique, de son côté, est idéale pour repérer les cibles vivantes, car elle se base sur la chaleur et n'a besoin d'aucune source lumineuse. Cela se fait malheureusement au détriment des détails : n'espérez pas vous en servir pour reconnaître un visage.
- The Smiling Bandit

Je ne pourrais terminer cet exposé sans mentionner les interfaces « **smartlink** ». Celles-ci se connectent à votre arme et indiquent dans votre champ de vision la trajectoire de votre tir en fonction de votre position, des paramètres extérieurs ainsi que ceux de votre équipement (vent, luminosité, munitions restantes, température du canon, etc.). Les modèles les plus évolués sont aussi capables d'identifier les cibles pour prévenir les tirs amis.

- Hé ! Tu n'as pas parlé des **drones oculaires** ! C'est un truc qui me fait toujours délirer : je connais un gars dont un des yeux est en fait un microdrone qu'il peut extraire pour l'envoyer en reconnaissance à courte distance. C'est toujours un peu dégueulasse quand il sort ce truc de son orbite, mais le voir rouler par terre pour aller explorer les alentours me fait toujours autant rire !
- /dev/grrl

IMPLANTS AURICULAIRES

Les implants auriculaires sont le pendant des précédents, mais focalisés sur l'audition. Initialement dérivés des prothèses du début du siècle, ils offrent des performances accrues comparées à ces dernières, ainsi qu'une interface auditive. De plus, tout comme les cyberyeux, les oreilles cybernétiques reliées à une IND permettent d'enregistrer et diffuser les sons perçus.

Ils permettent également de personnaliser la forme des oreilles, option très prisée des poseurs elfes et orks, même s'il arrive de voir des designs plus... exotiques. Au-delà de l'aspect esthétique, et de l'ouïe accrue, une option notable est l'élargissement du spectre auditif, permettant d'entendre les infrasons comme les ultrasons.

- Ce n'est pas seulement utile pour repérer des sons auxquels les gens prêtent peu d'attention quand ils essaient d'être discrets. J'ai croisé une équipe dont tous les membres pouvaient entendre et émettre des ultrasons. Cela leur permettait de communiquer en silence, et sans produire aucun signal matriciel.
- Mika

Enfin, le remplacement des oreilles inclut aussi l'oreille interne, siège de l'équilibre, ce qui permet aussi des améliorations dans ce domaine.

OREILLES CYBERNÉTIQUES

Les oreilles cybernétiques présentées ici ne représentent que quelques **exemples** de ce qu'on trouve sur le marché.

Oreilles cybernétiques standards : (atout cyberware niveau 1, Essence -1, 5000¥) interface auditive ; micro. Apparence au choix.

Oreilles cybernétiques Universal Omnitech ProSound : (atout cyberware niveau 3, Essence -1, 15000¥) interface auditive ; micro ; RR 1 aux tests de Perception (physique).

Oreilles cybernétiques Universal Omnitech UltraSound : (atout cyberware niveau 4, Essence -1, 20000¥) interface auditive ; micro ; RR 1 aux tests de Perception (physique) ; spectre auditif élargi.

IMPLANTS CORPORELS

Ce domaine est aussi vaste que vous pouvez l'imaginer. Je vais donc me concentrer sur ceux qui ont le plus de chances de vous servir dans les Ombres. Vous êtes assez grands pour aller naviguer sur le site de vos fabricants préférés pour le reste.

Pour commencer, beaucoup visent à accroître les capacités physiques en remplaçant certaines parties de l'organisme par des versions en plastique, céramique ou en métal. Plus puissant, plus résistant, plus rapide ! Tel est le mantra de l'homme nouveau.

Plus puissant grâce aux **substituts musculaires**. Ces implants nécessitent de remplacer les principaux muscles de l'abdomen et des membres par des contreparties cybernétiques en fibres myomériques.

Plus résistants grâce aux **ossatures renforcées**. Pourquoi se contenter d'os fragiles quand on peut se permettre une version en plastique, en aluminium, ou pourquoi pas en titane. Et si cela ne suffit pas, ajoutez-y une **armure dermique**, consistant en l'ajout de quelques plaques de blindage juste sous la peau. Évidemment, elle sera moins douce et soyeuse pour votre moitié, mais je suis sûr qu'elle vous préférera rugueux au toucher plutôt que six pieds sous terre.

Plus rapides enfin grâce aux multiples solutions d'accélération des réflexes. Le moyen le moins coûteux est l'**amplification de réaction**, qui consiste à remplacer certaines vertèbres par des matériaux supraconducteurs. Beaucoup de samourais des rues ne s'en contentent pas et se tournent plutôt vers les **réflexes câblés** : une grande partie de la moelle épinière ainsi que les principaux nerfs périphériques moteurs sont remplacés par des fibres optiques. Il s'agit d'une opération invasive et douloureuse qui vous fera rentrer dans le club des gens les plus rapides des rues.

- Pour faire encore mieux que ça, il faut se tourner vers le **move-by-wire**. Il s'agit en fait d'un des plus anciens systèmes d'accroissement de réflexes, mais son coût le réserve à une élite, corporatiste le plus souvent. Ce système place le corps dans un état d'équilibre instable, où le moindre stimulus déclenche une réaction soudaine. Par contre je ne vous raconte pas la puissance de calcul nécessaire pour maintenir un semblant de stabilité au corps.
- The Smiling Bandit

IMPLANTS CORPORELS

Les implants présentés ici ne représentent que quelques exemples de ce qu'on trouve sur le marché.

Substituts musculaires : (atout cyberware niveau 6, Essence -1, 30 000¥) RR 1 aux tests d'Athlétisme.

Ossature renforcée en plastique : (atout cyberware niveau 4, Essence -1, 20 000¥) +1 blessure légère.

Ossature renforcée en aluminium : (atout cyberware niveau 5, Essence -1, 25 000¥) VD à mains nues +1 ; +1 blessure légère.

Ossature renforcée en titane : (atout cyberware niveau 8, Essence -1, 40 000¥) VD à mains nues +1 ; +1 blessure grave.

Armure dermique : (atout cyberware niveau 2, Essence -1, 10 000¥) Armure +1.

Amplificateur de réaction : (atout cyberware niveau 3, Essence -1, 15 000¥) +1 point d'Anarchy par scène d'action, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour.

Réflexes câblés Ares : (atout cyberware niveau 6, Essence -1, 30 000¥) +1 point d'Anarchy par scène d'action, +1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour.

Réflexes câblés Evo : (atout cyberware niveau 8, Essence -1, 40 000¥) +2 points d'Anarchy par scène d'action, +1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour.

Move-by-wire : (atout cyberware niveau 15, Essence -1, 75 000¥) +2 points d'Anarchy par scène d'action, +1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour ; RR 1 aux tests d'Athlétisme (défense à distance) et Combat rapproché.

Auto-injecteur : (atout cyberware niveau 1, Essence -1, 5 000¥ + coût de la drogue) permet d'injecter la drogue choisie d'une simple commande mentale.

Auto-injecteur et biomoniteur : (atout cyberware niveau 3, Essence -1, 20 000¥) biomoniteur, injecte automatiquement un stimpatch en cas de blessure grave, et un trauma patch en cas de blessure incapacitante.

Bras cybernétique synthétique avec lame cybernétique : (atout cyberware niveau 4, Essence -1, 22 500¥) lame courte implantée dans l'avant-bras ; RR 1 aux tests de Combat rapproché (lames).

Bras cybernétique synthétique avec pistolet lourd : (atout cyberware niveau 4, Essence -1, 22 500¥) pistolet lourd implanté dans l'avant-bras ; RR 1 aux tests d'Armes à distance (pistolets).

Bras d'escalade : (atout cyberware niveau 3, Essence -1, 15 000¥) griffes d'escalade rétractables ; RR 1 aux tests d'athlétisme (escalade).

Bras d'escalade avec lance-grappin : (atout cyberware niveau 6, Essence -1, 30 000¥) griffes d'escalade rétractables et lance-grappin ; RR 2 aux tests d'athlétisme (escalade).

Jambes cybernétiques : (atout cyberware niveau 6, Essence -1, 30 000¥) RR 1 aux tests d'Athlétisme.

Jambes cybernétiques digitigrades : (atout cyberware niveau 8, Essence -1, 40 000¥) RR 1 aux tests d'Athlétisme ; RR 1 aux tests d'Athlétisme (course).

- ♦ Sans atteindre le niveau des move-by-wire, Evo a fait de nombreuses percées ces dernières années et je peux vous garantir que leurs réflexes câblés sont à la pointe.
- ♦ Chainmaker

Un implant beaucoup plus versatile, qui mérite d'être évoqué, est l'**auto-injecteur**. Ce système comporte une ou plusieurs réserves de produits pouvant être injectés par simple commande mentale. Il est possible de les remplir de médicaments ou de drogues. Un usage intéressant est de le combiner avec un **biomoniteur** pour déclencher automatiquement l'injection de produits dans des conditions particulières, typiquement des stimulants et des antidouleurs en cas de blessure ou le même cocktail que les trauma patches en cas de traumatisme important. Au passage, le biomoniteur pourra informer vos collègues de votre état de santé en tant réel.

- ♦ Tu n'as pas parlé du **réservoir d'air interne**. Je sais que ça ne servira pas à tout le monde, loin de là, mais quand tu



passes ta vie sur les mers comme moi, disposer d'une réserve d'air d'une demi-heure peut vous sauver la vie. Et je parle en connaissance de cause.

- Sounder
- C'est aussi utile si vous avez des amis qui aiment jouer avec les grenades à gaz. Non, je ne parle pas de moi. Enfin, si, mais pas uniquement.
- Kane

Je les ai gardés pour la fin, car je sais que vous les attendez tous : les **membres cybernétiques**. Les modèles les plus acceptables socialement ont une apparence parfaitement réaliste et seul un examen minutieux permettra de les distinguer de leurs contreparties biologiques tant la peau synthétique est remarquable. Les versions apparentes peuvent avoir une forme réaliste bien que des éléments internes soient visibles, mais peuvent aussi être plus proches de systèmes mécaniques que de membres métahumains.

- Mention spéciale aux **jambes digitigrades**. Qui est prêt à avoir l'arrière-train d'un satyre, avec les genoux qui se plient à l'envers, pour courir plus vite ?
- Clockwork

Outre leurs performances intrinsèques, ils sont parfaits pour y adjoindre armes et équipements divers, entre autres les cyberdecks et CCR qui ne rentrent pas dans la tête.

- Si vous rêvez de vous faire implanter une arme à feu pour pouvoir la transporter discrètement de partout, faites gaffe que seuls les pistolets peuvent avoir un chargeur interne, et encore, il sera franchement petit pour les pistolets automatiques. Les mitraillettes (et les fusils d'assauts et shotgun pour les trolls) peuvent être aussi intégrées à un cyber-membre, mais le chargeur restera externe. Ça reste discret tant qu'il n'est pas installé, mais il faut bien le cacher.
- Borderline

BIOWARE

La grande histoire du bioware a débuté dans les années 30, avec la découverte par Shiawase de l'anomalie génétique d'Owen Whiting. En effet, ses cellules étaient dépourvues d'épitopes, ces marqueurs qui permettent aux cellules immunitaires d'identifier les corps étrangers. En clonant et cultivant des cellules issues d'Owen, Shiawase a pu développer des tissus de culture ne provoquant pas de rejet lors des greffes, appelés implants de type-O. Plus de cinquante ans plus tard, la majorité du bioware est produit selon le même procédé, largement copié par les rivaux de la japanacorp. Seuls les implants de gamme beta et delta, composés tout ou partie de cellules clonées du receveur lui-même, ne sont pas basés sur ces brevets.

La nature biologique du bioware lui procure deux avantages majeurs. Tout d'abord, les impacts sur l'organisme et l'Essence sont bien moindres. D'autre part, il est très difficile de le repérer. Le bioware est virtuellement invisible aux détecteurs

d'anomalie magnétique et aux rayons X. La technique la plus efficace consiste à une analyse sanguine poussée, ou éventuellement d'urine.

- Il existe bien des scanners capables de détecter le bioware, même haut de gamme, mais honnêtement, vous avez vraiment peu de risques d'en croiser au vu de leur rareté.
- LSPD

Certaines augmentations cybernétiques disposent d'un équivalent en bioware. C'est le cas de l'**augmentation de densité osseuse**, de l'**orthoderme** et des **renforcement et tonification musculaires**. Si tous les équipements cybernétiques ne peuvent pas être répliqués, l'inverse est aussi vrai. Je vais donc surtout me concentrer sur ce que le bioware apporte d'unique par rapport au cyberware.

BIOWARE

Le bioware présenté ici ne représente que quelques exemples de ce qu'on trouve sur le marché.

Renforcement musculaire : (atout bioware niveau 12, Essence -0,5, 60 000 ¥) RR 1 aux tests de Force.

Tonification musculaire : (atout bioware niveau 12, Essence -0,5, 60 000 ¥) RR 1 aux tests d'Agilité.

Amplification cérébrale : (atout bioware niveau 12, Essence -0,5, 60 000 ¥) RR 1 aux tests de Logique.

Augmentation de densité osseuse : (atout bioware niveau 6, Essence -0,5, 30 000 ¥) VD +1 à mains nues ; +1 blessure légère.

Orthoderme : (atout bioware niveau 3, Essence -0,5, 15 000 ¥) Armure +1.

Amplificateur synaptique : (atout bioware niveau 7, Essence -0,5, 35 000 ¥) +1 point d'Anarchy par scène d'action, +1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour.

Filtre trachéal et extracteur de toxines : (atout bioware niveau 2, Essence -0,5, 10 000 ¥) immunité aux toxines injectées et respirées.

Phéromones large spectre : (atout bioware niveau 12, Essence -0,5, 60 000 ¥) RR 1 aux tests de Charisme.

Phéromones optimisées : (atout bioware niveau 7, Essence -0,5, 35 000 ¥) RR 1 aux tests d'Influence.

Producteurs de plaquettes : (atout bioware niveau 8, Essence -0,5, 40 000 ¥) +1 blessure grave.

Fixateurs de réflexes : (atout bioware niveau 4, Essence -0,5, 20 000 ¥) RR 1 aux tests d'une spécialisation de compétence physique (à choisir lors de l'achat de l'atout).

Fixateurs de réflexes Universal Omnitech PrimeSkill : (atout bioware niveau 6, Essence -0,5, 30 000 ¥) RR 2 aux tests d'une spécialisation de compétence physique (à choisir lors de l'achat de l'atout).

Fixateurs de réflexes Evo ReflexUltra : (atout bioware niveau 8, Essence -0,5, 40 000 ¥) RR 3 aux tests d'une spécialisation de compétence physique (à choisir lors de l'achat de l'atout).

Contre les toxines, je conseille le **filtre trachéal** qui permet une première filtration lors de l'inhalation, couplé à l'**extracteur de toxine**, qui remplace avantageusement les reins.

Les faces parmi vous seront ravis d'apprendre que leur meilleur atout est un bioware. Les **phéromones optimisées** sont produites par des glandes spécifiques qui peuvent être adaptées aux effets recherchés. Rien de tel pour mettre vos interlocuteurs en confiance et les plier à votre volonté. À noter que des versions à large spectre existent aussi, sacrifiant une partie de leur efficacité au profit d'une plus grande versatilité.

Les **producteurs de plaquettes** renforcent les capacités de récupération de l'organisme en cas de trauma, permettant de survivre à des dommages qui auraient dû être fatals.

MÉDIKITS ET PATCHS

Les stim patches, trauma patches, et médikits standard sont des équipements.

Un **stim patch** permet d'ignorer le désavantage causé par une blessure grave, mais inflige une blessure légère après environ un quart d'heure.

Un **trauma patch** permet de dépenser un point d'Anarchy pour Obtenir un avantage aux tests de Survie (premiers soins) + Logique pour stabiliser un personnage.

Un **médikit standard** permet de dépenser un point d'Anarchy pour Obtenir un avantage aux tests de Survie (premiers soins) + Logique pour soigner des cases de dommage.

Un **médikit autonome** est un atout de type drone, avec les modificateurs médikit autonome qui lui permet d'utiliser son Autopilote pour réaliser des tests de premiers soins, et généralement Immobile, bien que des drones infirmiers existent. Comme avec un médikit standard, il est possible d'utiliser un point d'Anarchy pour obtenir un avantage sur le test.

Médikit autonome CrashCart Essential : (atout drone, niveau 1, 5000¥) Autopilote 6, fixe.

Médikit autonome DocWagon Pro+ : (atout drone, niveau 4, 20000¥) Autopilote 9, fixe.

Enfin, les **fixateurs de réflexes** sont des tissus nerveux additionnels qui renforcent les automatismes et la mémoire musculaire, permettant d'approcher la perfection dans l'exécution des tâches associées. Ils sont disponibles pour une vaste gamme d'activités.

MÉDIKITS ET PATCHS

Si vous n'avez pas de magicien dans l'équipe pour gérer les inévitables blessures, et même si vous en avez un en fait, je vous recommande de ne jamais sortir sans votre kit de premier secours.

A minima, vous devriez emporter des **trauma patches**. Ces timbres transdermiques adhésifs, très simples à poser, diffusent dans l'organisme un puissant cocktail d'antibiotiques, de coagulants et d'autres substances dont je vais vous épargner les détails. Si vous parvenez à l'appliquer au blessé avant qu'il ne passe l'arme à gauche, le patch devrait le maintenir en vie pendant au moins une heure.

Les **stim patches** peuvent aussi faire la différence entre la vie et la mort. Attention, ces patches ne vous soigneront pas et, au contraire, ils peuvent à terme aggraver votre état. Par contre, ils contiennent assez d'antalgiques et de stimulants pour vous maintenir en parfait état le temps de vous tirer du guépier dans lequel vous vous êtes fourrés et de vous trouver un lieu sûr pour vous remettre.

Enfin, vous ne devriez jamais courir les Ombres sans un **médikit**. Si vous vous y connaissez suffisamment en biotech, un modèle standard est suffisant. Ceux-ci font la taille d'une brique, mais sont heureusement plus légers. Sinon, je vous conseille de vous orienter vers un modèle autonome, légèrement plus gros, plus cher, mais capable de poser le diagnostic et d'appliquer les soins par lui-même.

- ◆ C'est bien beau de savoir soigner quelqu'un, mais parfois c'est vous qui en aurez besoin. Assurez-vous donc que vos coéquipiers sachent aussi gérer ce genre de situation.
- ◆ DangerSensei



MÉDIKITS

LA VIE ENTRE LES RUNS

POSTÉ PAR : BORDERLINE

Parce que la vie ne s'arrête pas une fois le contrat rempli, et qu'il faut bien crecher quelque part.

Le temps entre deux runs ne se limite pas à préparer le suivant, à nettoyer ses armes, étudier ses sorts, soigner ses plaies ou même aller tailler le bout de gras avec les contacts dont on a besoin pour survivre dans ce fichu monde. Les runs c'est pas tout dans la vie, la plupart d'entre nous courent les Ombres pour vivre la vie qu'on veut. Chaque Johnson a ses objectifs propres et ses buts dans la vie. Alors, entre deux boulots, si vous ne le savez pas encore, vous devriez vous poser la question de savoir quels sont les vôtres : pour quoi, ou qui, vous vivez, vous battez et faites le choix de vous mettre en danger. Si vous avez rejoint les Ombres, c'est qu'il y avait sûrement quelque chose qui ne vous plaisait vraiment pas dans le Sixième Monde. Ou alors, vous n'avez pas eu le choix. Dans tous les cas, c'est déjà un début.

Rassurez-vous tout de suite. La vie entre les deux runs ne se limite pas à méditer sur le sens de la vie, vous trouverez bien d'autres choses à faire pour ne pas vous ennuyer. Sinon c'est que vous manquez vraiment d'imagination.

Tout d'abord, notre monde regorge de distractions pour passer le temps. Il y a des ligues sportives pour tous les goûts : le baseball, le football, le hockey et le basket-ball sont encore très populaires. Et si vous préférez pantoufler, pas de problème, vous aurez là aussi un vaste choix : grâce à la tridéo, vous pouvez suivre votre équipe ou votre joueur préféré où que vous soyez sur la planète. Et ceux qui s'intéressent aux sports plus modernes et « physiques » pourront se tourner vers les combats de moto ou les combats urbains. Dans certaines disciplines, les athlètes augmentés et les adeptes sont admis, et là c'est le grand spectacle. À moins que vous ne préfériez les fictions disponibles en tridéo ou même en simsens.

Si vous aimez le calme entre deux tempêtes de run, ou si vous avez envie de vous la péter en soirée, vous pouvez aussi suivre des documentaires, des conférences des grandes universités, et vous balader en réalité virtuelle aux quatre coins du Sixième Monde en faisant du tourisme comme si vous y étiez, sans risquer de vous prendre un mauvais coup, ou de devoir en donner un.

- T'as oublié les Desert Wars, rien de tel pour me détendre que de voir des armées corporatistes se mettre sur la gueule à balles réelles pour s'entraîner et tester leurs nouveaux jouets... et savoir quel matos commander à mes fournisseurs ! Ah non, pardon, ça doit rentrer dans la section documentaires.
- Kane

Plus immersif que la tridéo, beaucoup de ces shows sont disponibles en simsens : ne vous contentez pas de voir, mais ressentez ce que les athlètes et artistes vivent. C'est le loisir le plus addictif auquel vous pouvez vous adonner légalement.

Si rester cloîtré chez vous ne vous passionne pas, il n'est pas difficile de trouver de la compagnie. Vous avez envie de vous détendre sans vous prendre la tête ? Pas de problème. La vie numérique n'a pas fait disparaître les bars et restaurants, et vous en trouverez pour tous les goûts, du rade miteux au club huppé pour bourgeois en goguette, en passant par tous les intermédiaires et ambiances imaginables. Ce sont aussi de très bons endroits pour rencontrer du monde et se faire des contacts.

Bien sûr, le sexe reste toujours un passe-temps très populaire. Le Sixième Monde peut vous l'apporter sous toutes ses formes, que ce soit virtuellement ou en chair et en os. N'oubliez pas, quand même, que le monde ne vous fera pas de cadeau, même si vous êtes entre deux runs. Donc, si vous n'avez pas compris, ou que vous avez pioncé pendant la pause, rappelez-vous bien que tout ce qui se passe dans la Matrice peut devenir des données qui rapporteront gros à quelqu'un d'autre. Et ce qui se passe dans le monde réel sera probablement filmé, ce qui revient au même. Donc, avant de vous éclater, choisissez bien où et avec qui. Certaines régions sont assez tolérantes et vous pouvez y faire à peu près n'importe quoi avec autant de gars et de nénettes consentants que vous voulez et tout le monde s'en fichera. Mais d'autres endroits sont encore pleins de tabous et de restrictions, et la moindre aventure pourra faire l'objet d'un chantage. Bref, le sexe doit être sûr comme tout le reste. Désolé, chummer.

ÊTRE OU NE PAS ÊTRE

Bon c'est bien beau tout ça, mais ces nuyens durement gagnés, vous avez envie de les dépenser. Pour ça, la première chose qu'il vous faudra, c'est un SIN. Sans ça, pas moyen de faire quoi que ce soit, à moins d'aimer passer sa vie dans les barrens. Perso, j'ai grandi là-bas, et c'est pas mon truc. Si tu veux survivre dans les Ombres au-delà de ton premier run, oublie tout de suite de tout coller à ton vrai SIN, en imaginant que tu en aies un. Même si ton vrai SIN te permet d'avoir de vraies licences, ok, seulement là, je crois que tu t'es trompé de vie chummer...

La sagesse populaire du runner te souffle qu'en avoir un pour courir les Ombres et un autre pour te reposer entre les runs, c'est une bonne idée, mais j'y reviendrai. Sache que, pour presque tous les loisirs et les activités ordinaires, t'auras besoin de ce SIN. Pas de panique, hein, selon ce que tu vas en faire, on ira pas te chercher des poux, et il n'aura pas besoin d'être béton. Mais pour un abonnement à une chaîne tridéo, ou simplement te faire livrer de la bouffe à domicile, même par drone, c'est indispensable. Un faux bricolé à la hâte par un équipier ou un contact va te suffire pour les petits plaisirs sans enjeu, les commerçants seront trop heureux de prendre ton argent pour le regarder de trop près.

Donc le faux SIN pour vivre entre les runs, penses-y, si tu veux que la pause en soit vraiment une.

Dans les Ombres, on est aussi ce qu'on porte. Si t'es pas une IA enfermée dans la Matrice ou un sauvage primitif en pagne, tu as besoin de fringues et de matos. Même si l'argent peut suffire à presque tout acheter, ça te donne pas le droit de tout porter. Y'a des objets pour lesquels t'as aussi besoin d'un permis. Un faux, bien sûr, pour aller avec ton faux SIN. Déjà, même pour chercher un truc à griller au Stuffer Shack du coin, ou aller au stade, il te faudra souvent un permis si tu veux emmener ton flingue préféré ou porter ton armure fétiche. Et ça varie aussi selon l'endroit où tu te balades, bien sûr. Et enfin, reste conscient qu'il y a des trucs totalement illégaux, permis ou pas. Un bon conseil dans ce cas, cache-le bien et assure-toi d'avoir un plan si on le trouve sur toi. Et bien sûr, reste informé pour ne pas essayer de présenter un faux permis pour ça. Et si tu ne peux vraiment pas le cacher, parce que tu as voulu faire une blague aux militaires du coin en leur piquant leur dernier joujou, fais en sorte de ne plus être dans le coin quand ils remettront la main dessus. Donc revends-le ou abandonne-le. Vite. Ça peut être plutôt classe d'avoir ton hélicoptère d'attaque garé sur le toit de ton immeuble. Mais prends une belle photo et immortalise la scène dans la Matrice, parce qu'il n'y restera pas. Crois-moi.

Un runner sage vivra plus vieux, et un runner pas trop con aussi. Ça signifie qu'au-delà de la qualité des faux papiers, pense à pouvoir justifier qui tu es, pourquoi tu possèdes tout ça, et pourquoi tu l'as sur toi, parce que les condés sont pas tous aussi crétins qu'ils en ont l'air. Sois imaginatif, mais reste réaliste et pragmatique. Tu peux tout à fait être un détective privé qui a une arme sur lui, pour sa défense personnelle, une cadre corporatiste stressée qui craint la concurrence, un artiste qui a peur de ses fans, une conductrice de taxi qui se méfie de ses clients... Tu vas trouver des raisons d'être armé. Choisis-en une et tiens-y toi. Les badges te la demanderont, souvent.

- Un truc qui reste et qu'on a gardé de nos parents, voire de nos grands-parents : l'argent liquide existe encore au XXI^e siècle. Ça s'appelle un créditube, et y en a de toutes les couleurs et pour tous les goûts, et donc pour tous les montants. Un créditube certifié n'est pas relié à une personne spécifique, les fonds électroniques qui y sont encodés appartiennent au porteur et ne nécessitent aucune identité ni autorisation pour être utilisés. Le mauvais côté est que le porteur peut

se faire agresser et voler son créditube et ses nuyens. Le bon côté c'est qu'il sont complètement intraquables. Ils ne disposent même pas de fonctions sans fil, il faut les brancher à un connecteur universel pour retirer ou déposer de l'argent. C'est pour ça qu'on les aime.

• Traveler Jones

ON EST QUI ON CONNAÎT

Sauf si t'es sorti d'une cuve d'embryon d'un centre de recherche d'une de nos chères mégacorpos, et encore, tu as eu une vie avant les Ombres, tu as sûrement une **famille**, même si elle peut être éloignée ou adoptive, et tu as aussi des amis. Si tu fréquentes encore les uns ou les autres, ce sera plutôt entre les runs. Un bon conseil, fais le maximum pour ne pas les mêler à tes boulots dans les Ombres.

On parle ici de ta famille proche, qui sait à peu près à quoi tu ressembles et un peu ce que tu as fait de ta vie, en tout cas avant de te mettre à ce boulot. Bien sûr, tu peux avoir coupé les ponts avec eux, voire avoir fait en sorte qu'ils te croient mort ou disparu. Dans ce cas, difficile de leur rendre une petite visite, ou même de trop t'approcher. Et bien sûr, pas possible de faire appel à eux en cas de besoin. Si tu n'es pas dans ce cas, alors, tu vas sûrement utiliser ton vrai SIN, si t'en as un bien sûr. Pas de problème, mais fais très attention quand tu es avec eux de te montrer aussi bon citoyen que possible pour ne pas leur attirer d'ennuis, en particulier s'ils ont besoin de toi pour survivre. Fais aussi attention à ce qu'on ne puisse pas facilement remonter jusqu'à eux, tes ennemis pourraient les utiliser pour faire pression sur toi... La famille, c'est sacrée, ou pas, à toi de voir.

Par contre, avoir de la famille dans le milieu, qu'ils soient runners ou impliqués autrement dans les Ombres, peut être sacrément utile. C'est rare d'avoir quelqu'un sur qui compter à la vie à la mort. Des liens de cette force sont quasiment impossibles à tisser autrement. Et même s'ils ne sont pas dans les Ombres eux-mêmes, le simple fait de savoir, et d'accepter, dans quoi tu bosses peut transformer un fardeau en atout.

Bon, la famille, c'est pas tout. Et les **amis** alors ? Tu sais ce qu'on dit, les vrais amis, c'est comme la famille. Et bien l'adage s'applique ici aussi : ce qui est vrai pour ta famille est vrai pour eux aussi.

Si t'es pas trop asocial, ni trop parano, tu devrais te faire des amis dans les Ombres au fil des runs. Mine de rien, sauver la peau de quelqu'un ça crée des liens. Ces gens-là sont de précieuses ressources sur qui tu pourras compter, si elles savent qu'elles peuvent compter sur toi en retour. Alors bien sûr, de temps à autre c'est toi qui devras les sortir du pétrin, mais c'est la moindre des choses si tu veux espérer un renvoi d'ascenseur. Fais juste attention, certains seront de vrais amis, mais d'autres ne chercheront qu'à profiter de toi sans compter te rendre la pareille.

Bon allez, on n'a pas fini. Mais rassure-toi quand même. Plus on avance et plus c'est simple. Ton faux SIN, tes fausses licences, c'est du bidon, mais ça peut être du béton si tu les fais vivre. Je t'explique. Avec ton faux SIN, t'es médecin pour les SINless, dans un quartier abandonné, comme on en trouve

SIN ET LICENCES

La gestion des faux SIN et licences est laissée à la libre appréciation de chaque table, en fonction de l'ambiance recherchée. Par défaut, tous les personnages débutent avec un faux SIN, et il est parfaitement possible de s'en contenter si vous considérez que les runners sont des professionnels et qu'ils savent gérer ce genre de choses. Si, à l'inverse, vous voulez mettre l'accent sur cet aspect de la vie dans les Ombres, vous pouvez demander que les personnages aient différents faux SIN et fausses licences associées, chacun étant un équipement à part entière.

partout, hélas... Ben par exemple, si tu sais en faire un peu plus que poser le médikit à côté d'eux, elle peut être bien ta vie entre les runs. Ceux que tu aides, ceux que tu soignes, ben ils s'en foutent que le SIN soit faux et les licences qui vont avec ne soient pas trop nettes. Ce SIN là, il est aussi pour eux. C'est tout ce qui compte, c'est tout ce qu'ils verront. Et le jour où t'auras besoin d'eux, certains seront là. Et cette **communauté**

au sein de laquelle tu vis pourrait même t'aider. Si t'as été là pour eux avant, bien sûr. On n'a rien sans rien, tu ne l'as pas oublié, n'est-ce pas ?

Et puis il y a tous les autres, toutes les personnes que tu as eu l'occasion de croiser au cours de ta vie et avec qui tu es resté en contact, par intérêt pour la personne ou pour ce qu'elle peut faire pour toi. Dans le monde corporatiste, on pourrait appeler

RÉSEAU

Tenir une liste précise de toutes les personnes qu'un runner connaît suffisamment pour pouvoir lui chercher une information, du matériel ou un autre service est impossible. Outre ceux et celles que le runner connaît personnellement, cette liste regrouperait l'ensemble des commerçants à qui il a affaire, un certain nombre d'autres runners, la majorité des gangers locaux et un bon nombre de mendiants. Tout cela est représenté par la compétence Réseau, qui mesure la capacité du personnage à tisser et entretenir des liens, même superficiels, avec les personnes qu'il rencontre au cours de ses journées, à penser auprès de qui se tourner dans une situation donnée et à obtenir l'aide espérée. Les spécialisations permettent d'affiner les milieux dans lesquels le personnage a ses entrées :

- **Corporatiste** : employés et cadres de AAA comme de corporations locales sont les mieux placés pour glaner les dernières informations du monde corporatiste et souvent politique. Parfois, ils peuvent fournir un peu de matériel et plus rarement des services corporatistes, car leurs maîtres veillent.
- **Criminel** : les membres du crime organisé (Mafia, Yakuza, gangs majeurs, etc.) sont évidemment au courant des moindres soubresauts du monde du crime, mais guère au-delà. Par contre, ils sont ceux vers qui se tourner pour les biens illégaux et les services les moins légaux. Bien évidemment, rien n'est gratuit, et être redevable du crime organisé n'est pas forcément la situation la plus confortable.
- **La rue** : l'univers de la rue est très varié, il regroupe l'ensemble des acteurs indépendants du crime, des petits gangers aux shadowrunners, en passant par les contrebandiers, receleurs ainsi que tous ceux qui les côtoient régulièrement : prostitués, barmen, etc. Ce sont rarement les meilleurs pourvoyeurs d'informations, mais ils peuvent rendre de nombreux services à qui peut payer et ne préfère pas s'acoquiner avec le crime organisé.
- **Gouvernemental** : bien que de nombreuses missions régaliennes soient aujourd'hui assurées par des corporations, celles-ci agissent pour le compte de l'état et entrent donc dans cette catégorie. Quoi de mieux qu'un employé Lone Star pour faire retomber la pression sur l'équipe, ou laisser fuiter quelques informations sur les enquêtes en cours. Certains pourraient même revendre des saisies pour arrondir leurs fins de mois.
- **Ingénierie** : regroupe l'ensemble de ceux en lien avec la mécanique et le bâtiment. Quand quelqu'un a besoin d'un

pilote, d'un mécanicien, de pièces de rechange ou de faire exploser un bâtiment, c'est vers cette catégorie qu'il doit se tourner. Rarement les mieux placés pour fournir des informations, ils peuvent rendre quelques services, et surtout mettre la main sur beaucoup de matériel en lien avec leur activité.

- **Magique** : la magie regroupe des profils hétérocytes, depuis les apprentis arcanistes jusqu'aux chercheurs académiques ou corporatistes renommés, en passant par des marchands de talismans plus ou moins talentueux. Ces gens sont une mine d'information sur leur domaine, peuvent rendre des services et aider à se procurer du matériel, tant que c'est en lien avec la magie.
- **Matriciel** : à l'instar de la magie, le monde matriciel est lui varié, des groupes de hackers dans leur garage aux administrateurs de paradis de données, sans parler des nombreux professionnels. Ils peuvent être source d'informations, de services et de matériel en lien avec la Matrice.
- **Médiatique** : quel que soit le côté de la caméra duquel ils se trouvent, s'ils ont un lien avec les médias, ils appartiennent à cette catégorie : journalistes, éditeurs, réalisateurs, mais aussi musiciens, simstars et autres stars médiatiques. Ils peuvent être source d'informations s'ils ont déjà enquêté sur le sujet, mais seront surtout capables de rendre bien des services. Par contre, il est peu probable qu'ils puissent trouver du matériel.
- **Médical** : les acteurs des Ombres ont malheureusement souvent besoin de faire appel à des contacts dans le milieu médical : infirmiers, médecins, chirurgiens et pharmaciens sont évidemment ceux à aller voir quand une mission a mal tourné et qu'un runner se retrouve à pisser le sang. Mais leur intérêt ne se limite pas à ça, ils peuvent aussi s'avérer des fournisseurs de choix en équipement cybernétique et en drogues.
- **Universitaire** : enseignants, chercheurs, ces personnes sont les plus pointues dans leur domaine d'excellence. Quand les informations recherchées ne se cantonnent plus aux dernières actions d'une cible, et se rapprochent plus de connaissances théoriques, connaître le bon universitaire peut faire toute la différence.

Prendre des risques lors d'un test de Réseau peut signifier que le personnage s'adresse à des contacts moins fiables, qui pourraient être tentés de le vendre aux autorités ou à ses ennemis, ou simplement de faire payer leurs services au prix fort. Diffuser largement ses demandes peut aussi être une source de risque.

CONTACTS

Les contacts importants du personnage sont personnifiés à travers des atouts qui fournissent généralement une réduction du risque à la compétence Réseau, ou à l'une de ses spécialisations. Ce sont le plus souvent des individus uniques, mais il peut aussi s'agir de groupes, tels des gangs ou d'autres organisations. La valeur de RR représente à la fois la loyauté et le réseau du contact. Un contact loyal sera prêt à consentir à plus d'efforts et à prendre plus de risques pour aider le personnage. Un contact avec un réseau étendu sera capable d'obtenir beaucoup de choses assez facilement. Un contact particulièrement loyal ou influent pourra offrir une réduction du risque 2, alors qu'une RR 3 nécessitera d'être loyal et influent, ou extrêmement influent. Il est conseillé de décrire suffisamment le contact pour refléter sa façon d'opérer et en quoi il permet de réduire le risque. Les atouts contacts débutent au niveau 0, représentant une personne dont le joueur souhaite garder la trace sur sa feuille de personnage, sans pour autant fournir de bonus en termes de règles.

Voici quelques exemples d'atouts contacts, d'un point de vue mécanique de jeu.

Armurier : (atout contact niveau 4, 20000¥) RR 1 aux tests de Réseau (la rue et ingénierie).

Avocat : (atout contact niveau 4, 20000¥) RR 2 aux tests de Réseau (gouvernemental).

Cadre corporatiste : (atout contact niveau 2, 10000¥) RR 1 aux tests de Réseau (corporatiste).

Consignière de la Mafia : (atout contact niveau 4, 20000¥) RR 2 aux tests de Réseau (criminel).

Contrebandier : (atout contact niveau 4, 20000¥) RR 1 aux tests de Réseau (la rue et ingénierie).

Doc des rues : (atout contact niveau 2, 10000¥) RR 1 aux tests de Réseau (médical).

Flic sous couverture : (atout contact niveau 2, 10000¥) RR 1 aux tests de Réseau (gouvernemental).

Ganger : (atout contact niveau 2, 10000¥) RR 1 aux tests de Réseau (criminel).

Intermédiaire : (atout contact niveau 5, 25000¥) RR 1 aux tests de Réseau.

Journaliste : (atout contact niveau 2, 10000¥) RR 1 aux tests de Réseau (médiatique).

M. Johnson : (atout contact niveau 6, 30000¥) RR 1 aux tests de Réseau (la rue, criminel et corporatiste).

Marchand de talismans : (atout contact niveau 2, 10000¥) RR 1 aux tests de Réseau (magique).

Mécanicien : (atout contact niveau 2, 10000¥) RR 1 aux tests de Réseau (ingénierie).

Paradis numérique : (atout contact niveau 4, 20000¥) RR 1 aux tests de Réseau (matriciel) ; RR 1 aux tests d'Électronique (recherche matricielle).

Patron de bar : (atout contact niveau 2, 10000¥) RR 1 aux tests de Réseau (la rue).

Professeur d'université : (atout contact niveau 2, 10000¥) RR 1 aux tests de Réseau (universitaire).

ça des collègues. Pour faire simple, on peut les classer selon ce qu'ils peuvent t'apporter.

Les premiers, ceux qui ont souvent une vie bien remplie au-delà d'être ton contact, sont des sources d'information ou de matériel. Certains peuvent t'aider à préparer un run en te donnant des infos précises sur ta cible ou sur n'importe quel sujet imaginable. D'autres peuvent te vendre, à un prix plus ou moins raisonnable, l'équipement dont tu as besoin, ou même te le louer parfois. C'est aussi vers eux que tu vas te tourner quand tu auras du matos ou des informations à fourguer. Ça peut être un professeur d'université que tu connais de tes années d'études, une marchande de talisman, un cadre corporatiste bien au fait des derniers produits en lice, un pharmacien qui te vendra de bons médicaments ou drogues au meilleur prix, ou encore l'adjointe au maire qui saura te dire ce que la ville compte faire de ce bâtiment désert...

Les seconds, ce sont ceux qui vont te rendre des services, moyennant finance ou en échange d'un renvoi d'ascenseur. Ils peuvent être très utiles, mais c'est eux qui prennent le plus de risques pour toi, ce qui les rend précieux. Ils peuvent te trimballer quelque part, te soigner ou te cacher. Mais si tu les pousse trop, ils peuvent aussi te dénoncer. On va trouver dans cette catégorie le coyote qui te fera passer une frontière au nez et à la barbe des autorités, le doc des rues qui t'enlèvera une balle mal placée sans que les badges ne viennent poser des questions, le videur qui te fera rentrer dans le club sans que tout le monde soit au courant ou encore le gang local qui voudra bien faire diversion pendant que tu feras un boulot dans ton coin...

Voilà. Les contacts, c'est comme ton jardin personnel. Faut t'en occuper pour ne pas le laisser pourrir, et bien savoir ce que chaque plante peut te fournir.

UN LIT OÙ DORMIR

Bon maintenant qu'on a bien couru partout, si on rentrait chez nous ? Enfin chez toi. Là aussi, t'as un peu le choix, en fonction de tes envies, de tes moyens, de là où tu vis, voire d'où tu cours. Je te l'ai dit au début, tu dois savoir ce que tu veux dans la vie. Ça dépend un peu de ton origine, mais surtout de là où tu veux te retrouver quand t'as fini un boulot.

Avec ton faux SIN, bien sûr, tu peux dormir dans des hôtels, des motels et être toujours sur la route. Mais d'une, ça coûte cher, de deux, ils vont souvent vérifier ton identité. Et si c'est pas trop le cas, t'attends pas à un quelconque confort ni à beaucoup de sécurité. Bref, pas de quoi dormir tranquille. Enfin, de trois, n'oublie pas que si tu te la joues nomade à fond, ça veut aussi dire que tu dois trimballer toute ta vie avec toi, tout le temps. Entre les runs, ça peut passer, mais pendant, c'est plus compliqué. Penses-y aussi. Revenir en pissant le sang à l'accueil de ton hôtel, ou avec un prototype secret ou un cadre corpo inconscient sous le bras, c'est de nouveaux ennuis en perspective.

Alors, si ça te dit d'avoir une planque régulière, voire plusieurs, ça peut se faire. Quand je dis planque, je fais pas de discrimination, ça peut être un appartement anonyme dans



un immeuble pour esclaves corpos, aussi impersonnel que ses résidents, aussi bien qu'un bateau à quai qui prend la mer une fois par an, ou encore une villa huppée d'un quartier sécurisé réservé à notre élite bien (?) veillante. Mais bon, le prix ne sera pas le même. Encore une fois, fais-toi une idée de ce que tu veux, d'où tu le veux, et de ce que tu y feras pour commencer à y voir plus clair.

Si t'es vraiment en rade de nuyens, tu peux commencer par squatter, là où commencent et finissent tous les oubliés. Tu seras pas très à l'aise, tu ne vas pas toujours sentir très bon, mais les locaux ne viendront pas chercher des poux dans la tête d'un runner, ils ont souvent bien assez à faire avec les leurs, de poux. Le problème à ce niveau, c'est que le confort minimum, ça peut te compliquer la vie, niveau hygiène, si t'es malade ou blessé. Ne t'attends pas à une guérison miraculeuse, mais plutôt laborieuse, pour ne pas dire hasardeuse. Même si t'achètes des vêtements propres, ils ne le resteront pas longtemps ici, tiens-le-toi pour dit. Et puis, si tu comptes recharger ton matériel de pointe, ben tu peux oublier. L'électricité, ça va plus que ça vient, si tu vois ce que je veux dire. Pour boire et manger, n'espère pas stocker tes réserves ici : si les rats du diable n'ont pas tout dévoré à ton retour, c'est que tes voisins l'ont fait avant. Comme tout est

ouvert et qu'il n'y a aucune autre sécurité que toi, n'espère pas non plus stocker du matériel, qui sera aussi périssable que la nourriture. Et puis, les squats, c'est très communautaire, donc squatter ça veut pas dire s'étaler. Pour les loisirs accessibles ici, tu auras assez de quoi t'occuper pour ne pas avoir à t'en soucier.

Après, tu peux avoir envie d'un peu d'intimité. Quatre murs, un toit, et une porte dans les quartiers pauvres. C'est plus confortable, avec peu de chances que des squatters viennent s'y installer durablement, mais un bon conseil, ne laisse rien de trop précieux dedans, ou alors pense à investir un peu plus dans la sécurité. Mais déjà là, tu pourras dormir dans un lit qui ne sert pas de table de cuisine, et que tu n'auras donc pas à partager avec la vermine du coin. Si l'air que tu y respireras ne vaut pas celui de la cure thermique pour cadre corporatiste méritant, il sera suffisant pour se reposer et se soigner, avec un peu de patience. Si tu veux voir le dernier match pendant ta convalescence, tu peux espérer avoir de l'électricité pendant plus d'une heure en continu. Tu peux même avoir quelques bières sous le coude, presque fraîches, et de la nourriture encore mangeable après une semaine passée ici ; le soja, ça conserve bien. Tu peux encore compter les mètres carrés à ta disposition avec tes doigts, mais, au moins, ils seront tous

à toi. Et si tu veux aller acheter un truc à manger ou boire un coup dans un bar, avec un peu de chances, tu pourras même y aller à pied.

Entre les runs, si tu veux vraiment être peinard, pouvoir profiter de la vie, et éviter au maximum les ennuis, faut que tu vois un peu plus grand. Ça s'appelle un petit logement. Ton faux SIN sera là pour te permettre d'en acquérir un. En outre, ce petit logement peinard où tu peux vraiment

dormir, où tu peux panser tes plaies en les voyant se résorber normalement, avec le dernier épisode de ta série tridéo en fond, c'est ce qu'il te faut si tu veux offrir un toit et la belle vie à un enfant, une femme ou un mari, ou toute autre combinaison savante de relations métahumaines intimes ou pas. Parce que là, tu as enfin ton réfrigérateur plein pour la semaine, une douche tous les jours. Et même une place pour garer ta caisse que tu retrouveras le matin,

TRAIN DE VIE

Le train de vie est l'un des mots clés des personnages. Il représente l'argent que celui-ci choisit de consacrer à son confort et à sa qualité de vie. De cela vont dépendre la qualité de son logement, de sa nourriture ainsi que ses loisirs. Par défaut, les personnages sont considérés avec un train de vie bas, sans impact en termes de règles. Pour des raisons de simplicité, les dépenses nécessaires pour maintenir ce train de vie ne sont pas comptabilisées. On considère que le runner est capable de maintenir ce train de vie par ses côtés : ce qu'il obtient de la revente d'informations annexes glanées lors de ses runs, ses runs secondaires qui ne sont pas joués, ou simplement que leur paye est en fait plus importante, mais qu'une partie est consacrée au train de vie. Les autres niveaux auront un impact sur les nuyens gagnés lors de chaque run. Ces montants sont indicatifs et considèrent un runner qui accepte une ou deux missions par mois, en considérant les payes suivantes selon le niveau de jeu, par runner :

- Ganger : 1000¥ à 5000¥ par run
- Runner : 2500¥ à 7500¥ par run
- Runner d'élite : 5000¥ à 15000¥ par run

En se basant sur les indications ci-dessous, le meneur de jeu est libre de déterminer quelles dépenses sont incluses dans le train de vie de chaque joueur.

Squatter : le personnage squatte un logement abandonné, alimenté par des dérivations illégales d'eau et d'électricité. Il peut s'agir d'un appartement dans les barrens ou d'un bâtiment plus large dans une friche industrielle. Dans tous les cas, la sécurité est loin d'être garantie et dépend le plus souvent des relations avec le gang local. Tout squatter sait qu'il vaut mieux ne rien laisser de valeur en son absence. Un matelas à même le sol fait office de lit, et le mobilier est principalement constitué de cartons et de caisses. Côté nourriture, c'est aussi le strict minimum, variantes de soja à toutes les sauces, mais le plus souvent sans sauce, nourriture de distributeur et du soykaf largement trop dilué. Les loisirs restent une exception.

Un personnage squatter gagne 1000¥ de plus par run, correspondant à ce qu'il ne dépense pas pour son train de vie. Par contre, il subit un désavantage sur la majorité des tests d'Influence du fait de son apparence et de son manque flagrant d'hygiène (à la discrétion du meneur de jeu).

Bas : le personnage a un petit appartement dans un quartier moyen, ou un barrens où il a pu s'assurer de bénéficier d'une sécurité correcte. Son mobilier est fonctionnel,

à défaut d'être particulièrement confortable. Le logement dispose d'une unité de préparation de repas fonctionnelle et correctement approvisionnée ; sans être bons, les repas sont variés. Le frigo contient généralement des soybières. Le budget ne permet pas de sorties, mais le personnage dispose d'un équipement tridéo et des bouquets de sport et de fiction de son choix.

Le train de vie bas est le niveau par défaut et n'implique aucune règle particulière.

Moyen : le personnage a un appartement confortable dans un quartier moyen, ou quelque chose de plus petit dans un quartier respectable. Son mobilier est fonctionnel, confortable et assorti. L'unité de préparation de repas est récente et peut imprimer de la nourriture de différents goûts et textures, enrichie en vitamines pour assurer une nutrition équilibrée. Le frigo est rarement à court de soybières et contient quelques alcools forts. Le soykaf a réellement le goût de café. Le budget permet quelques sorties, en plus d'un équipement tridéo de qualité et d'une unité simsens basique.

Un personnage au train de vie moyen gagne 1000¥ de moins par run pour financer les dépenses afférentes. Son apparence soignée lui octroie un avantage sur la majorité des tests d'Influence (à la discrétion du meneur de jeu).

Élevé : le personnage a un grand appartement dans un quartier respectable, voire une maison dans un quartier éloigné, à moins qu'il ne préfère un appartement plus petit en plein centre-ville. Dans tous les cas, le quartier est sûr et un agent de sécurité surveille en permanence le bâtiment ou le lotissement. Le mobilier est cosu et très confortable. La cuisine automatique est de bonne qualité et le personnage se fait régulièrement livrer de la vraie nourriture. Son bar est bien fourni et contient même quelques mignonnettes de véritable alcool, ainsi que quelques drogues récréatives. Outre des appareils tridéo et simsens haut de gamme, le personnage sort régulièrement au restaurant, en club ou pour assister à des concerts live.

Un personnage au train de vie élevé gagne 2500¥ de moins par run pour financer les dépenses afférentes. Son apparence soignée lui octroie un avantage sur la majorité des tests d'Influence et de Réseau (à la discrétion du meneur de jeu). De plus, le personnage n'a pas besoin de dépenser de point d'Anarchy pour obtenir un équipement temporaire à moins d'être en pleine action. Enfin, il peut obtenir une arme ou un véhicule temporaire en dépensant un point d'Anarchy.

rechargée et prête à partir. Et là, tu pourras même penser à te laisser aller, car même les livreurs viendront chez toi sans broncher.

Enfin, si tu penses à la colocation pour réduire les frais et être bien anonyme, retourne lire ma prose sur les amis et la famille. Sois bien sûr de savoir comment gérer ça avec ceux qui partagent ton logement. Ils te poseront pas nécessairement de questions, mais on peut leur en poser. Moins tu leur en diras et moins tu leur en montreras, mieux ça vaudra souvent...

Bon, après, si t'as envie d'un vrai chez toi ou d'un truc plus sympa, on disait cosy avant l'Éveil, pas de problème. Si tu as les nuyens qui pèsent trop dans les poches, ça va toujours le faire, surtout si t'as pensé à mettre de côté régulièrement. Là tu auras tout le confort qu'on promet au bon citoyen du Sixième Monde, une literie confortable, une cuisine bien garnie, de la bouffe de qualité, des boissons pour faire la fête ou pour frimer, de la place pour accueillir tes amis, de quoi stocker de façon sécurisée ce que tu as acquis au cours de ta vie, bref, la belle vie comme tu la mérites. Et comble du bonheur, si les commodités ne sont peut-être pas toutes à portée, la plupart pourront même venir à domicile...

Tu pourrais même dépenser toujours plus pour avoir plus, mettre une cave suréquipée sous ton logement avec une ouverture sous l'eau... Tu vois un peu le genre ? Après, n'oublie pas que rien que pour maintenir ton train de vie, tu vas souvent devoir courir plus et pour plus gros. Mais l'argent achète tout, alors ce petit nid douillet où tu peux dormir sans craindre d'être réveillé, tu peux bien sûr le confier à des personnes de confiance, qui ne te poseront pas de questions, ne répondront à aucune, pourvu que tu les payes, bien sûr. Mais tout a un prix ici ; la tranquillité aussi.

Quelque soit ton choix de l'endroit où tu vas aller dormir, c'est aussi là d'où tu pars et là où tu reviens. Ça peut jouer

pour les runs. Si tu dois courir à l'autre bout du métroplex parce que tu crèches au fond des barrens, ce sera bien plus long que si tu habites en plein quartier corpo du centre-ville. N'oublie pas que les transports pour aller et venir, ça peut coûter, en temps et en argent. Aussi, infiltrer une soirée mondaine ou un vernissage en arrivant tout poussiéreux, ou avec une tenue démodée depuis dix ans, ça risque de faire sourcilier la sécurité autant que les invités. L'inverse est aussi vrai, bien sûr, planquer dans le quartier un peu délabré où habite ta cible, avec le dernier costume Armanté à la mode, c'est le meilleur moyen de te faire remarquer, et pas que par ta cible. Mais bon, c'est plus facile de garder des fringues pouilleuses dans le garage d'un bel appart, que de tenir une belle robe bien repassée dans un squat. Donc, si tu veux t'immerger dans une eau qui n'a pas la transparence à laquelle tu es habitué, demande conseil, ou envoie plutôt un autre runner qui fera moins tache...

Dernier truc, qu'importe que ta planque soit juste une petite cahute sous les ponts tenue par des rats ou une villa plantée sur la colline avec une vue panoramique sur la baie et un hélicoptère, n'oublie pas que t'es avant tout un runner. Et qu'un jour, les ennemis que tu t'es faits peuvent débarquer pour venir te prendre tout ça, de gré ou de force. Alors, si c'est juste un gang que tu as un peu trop chauffé et qui a fini par retrouver ta trace, tu devrais pouvoir t'en sortir si t'es un minimum préparé. Un contact t'aura prévenu et, avec l'aide de tes coéquipiers, tu devrais pouvoir leur donner une bonne leçon. Mais si c'est l'unité d'élite d'une AAA, ou une équipe IHR, qui vient frapper à ta porte (enfin frapper surtout, la porte, c'est un détail), t'as intérêt à avoir prévu une autre sortie, et une bonne.

Ça m'amène à mon dernier conseil : ne t'attache pas trop à ton chez-toi et à ton lit, qu'il soit douillet, ferme, plein de punaises ou partagé par trois charmantes personnes. Tu ne sais jamais quand tu auras besoin d'en changer en urgence.

GRAFFITI SQUAD

UN MONDE ÉVEILLÉ

♦ Que vous soyez un mago-ganger qui voudrait venir jouer dans la cour des grands ou tout autre apprenti shadowrunner, vous devez absolument comprendre ce qu'est la magie et ce qu'elle peut faire. Cela peut servir à monter vos opérations, mais aussi à survivre aux rencontres avec les Éveillés

qui pourraient se retrouver de l'autre côté du flingue. Et j'en connais certains déjà sur le circuit qui finiront par le payer s'ils persistent à refuser d'apprendre.

♦ Bull

LES BASES DE LA MAGIE

POSTÉ PAR : OLD CROW

La fin du calendrier maya annonçait celle du monde, c'est en tout cas ce que prophétisaient quelques illuminés au XX^e siècle. Ils n'avaient pas complètement tort ; cependant, ce n'était que la fin de l'Ancien Monde, celui d'avant l'Éveil. Enfin, le *réveil* serait peut-être plus juste, si on en croit Dunkelzahn, le défunt lézard président des UCAS. D'ailleurs, ne disons-nous pas que nous vivons dans le Sixième Monde ? Mais le cours d'histoire, ce sera pour un autre fichier.

L'Éveil porte bien son nom, mais ce qu'il faut comprendre, c'est qu'il n'est pas terminé. Depuis le retour des Grands dragons et la Grande danse des esprits, tout ne fait que s'accélérer. Des bébés pointes à la gobelinisation en passant par les différentes vagues de GRIME, l'apparition de paracréatures, plus ou moins mythologiques, ou même les plantes et les minéraux Éveillés, on en découvre tous les jours. Ainsi, on a récemment appris qu'il y a des valkyries en Scandinavie. Eh ouais, des humains ailés. Mais bon, les corpos, ou plutôt la métahumanité dans son ensemble, ont réagi selon deux principes qui s'illustrent aussi bien ici qu'en bourse : l'avarice et la peur. Tout ça pour dire que, comme d'habitude, au lieu d'embrasser le merveilleux, on l'a sali et perverti...

LES ÉVEILLÉS

Dans ce fichier, nous nous intéressons en particulier aux Éveillés, ceux qui ont le Talent, cette faculté à manipuler le mana. On peut les séparer en deux grandes familles.

De par leurs capacités, les plus reconnaissables sont les **magiciens**, qu'ils soient chamans, mages, géomanciens ou que sais-je encore. Ils peuvent lancer des sorts, conjurer des esprits, interagir avec le plan astral ou encore enchanter des objets. Ces aptitudes ne s'expriment pas de la même manière pour chaque individu. Certains, que l'on appelle **magiciens spécialisés**, ne disposent que d'une partie d'entre elles. Ce peut être un conjurateur qui interagit avec les esprits, mais ne façonne pas le mana ou, au contraire, un sorcier qui lance des sorts, mais ne peut invoquer ni bannir d'esprits. Et, comme toujours, on trouve des personnes ayant un rapport plus particulier avec la magie. C'est par exemple le cas des clairvoyants qui ne peuvent qu'interagir avec l'astral, même si je n'en ai jamais croisé.

Il y a ensuite les **adeptes**, ceux qui canalisent le mana dans leur propre corps. Certains l'utilisent pour réaliser des exploits physiques hors du commun, mais d'autres ont trouvé des manières plus subtiles d'arriver à leurs fins. Mika vous explique ça plus bas.

Enfin, les choses commencent à se brouiller. Comme je le disais, je pense que l'Éveil n'est pas terminé. On voit donc depuis quelque temps déjà des **adeptes mystiques** : des personnes pouvant à la fois façonner le mana comme les magiciens et aussi l'utiliser pour développer des pouvoirs d'adepte.

- Les gens ont besoin de catégoriser le monde pour le comprendre, mais, ce faisant, ils passent à côté de l'essentiel. La magie est fluide, et ses pratiques le sont tout autant. Ces frontières ne sont que des illusions.
- Axis Mundi

L'ASTRAL ET LE MANA

Je ne suis ni théoricien ni universitaire, je ne me lancerai donc pas dans des analyses fumeuses sur la nature de l'espace astral (que l'on nomme l'astral par simplification). Cependant, je ne pense pas me tromper en disant qu'il est la source du pouvoir des Éveillés, car c'est de lui que s'écoule le **mana**. Il faut le voir comme un fluide qui parcourt le monde et dans lequel les magiciens et adeptes peuvent puiser. Alors oui, je sais, le mana est aussi présent sur le plan physique, mais sa présence et son intensité sont tellement liées avec l'astral que je me permets ce raccourci. Il est important de noter que le mana est intimement lié à la Terre. Si un Éveillé venait à s'aventurer dans l'espace, il ressentirait un vide au plus profond de son être dû à la perte de toute connexion avec notre manasphère. Impossible pour lui de lancer un sort, de conjurer un esprit ou d'utiliser un pouvoir d'adepte. Inutile également de tenter d'observer l'astral ou de s'y projeter ; il n'y en a pas.

- Le mana est intimement lié à la vie. Il y a bien eu quelques tentatives des colonies spatiales à créer et à maintenir une manasphère, mais elles se sont avérées jusqu'à présent inefficaces.
- Axis Mundi
- C'est certainement une des raisons qui ont poussé la Cour corporatiste à choisir l'Habitat Zurich-Orbital. En plus du fait que toute tentative d'intrusion physique serait extrêmement périlleuse, les juges ne risquent pas d'y être influencés magiquement, ou simplement espionnés par des esprits ou des magiciens en goguette dans l'astral.
- Orbital DK

L'Éveil vient du retour d'une concentration suffisante de mana dans le plan astral pour qu'il se diffuse dans le plan physique. Tout ça pour dire que, là où l'astral est puissant, le mana disponible l'est en grande quantité, parfois trop d'ailleurs. Et inversement, là où l'astral est pauvre, voire vide, en mana, il est impossible de faire apparaître la moindre flamme. C'est ce que l'on appelle un **champ magique**, dont l'existence et l'importance sont généralement liées au lieu en lui-même. En effet, le mana circule dans notre monde à l'instar du sang dans un organisme, battant à travers les lignes ley, artères et veines de notre planète, pour finir par se répandre par capillarité tout autour. Que ce soit naturel ou à cause de

DIFFÉRENTS TYPES D'ÉVEILLÉS

Les différents types d'Éveillés correspondent à des variantes de l'Atout Éveillé (p. 58), avec chacune un coût propre. Les plus courants sont détaillés ci-dessous, mais la magie est pleine de surprises, donc d'autres combinaisons sont tout à fait possibles.

- Magicien « complet » (niveau 5) : perception et projection astrale (+2), Sorcellerie (+1) et Conjuraison (+2)
- Sorcier (magicien spécialisé dans les sorts, niveau 2) : perception astrale (+1), Sorcellerie (+1)
- Conjurateur (magicien spécialisé dans la conjuration, niveau 3) : perception astrale (+1), Conjuraison (+2)
- Clairvoyant (magicien spécialisé dans l'astral, niveau 2) : perception et projection astrale (+2)
- Adepte (niveau 1) : Adepte (+1)
- Adepte mystique (niveau 5) : perception astrale (+1), Sorcellerie (+1), Conjuraison (+2), Adepte (+1)

La magie de certains Éveillés se manifeste de façon très visible, ce qu'on appelle un masque chamanique. Leur magie est immédiatement apparente pour quiconque les regarde lorsqu'ils la pratiquent. Ils subissent un désavantage sur leurs tests de Furtivité pour en dissimuler l'usage. Le masque chamanique est considéré comme un effet défavorable et réduit de 1 le niveau de l'atout Éveil.

l'activité métahumaine, des endroits en sont donc inondés, les **crêtes mana**, d'autres sont anémiques, les **creux mana**, et, enfin, certains en sont totalement dépourvus, les **vides mana**. Par exemple, le mana abonde dans la forêt amazonienne, où la vie est luxuriante, alors que l'Antarctique en est presque privé.

Si la concentration du mana détermine en quelque sorte la puissance brute disponible, il faut savoir qu'il peut également être orienté, voire teinté. L'exemple le plus courant est la loge chamanique (ou hermétique), qui est orientée par l'Éveillé lorsqu'il la prépare. Manipuler le mana dans un champ orienté sur la tradition de l'Éveillé lui facilite la pratique ; l'inverse est tout aussi vrai. Cela peut être limité à une simple pièce, ou concerner une étendue bien plus vaste. Par exemple, la région de Salem, au nord de Boston, a longtemps été alignée sur la tradition wicca. Cependant, un changement a eu lieu peu de temps avant le verrouillage du métroplex en faveur de la magie draconique. (Bien entendu, lézard oblige, cette manipulation a dû être orchestrée de longue date...) Il est donc possible d'orienter le mana localement afin de le faire correspondre à une tradition spécifique. Un tel champ magique est souvent le résultat d'un effort important et répété ou simplement la conséquence des pratiques magiques au cours du temps. Un Éveillé aligné avec le champ local y verra son utilisation de la magie facilitée. Les autres, au contraire, auront plus de difficulté qu'habituellement.

À moindre échelle, toute manifestation magique laisse également des traces ; on parle alors de **signature astrale**. Celle-ci

est un effet résiduel de tout lancement de sort, invocation d'esprit ou utilisation de pouvoir. Elle reste quelques heures, en fonction de la puissance de l'effet magique, et contient l'empreinte de l'Éveillé. Pour éviter que les flics à louer n'enregistrent cette signature astrale et ne l'utilisent pour en remonter la trace du lanceur, il est possible de passer quelques minutes afin de l'effacer.

De la même manière que les Éveillés peuvent marquer l'astral avec leurs effets magiques, les événements émotionnellement forts ou traumatisants peuvent l'imprégner. La barrière entre les plans étant assez poreuse pour laisser filtrer le mana, il n'est pas étonnant que l'échange se fasse dans les deux sens. C'est pourquoi l'astral de Glow City, dans les Barrens de Redmond, est si différent et que tout magicien sain d'esprit évite de s'y aventurer et encore plus d'y puiser du mana, de peur d'être à son tour teinté par celui-ci.

- ♦ La pollution et les radiations ont tellement affecté l'astral de Glow City que c'est un coup à se retrouver «contaminé». J'en parle plus bas, dans la section sur la magie toxique.
- ♦ Ecotope

Manipuler le mana dans une crête ou un champ orienté favorablement peut paraître plus aisé, mais n'en abusez pas, au risque de vous y brûler bien plus que les ailes. En effet, plus l'effet magique escompté est important, plus la quantité de mana à manipuler l'est également ; ainsi que l'effort demandé à l'Éveillé pour le contrôler. On appelle cela le **drain**. Allumer une clope ne demandera pas d'effort, mais des effets plus importants peuvent vous donner une bonne migraine ou aller jusqu'à vous fondre le cerveau. Avec un peu de chance, vous tomberez juste dans les pommes au lieu de saigner du nez et des oreilles.

Une autre conséquence possible de la pratique magique est le **masque chamanique**. C'est une manifestation dans le monde physique du mana canalisé par l'Éveillé, visible uniquement par les êtres vivants. Celle-ci peut par exemple prendre la forme de traits bestiaux ou d'effets élémentaires ;

DRAIN

Canaliser du mana pour produire un effet magique, qu'il s'agisse de lancer un sort ou d'invoquer un esprit, est éprouvant. Les magiciens subissent du drain, qui prend la forme de fatigue, voire de blessures. Cela se traduit par un effet supplémentaire lors des complications, qui s'ajoute à l'effet normal de ces dernières :

- Complication mineure : le personnage subit un désavantage à toutes ses activités magiques jusqu'à la fin de sa prochaine narration.
 - Complication critique : le personnage subit une blessure légère.
 - Désastre : le personnage subit une blessure incapacitante.
- Sauf mention contraire explicite, tous les tests de Sorcellerie et Conjuración sont sujets au drain.

cela dépend généralement du totem de l'adepte ou du magicien. Et plus la puissance de l'effet est importante, plus ce masque est visible. Contrairement à ce que son nom laisse à penser, il n'est pas spécifique aux chamans. C'est le fait qu'il rappelle l'esprit mentor, fréquent chez les chamans, qui lui a valu ce nom.

LE PLAN ASTRAL

L'astral est une sorte de second monde en superposition du nôtre où l'on distingue clairement tout ce qui est vivant, qu'il s'agisse de métahumains, animaux ou plantes ; mais mal ce qui est inerte, du mur en plastobéton à l'encuvé qui te sert de samouraï. En tous cas, pour ceux qui peuvent le percevoir, car, si la plupart des mages en sont capables, les adeptes ne le peuvent généralement pas. Les bâtiments, les objets technologiques et tout ce qui a été construit de la main du métahumain paraissent sombres et opaques ; ce ne sont que des **ombres astrales**, intangibles. Dès lors, la contrepartie astrale d'une vitre permettant de regarder à l'intérieur d'un bâtiment sera semblable à un mur sombre, mais l'un comme l'autre pourra être traversé. Les deux plans ont beau être superposés, ils restent normalement imperméables ; ce qui est présent sur un plan ne peut pas affecter l'autre. Les ombres et auras sont visibles depuis l'espace astral, mais sont intangibles et ne peuvent pas être prises pour cible.

Les **auras**, bien visibles au milieu de tout ce qui est mort et artificiel, correspondent aux êtres vivants et brillent d'un foisonnement de couleurs, mais restent cependant tout aussi intangibles. Quant à la magie, c'est un vrai feu d'artifice. Les **formes astrales** sont vibrantes et, cette fois, parfaitement consistantes. Elles regroupent tout ce qui est de nature astrale et a une existence dans ce plan, par opposition aux auras et aux ombres qui ne sont que des reflets du monde physique. Les plus compétents peuvent déduire de nombreuses choses de la lecture de l'aura d'une personne : le fait qu'elle soit ou non augmentée ou Éveillée, son humeur ou son état de santé.

En passant en **perception astrale**, le magicien devient de **nature duale**, c'est-à-dire présent dans les deux plans en même temps ; son corps physique et sa forme astrale se superposent. Il peut percevoir et interagir dans les deux mondes, mais c'est aussi vrai dans l'autre sens : il est vulnérable aux menaces aussi bien physiques qu'astrales. Par ailleurs, cette double vue ne comporte pas que des avantages. Il sera plus difficile pour l'Éveillé de voir débouler un drone, même avec une carrosserie fluo, lorsqu'il perçoit ainsi l'astral.

- ♦ Attention, tout de même. L'usage de la magie, même le simple fait d'être en perception astrale, peut être remarqué par les ordinaires. En effet, certains magiciens ont mis en place des schémas mentaux nécessitant des gestes ou des paroles pour l'utiliser. D'autres ont des manifestations parasites dues au mana les traversant : de légers spasmes, les mains qui se crispent en des poses particulières, voire les yeux qui se révulsent...



Une manifestation très courante pour la perception astrale est une lueur, plus ou moins intense, dans les yeux. Comme pour le masque chamanique, cette aura est visible dans le monde physique par les êtres vivants. Attention donc à ne pas être trop indiscret. Votre M. Johnson pourrait ne pas apprécier avoir son aura scrutée ou son esprit sondé alors que vous négociez un run.

◆ Haze

Les esprits sont naturellement présents dans l'astral. Ils peuvent néanmoins décider de se **matérialiser** sur le plan physique, devenant ainsi de nature duale.

ARPENTER LE PLAN ASTRAL

Les personnages capables de perception astrale peuvent choisir, à chaque narration, s'ils sont en perception astrale ou non. Quand ils le sont, ils deviennent duaux : ils perçoivent simultanément les deux plans, physique et astral, et peuvent agir sur chacun d'eux. Ils peuvent également être affectés par les résidents des deux plans. Ce n'est pas un état naturel pour les mages, et est donc déconcertant. Être en perception astrale compte comme un sort maintenu (voir Lancement de sorts, p. 178), sauf pour les créatures duales (tels les esprits matérialisés et certaines métacréatures), dont c'est l'état normal.

Les personnages capables de projection astrale peuvent quitter leur corps pour se projeter intégralement dans l'espace astral. En projection astrale, les magiciens perçoivent uniquement le plan astral et ne peuvent agir que sur celui-ci. Leur corps reste sur le plan physique et peut être affecté normalement. Le mage ne ressent rien de ce qui se produit au niveau de son corps, à l'exception d'éventuelles blessures. Quitter ou réintégrer son corps est une action qui ne nécessite aucun test, à condition de savoir où il se trouve. S'il a été déplacé, le mage devra le retrouver pour pouvoir le réintégrer. Un mage ne peut rester qu'une demi-journée en projection astrale avant de devoir réintégrer son corps ou mourir.

Observer l'espace astral peut permettre de remarquer et déduire de nombreuses choses, en particulier grâce à l'examen des auras. Cela nécessite un test simple de Perception (astrale) + Logique. Les nombres de succès indiqués ci-dessous sont indicatifs.

- L'état de santé et l'émotion courante de la personne sont simples à déterminer en observant son aura, de même que le statut d'Éveillé et la présence de cyberware (2 succès).
- Identifier la nature d'une forme astrale (type d'esprit ou de sort) et reconnaître une aura déjà observée par le passé est plus difficile (3 succès).
- Détecter une signature astrale laissée par un effet magique passé est assez difficile, de même que repérer des implants bioware en observant une aura (4 succès).
- Identifier la source d'une signature astrale (type de sort par exemple) et faire le lien avec l'aura du lanceur est vraiment ardu (6 succès).

La **projection astrale** permet à un Éveillé de quitter son enveloppe physique pour arpenter le monde astral. Son corps astral est souvent une représentation idéalisée de lui-même qui ne peut interagir avec le monde physique. Il peut emmener avec lui tous ses focus actifs dont, bien entendu, son arme focus (voir *Focus*, p. 189). Le magicien laisse alors son corps physique inerte derrière lui, ce qui peut s'avérer dangereux. Mieux faire cela depuis sa loge magique plutôt qu'entre deux voitures au milieu d'une fusillade. Mais bon, parfois, on n'a pas le choix, et c'est souvent plus simple d'aller régler son compte à un esprit récalcitrant depuis l'astral que de le laisser utiliser ses pouvoirs sur le reste de l'équipe.

Dans l'espace astral, magiciens en projection et esprits peuvent se balader à la vitesse de la pensée. Cependant, ces déplacements ont tout de même des limites. Si les ombres astrales ne gênent en rien, les autres formes astrales et duales peuvent ralentir, voire bloquer. La Terre elle-même a sa propre forme astrale et ne peut être traversée qu'avec grande difficulté. Un laboratoire souterrain secret est donc protégé des intrusions astrales de l'extérieur. Les mages peuvent également créer des barrières ou poser des runes pour empêcher les curieux de venir fouiner (voir *Sécurité magique*, p. 195).

- ◆ Traverser la Terre, c'est comme de tenter de franchir des barrières astrales collées les unes aux autres. C'est extrêmement éprouvant. C'est aussi comparable à se déplacer dans une purée de pois, et les risques de se perdre sont grands. Enfin, si à un moment ou autre, tu n'arrives plus à avancer, dans un sens comme dans l'autre, tu risques de te faire écraser par l'aura de la Terre. Ta forme astrale est dissipée et c'est un retour direct dans ton corps de manière si violente que tu tombes directement inconscient.

◆ Winterhawk

Une forme astrale, magicien en projection comme esprit, peut se **manifester** dans le plan physique, comme un fantôme (à ne pas confondre avec la capacité de matérialisation des esprits). Elle ne peut interagir avec les objets et n'apparaît pas sur les caméras ou les enregistrements audio, mais peut tout de même communiquer avec les personnes alentour.

Certains êtres sont en permanence de nature duale et sont donc toujours présents dans les deux plans. Il peut s'agir de personnes infectées par le VVHMH (goules, vampires, etc.) comme de créatures Éveillées (barghest, chien de l'enfer, rat du diable, etc.).

COMBAT ASTRAL

Les mauvaises rencontres au détour d'une ruelle sombre ne sont pas réservées au monde physique et, parfois, vous n'aurez pas d'autre choix que de combattre dans le plan astral. Magiciens, esprits et autres créatures (de nature astrale comme duale) peuvent s'y affronter par sorts mana interposés, un peu comme lors d'une fusillade. Cependant, il est tout à fait possible d'y lutter ou même d'y ferrailler au corps à corps. Un **combat astral** voit ainsi les adversaires s'opposer directement « à mains nues » ou en utilisant des focus d'armes, emmenés lors de leur passage en projection astrale.

- ❖ C'est pas forcément qu'un truc de mago. Si je peux le voir, je peux le frapper, esprit ou pas. Et je rate pas souvent ma cible.
- ❖ Matt Wrath
- ❖ Ce que Matt veut dire, c'est qu'un adepte capable de perception astrale peut se battre directement contre un esprit non matérialisé. Et s'il possède aussi le pouvoir mains mortelles, il peut même devenir redoutablement efficace dans l'exercice.
- ❖ Kat O' Nine Tales

LES TRADITIONS

Le retour de la magie a permis aux anciennes croyances de refleurir. Lorsque les Amérindiens ont botté le cul des USA à grands coups de rituels, les gens ont commencé à comprendre qu'il se passait quelque chose. Bref, les héritiers de vieilles coutumes, qui avaient été relégués au rang de folklores pittoresques, se sont rapidement aperçus que leurs pratiques ancestrales marchaient réellement !

De toutes ces traditions basées sur les anciens rites, celles que l'on croise le plus souvent à Seattle sont rassemblées sous le terme de **chamanisme**, que l'on peut voir comme un premier courant. Les chamans ont un rapport personnel et spirituel avec la magie comme avec les esprits. Ils écoutent leur instinct pour canaliser des sorts et négocient respectueusement avec les esprits qu'ils invoquent afin qu'ils leur accordent des services.

Les universitaires ont voulu répertorier et catégoriser tout cela ; riches et corpos ont tenté de maîtriser la magie et l'ont cachée dans des bibliothèques auxquelles seuls les initiés pouvaient accéder. Cela a donné lieu à un second courant, l'**hermétisme**, qui se base sur des schémas ésotériques et autres formules mathématiques. Les magiciens hermétiques cherchent les clés de la compréhension du monde pour mieux le plier à leur volonté. Il en est de même avec les esprits qu'ils assujettissent afin d'en extorquer des services.

- ❖ C'est une vue biaisée de notre usage du Talent. Les mages hermétiques ne sont pas des esclavagistes ou des tortionnaires d'esprits qui ne les considèrent que comme des choses ou des outils, ne serait-ce que pour garder une bonne réputation auprès d'eux. C'est aussi caricatural et rétrograde que de dire que tous les chamans ont des plumes dans les cheveux et portent des habits en lin filé à la main.
- ❖ Ethernaut

On note enfin un troisième courant majeur : la **théorie magique unifiée**, ou **TMU**. C'était initialement une manière d'expliquer que les chamans et les hermétiques manipulaient le mana de la même manière, mais à travers des outils ou paradigmes différents. Cette théorie devait libérer les Éveillés d'une sorte de carcan, au lieu de quoi elle les a emprisonnés dans un autre, celui des corpos qui ont standardisé les cursus d'apprentissage et la vente des formules de sorts. Aujourd'hui, il est fréquent de rencontrer des magiciens ayant suivi cet enseignement.

COMBAT ASTRAL

Engager un combat astral nécessite que tous les protagonistes soient présents sur le plan astral. Cela concerne donc potentiellement les formes astrales (esprit non matérialisé, mage en projection astrale, etc.) et les créatures duales (esprit matérialisé, mage en perception astrale ou paracréatures duales). Les entités duales étant contraintes par leur corps physique, elles suivent les règles normales du combat rapproché (p. 67), tout en ayant la possibilité d'affecter les formes astrales. Les formes astrales pratiquent réellement le combat astral, pour lequel ces règles particulières s'appliquent, que leur adversaire soit une forme astrale ou de nature duale :

- Elles utilisent la compétence Combat rapproché avec Volonté (au lieu d'Agilité), pour l'attaque et la défense.
- Elles utilisent la spécialisation combat astral pour attaquer (y compris avec une arme focus, voir plus loin).
- Leurs dommages se basent sur Charisme (au lieu de Force), y compris avec les armes focus.
- Les dommages infligés sont de type mental et sont donc comparés à la Volonté (plutôt qu'à la Force) pour déterminer les blessures.

Malgré ces différentes visions du monde et de la vie, les Éveillés recourent au mana pour obtenir globalement les mêmes effets. Ils peuvent façonner des sorts comme tenter d'annuler ceux des autres. Ils peuvent invoquer des esprits en négociant des services ou en les dominant par leur volonté, tout comme ils peuvent bannir les esprits conjurés par leurs adversaires. Bien que les effets soient proches, voire identiques, la tradition va influencer sur la manière dont le mage utilise le mana.

- ❖ Tu oublies les religions. Tu ne devrais pas négliger le pouvoir de la Foi.
- ❖ Goat Foot
- ❖ En quoi les religions du livre seraient-elles différentes de nos croyances ? Dans le monde entier, les traditions ancestrales peuvent s'exprimer à travers la magie.
- ❖ Jimmy No

ESPRITS MENTORS

Au-delà des traditions, il existe également des **esprits mentors**. Ceux-ci sont généralement associés au chamanisme et varient selon la tradition de leurs disciples. Coyote est plus typique des peuples autochtones du Sud-Ouest du continent nord-américain, là où Loup peut se retrouver dans différentes traditions des régions nordiques de l'Europe et de l'Amérique du Nord. Malgré ce lien privilégié avec la tradition chamannique, il devient plus commun de voir des Éveillés hermétiques ou venant la TMU suivre également un esprit mentor, qui sont pour eux plus des concepts que des animaux. Ces

guides peuvent aider l'Éveillé dans son parcours et son apprentissage. Ils ne se lient qu'avec des individus avec lesquels ils sont en harmonie, et on retrouve donc des préceptes et des comportements communs parmi les suivants d'un même esprit mentor.

CHAT

Révéré à travers les âges, les continents et les cultures, Chat est très lié à la mystique et aux secrets dont il est souvent vu comme le gardien. Il ne partage que rarement ses connaissances et uniquement avec ceux qu'il estime dignes. Parfois vu comme hautain ou arrogant, il aime user de sa furtivité et de sa finesse pour se jouer de ses proies. Cela a tendance à jouer des tours à ceux qui le suivent, voire à les mettre dans des situations périlleuses pour satisfaire leurs instincts.

CHIEN

Certainement le premier à être en synergie avec l'humanité depuis les sociétés chamaniques d'antan, Chien est un allié fidèle et loyal. Il protège avec féroce son foyer et ceux sous sa garde contre les magies néfastes et les esprits dangereux. Il est généreux avec ceux qui sont bons envers lui. Déterminé, il peut souvent paraître borné à l'extrême.

COYOTE

Espiègle et fourbe, Coyote est le maître des ruses. Il aime avoir un coup d'avance et se jouer des autres, même si cela doit se faire aux dépens de ses compagnons. Sans nécessairement agir par malice, bien que ce puisse aussi être le cas, il se fourre toujours dans des combines dont il se sort par quelque pirouette inattendue. Rien ne l'arrête, et c'est peut-être là le plus grand risque pour lui-même.

SUIVRE UN ESPRIT MENTOR

Lorsqu'un Éveillé s'associe à un esprit mentor et se met à suivre sa voie, il bénéficie de son patronage et de son enseignement, ce qui se traduit mécaniquement par un atout de type trait. L'esprit mentor exige aussi un certain comportement de la part de l'Éveillé, qui doit faire partie de ceux du personnage (p. 51). La liste ci-dessous propose quelques **exemples** d'atouts et de Comportements reflétant les esprits mentors évoqués ici. Les joueurs sont libres de créer leurs propres esprits mentors, ou d'interpréter différemment ceux présentés ici.

Note : les traits présentés ici sont considérés comme étant le premier trait des personnages. Si ce n'est pas le cas, augmentez leur niveau de 3 et donc leur coût de 15 000¥.

Chat : (atout trait niveau 4, 20 000¥) RR 1 aux tests d'Athlétisme (parkour), de Furtivité (discrétion physique) ou de Sorcellerie (sorts d'illusion) (choisir 2 sur les 3).

Cruel (Comportement) : vous préférez affaiblir vos cibles et jouer avec elles plutôt que les neutraliser, tant que vous n'êtes pas blessé.

Esprits mentors proches : Mystère, Secret

Chien : (atout trait niveau 4, 20 000¥) RR 1 aux tests de Perception (physique), de Survie (orientation) ou de Sorcellerie (sorts de détection) (choisir 2 sur les 3).

Loyal (Comportement) : vous ne trahirez pas vos compagnons ni ne laisserez quelqu'un se sacrifier pour vous.

Esprits mentors proches : Amitié, Loyauté

Coyote : (atout trait niveau 4, 20 000¥) RR 1 aux tests d'Influence (imposture), d'Influence (étiquette) ou de Sorcellerie (sorts de manipulation) (choisir 2 sur les 3).

Malicieux (Comportement) : vous ne perdez pas une occasion de jouer un mauvais tour à quelqu'un, même si cela devait être préjudiciable à votre équipe.

Esprits mentors proches : Tromperie, Espièglerie

Loup : (atout trait niveau 4, 20 000¥) RR 1 aux tests de Survie (orientation), de Combat rapproché (mains nues), de Combat rapproché (lames) ou de Sorcellerie (sorts de combat) (choisir 2 sur les 4).

Acharné (Comportement) : ne fuit pas un combat dans lequel il est engagé.

Esprits mentors proches : Communauté, Chasse

Oiseau-tonnerre : (atout trait niveau 4, 20 000¥) RR 1 aux tests d'Influence (intimidation), de Combat rapproché (mains nues) ou de Conjuración (esprits de l'air) (choisir 2 sur les 3).

Susceptible (Comportement) : ne peut s'empêcher de répondre aux insultes.

Esprits mentors proches : Colère, Guerre

Ours : (atout trait niveau 4, 20 000¥) RR 1 aux tests de Survie (premiers soins), de Combat rapproché (mains nues) ou de Sorcellerie (sorts de santé) (choisir 2 sur les 3).

Rage (Comportement) : en cas de blessure, se jette dans le combat sans se soucier de sa sécurité.

Esprits mentors proches : Force, Protection

Raton laveur : (atout trait niveau 4, 20 000¥) RR 1 aux tests de Furtivité (escamotage), d'Influence (bluff) ou de Sorcellerie (sorts de manipulation) (choisir 2 sur les 3).

Curieux (Comportement) : prêt à ignorer le danger pour apprendre de nouveaux secrets.

Esprits mentors proches : Monte-en-l'air

Tueur de dragons : (atout trait niveau 4, 20 000¥) RR 1 aux tests d'Influence (Intimidation), de Combat rapproché (spécialisation au choix) ou de Sorcellerie (sorts de combat) (choisir 2 sur les 3).

Honneur (Comportement) : fera tout pour tenir ses promesses.

Esprits mentors proches : Héroïsme, Aventure

LOUP

Dès steppes d'Asie aux forêts profondes d'Europe, Loup a toujours été reconnu comme un chasseur et un guerrier. En solitaire comme en meute, il n'abandonne jamais la traque et ne bat en retraite que lorsque cela devient son ultime recours. Il est fier d'être d'une fidélité sans faille envers ceux qu'il considère comme faisant partie de sa meute.

OISEAU-TONNERRE

Oiseau-tonnerre est la majestueuse incarnation de la tempête. Ses ailes sont les nuages menaçants ; son bec et ses serres, la foudre ; son cri, le tonnerre. Craint pour sa force primordiale, il est révérend pour son apport essentiel au cycle naturel de la vie et à la renaissance de toute chose. De caractère colérique, il faut l'approcher avec tact, de peur de subir son courroux.

OURS

Symbole de force et de protection, Ours se dresse face aux dangers qui menacent ceux dont il a la garde avec une férocité qui lui fait souvent négliger sa propre sécurité. Ours est aussi un guérisseur reconnu, prenant grand soin de ceux qui auraient pu être blessés alors qu'il en avait la charge.

RATON LAVEUR

Raton laveur ne se voit pas comme un voleur, mais plutôt comme un opportuniste qui sait forcer sa chance. Il préfère

un plan audacieux et bien ficelé basé sur une subtile tromperie à toute action violente, même s'il sait se défendre quand cela s'avère nécessaire. Sa curiosité, et parfois son avarice, peuvent le conduire à des situations difficiles. Il recherche sans cesse de nouveaux défis et refuse de s'abaisser à des rapines sans envergure.

TUEUR DE DRAGONS

Le plus héroïque des esprits mentors, Tueur de dragons aime les sensations fortes. Il est le grand frère protecteur un peu naïf, l'ami dévoué, mais peut aussi devenir un ennemi mortel et implacable. Il se choisit généralement un ou plusieurs fléaux à terrasser et s'en va pourfendre ses ennemis. Cela peut être la pollution, le crime, la corruption ou, tout simplement, les dragons. Son honneur est son plus grand bien et sa parole est sacrée.

- J'ai quatre Éveillés différents qui bossent pour Gun Rack, un dans chaque équipe. Le plus étrange, et potentiellement le plus puissant, est Midnight. Il est un houngan vaudou qui parle constamment aux esprits. Je ne sais pas si certains d'entre eux pourraient être considérés comme étant des « mentors » toutefois, lorsqu'on voit le nombre de choses qu'il connaît alors qu'elles devraient lui être inconnues ? Ils doivent l'être.
- Seb//Colt

UN TALENT EXTRAORDINAIRE DANS UN MONDE ORDINAIRE

POSTÉ PAR : LSPD

Comme indiqué plus tôt, me revoilà pour discuter plus en profondeur de la magie et du citoyen lambda. J'admets volontiers que le sujet n'est pas mon point fort, mais ici, je l'aborde plus du côté « du quotidien ».

Côté statistique, il est estimé qu'environ 1 % de la population mondiale a le *potentiel* de s'Éveiller. Et là, je parle bien de potentiel et non de capacité ou compétence. Plusieurs facteurs, comme l'usage de narcotiques, des dommages cérébraux subis suite à un accident ou une erreur médicale, ou encore l'absence de déclencheur ou d'un mentor, peuvent expliquer pourquoi un individu ne développera jamais le Talent.

De façon générale, l'un des principaux déclencheurs connus est la puberté. C'est pourquoi la majorité des écoles dans les pays industrialisés, ainsi que les chamans

dans les communautés tribales, font faire des batteries de tests à leurs jeunes afin de détecter un éventuel potentiel et de les mettre dans un environnement plus propice à leur développement.

Certaines cultures, en particulier celles avec une forte tradition animiste ou chamanique, encouragent les individus à développer leur Talent. Les magiciens sont, en général, très respectés et ils occupent un rang prestigieux, bien que lourd en responsabilités, au sein de leur communauté. Pour leur part, les pratiques en Europe et au Proche-Orient sont fortement influencées par les sciences ou les religions monothéistes. Bien qu'elles soient différentes, ces deux sources encouragent une approche beaucoup plus structurée et répliquable de la magie. Toutefois, ce conformisme peut aussi avoir un impact négatif en limitant, voire en vilipendant, son usage.

- ♦ C'est malheureusement la réalité pour beaucoup de magiciens. L'Éveil est encore relativement récent, et ça ne s'est pas toujours passé en douceur. Si on ajoute à l'équation la peur de l'inconnu, un événement traumatique (personnel ou communautaire) associé à la magie, les abus perpétrés par un magicien ou une secte, voire la croyance encore bien ancrée dans certaines fois ou cultures que le Talent est une manifestation du Mal, il n'est pas difficile d'imaginer le jeu d'équilibriste auquel beaucoup de magiciens doivent se livrer afin de ne pas se faire arrêter, ou tout simplement lyncher.

♦ Elijah

Les résultats de ces tests intéressent particulièrement les mégacorporations qui offrent des primes alléchantes aux candidats, et parfois à leur famille, pour les recruter. Mais ne nous leurrions pas : si à première vue, l'offre semble trop belle pour être refusée, comme toujours avec les corpos, elles ne lâchent plus prise une fois l'appât gobé. Notre futur magicien passera ainsi le reste de sa vie dans une cage dorée, car il sera autant, sinon plus, esclave de la mégacorporation que son homologue non Éveillé. La rareté de son Talent en fait l'un des employés que la méga fera tout pour garder, quoi qu'il en coûte.

- ♦ «Quoi qu'il en coûte» est peut-être un peu fort, chaque division devant surveiller son budget. Mais l'extraction d'un Éveillé, outre la difficulté intrinsèque amenée par un tel individu, provoque toujours une réaction de la sécurité bien plus tenace.

♦ Nuyen Flow

Mais les corpos ne sont pas les seules sur les rangs. Les gouvernements offrent aussi des avantages, souvent sous la forme de bourses universitaires et d'emplois assurés, afin d'éviter que les mégas ne se les arrogent tous. Ceci peut même être un des moyens les plus expéditifs pour un SINless d'accéder à un SIN légal, qu'il soit national ou corporatiste.

En parlant de SIN, la majorité des nations et des corporations exigent que les mages soient enregistrés ; l'étendue de leurs capacités est inscrite dans leur SIN, avec leur permis de praticien de la magie. Ces SIN sont évidemment beaucoup plus robustes que ceux des ordinaires. De plus, les États imposent différentes limites à l'usage de la magie. Il va sans dire que son utilisation ou le recours à un esprit pour commettre un crime est quasiment toujours une circonstance aggravante et une preuve de préméditation.

- ♦ En parlant de la répression contre les Éveillés, rappelons que les forces de l'ordre corporatistes utilisent des saloperies comme la **cagoule anti-mage**. Sa conception est simple, c'est un bête sac plastique qu'on fout sur la tête. Il est opaque pour empêcher d'avoir une quelconque ligne de vue. Il est également percé d'un tube qu'on enfonce au fond de la gorge du prisonnier afin qu'il puisse respirer, mais surtout pas parler. C'est basique, brutal, mais terriblement efficace.

♦ Lyran

- ♦ Bonne remarque ! Il existe même une version plus controversée possédant des oreillettes. Celles-ci diffusent en continu des sons assourdissants pour perturber le système vestibulaire. Outre son assimilation à de la torture, son utilisation est à l'origine de plusieurs morts. La désorientation ayant provoqué des nausées, le tube respiratoire enfoncé un peu trop loin dans la trachée a conduit les suppliciés à se noyer dans leur propre vomi. Et dans les prisons, ils doivent être séparés des autres détenus. Ils sont alors placés dans des blocs spécialisés et isolés de l'astral grâce à des runes et des barrières et quadrillés par une forte présence d'esprits. Pour les cas les plus extrêmes ou les plus dangereux toutefois, la seule option est de les placer en isolation permanente dans des conditions plus ou moins humaines selon les pays et les juridictions.

♦ LSPD

Une fois son potentiel découvert, tout Éveillé doit trouver un moyen de développer ses compétences auprès d'un mentor, d'un groupe initiatique ou en intégrant une institution universitaire ou assimilée. Les deux premières options sont bien connues des runners. Un magicien plus expérimenté ou un groupe de magiciens avec des croyances communes partagent leurs expériences, offrent du soutien, une entraide et un enseignement individualisé et personnalisé permettant à l'apprenti de développer ses compétences, apprendre de nouveaux sorts et mieux comprendre la magie dans le contexte de sa tradition. Toutefois, la voie la plus souvent utilisée par les magiciens légaux est celle des institutions scolaires, du moins en premier lieu. Il s'agit surtout d'universités qui offrent des cursus qui tendent à être plus théoriques que pratiques et se concentrent sur la compréhension de la magie, les compétences qui s'y rattachent et les obligations légales des apprentis. Étant donné leur contenu, ils sont ouverts à tous, même aux non-Éveillés, bien que ceux-ci restent rares.

- ♦ En général, les enseignements universitaires sont avant tout théoriques et se concentrent principalement sur l'approche développée par les tenants de la théorie magique unifiée. Sans ouvrir la porte à un long débat vain qui n'a pas sa place ici, la pertinence de la TMU est un sujet particulièrement clivant au sein de la communauté Éveillée, mais je dois lui reconnaître des qualités certaines pour la vulgarisation.

♦ Winterhawk

- ♦ Libre à vous si vous voulez en débattre, toutefois, je vous remercie d'avance de le faire dans le forum approprié et non ici. Aucun écart ne sera toléré.

♦ Glitch

En parlant de développer ses compétences, acheter ce dont vous avez besoin est une bonne option. Il existe plusieurs boutiques spécialisées, physiques ou en ligne, où il est possible d'acheter une formule et le nécessaire pour maîtriser un nouveau sort ou améliorer ses compétences. À noter que Mitsuhamma était jusqu'à tout récemment le leader dans ce domaine.

LA MAGIE EST PARTOUT

À vrai dire, les magiciens sont présents dans de nombreux domaines. Qu'ils soient artistes de rue, magiciens de théâtre, techniciens d'effets spéciaux, etc. Leurs capacités se combinent très bien à ces métiers visant à émerveiller les gens. Évidemment, les prestidigitateurs dit « classiques » ont tendance à ne pas les aimer, car ils considèrent que les Éveillés dévalorisent leur art. Pour des raisons similaires, les pyrotechniciens sont tout aussi partagés à leur sujet.

- ♦ Il est certain que ça a quand même plus de gueule lorsqu'un artiste Éveillé fait réellement apparaître un lapin de son chapeau ou lit les pensées des gens sur scène. Mais il y a quelque chose dans l'art des prestidigitateurs, et dans leur capacité à créer et maintenir leurs illusions, que bien des « vrais » magiciens ne réussiront jamais à véritablement atteindre malgré tout leur Talent.
- ♦ Kat O' Nine Tales
- ♦ Sans vouloir te contredire, tu t'émerveilles de ce que réussissent à faire les prestidigitateurs parce qu'ils ne « trichent » pas par la magie, mais certains des meilleurs sont en fait des adeptes. Ce n'est pas quelque chose de très connu, mais leur agilité surnaturelle les aide énormément dans bon nombre de leurs tours.
- ♦ Slamm-0 !
- ♦ ... Salaud !
- ♦ Kat O' Nine Tales
- ♦ Franchement, t'aurais pas pu garder ça pour toi ?
- ♦ Netcat

Le domaine médical a lui aussi été profondément transformé par l'apparition de la magie, qu'il s'agisse de médecine conventionnelle ou alternative. Dès 2011, certaines pratiques chamaniques ou animistes ont été incorporées – certains diraient réincorporées – dans les pratiques traditionnelles tribales (amérindiennes, africaines, des îles du Pacifique Sud) et orientales (médecine ayurvédique ou chinoise), mais aussi dans les pratiques alternatives et New Age avec leurs cristaux, leur encens et leur méli-mélo de traditions orientales, tribales et pseudoscientifiques. La médecine clinique a aussi évolué, même si cela a pris plus de temps. Diagnostics, pronostics, traitements, mais aussi les soins post-chirurgie et les thérapies de rééducation, sont de plus en plus souvent assistés par magie. Et je ne pourrais pas discuter du sujet sans rappeler les abus contre nature dont la cybermancie s'est rendue coupable. La magie est alors utilisée pour maintenir de force « vivant » un individu tellement cybernétisé qu'il ne devrait plus l'être depuis longtemps.

Un domaine où la magie peine par contre à percer est le monde industriel. On retrouve des magiciens surtout dans le contrôle qualité où leur magie les aide à identifier les défauts de fabrication. Et au sein des relations publiques et de la publicité, les adeptes sociaux valent leur pesant d'or. Toutefois, la magie et la technologie coexistent mal, comme le démontre la rareté

du manaware qui n'existe qu'à faible échelle ou en tant que prototype, aucun n'étant particulièrement puissant.

Un autre secteur, populaire chez les Éveillés, que nous connaissons très bien est celui des forces de l'ordre. Que ce soit la Lone Star, Knight Errant, le FBI, les cadres de sécurité corporaux ou les forces armées, tous comptent des Éveillés dans leurs rangs. Que se soit pour la surveillance, souvent à l'aide d'esprits, l'érection et le maintien de barrières, comme force de frappe ou de soutien, ou encore dans l'analyse des scènes de crime, leurs capacités permettent aux forces de l'ordre de contenir plus efficacement les criminels ou de découvrir des éléments de preuves inaccessibles autrement. Nous, runners, rencontrons plus souvent que le commun des mortels ce type de magiciens, qui ont de plus tendance à être plutôt balèzes et bien formés.

Le monde académique accueille aussi son lot d'individus doués du Talent. On peut les retrouver dans une multitude de domaines, que ce soit comme enseignants, principalement, mais pas exclusivement pour les programmes liés directement à la magie, comme administrateurs des tests de dépistage du potentiel magique des adolescents, ou comme chercheurs ou scientifiques. L'archéologie, l'histoire et la sociologie, par exemple, attirent ceux qui s'intéressent à l'aspect cyclique de la magie et qui cherchent à découvrir les traces que son passage précéderait aurait pu laisser. La recherche arcanique regroupe cependant l'essentiel des Éveillés autour de projets tentant de percer les mystères du mana, de l'astral et de ses limites (et, soyons honnêtes, ils n'ont pas vraiment plus de réponses que nous autres, ordinaires). Ils travaillent également sur le développement de théories, de nouvelles formules magiques, de transmutations alchimiques et ainsi de suite. Si elles sont couronnées de succès, toutes ces innovations sont soit brevetées et distribuées par le biais de diverses boutiques magiques, soit mises sous scellés pour usage interne de l'institution ou de la corporation qui les finance.

Pour le monde sportif, la magie reste un sujet sensible et ambivalent. D'un côté, dans la plupart des ligues, même celles qui autorisent le cyberware, l'usage de sorts ou l'invocation d'esprits restent strictement illégaux. De l'autre, la présence des adeptes physiques y est parfaitement acceptée. Mais bon, ce n'est ni la première ni la dernière fois que les règlements sportifs manquent de cohérence.



SORCELLERIE

POSTÉ PAR : WINTERHAWK

La sorcellerie est la première chose à laquelle le commun des mortels pense quand on lui parle de magie. C'est d'ailleurs le domaine le plus enseigné dans les écoles thaumaturgiques, ainsi que celui qui fait depuis toujours l'objet du plus grand nombre de recherches. Les bases théoriques sont solides et relativement simples à appréhender. Sans vous infliger un cours

complet de première année, il me semble important que vous en maîtrisiez les fondamentaux.

La sorcellerie regroupe trois branches principales. La plus évidente est le **lancement de sorts**, je ne vais pas vous faire un dessin. Son pendant, le **contresort**, vise au contraire à amortir, dévier ou dissiper les effets des sortilèges lancés par d'autres. Enfin, la troisième branche est la **magie rituelle**. Elle s'attache à obtenir des effets démultipliés en termes de puissance, de portée et de durée, au prix de longues et dangereuses incantations, le plus souvent réalisées en collaboration par un groupe de magiciens. Comme c'est rarement une voie privilégiée par les équipes de runners, qui sont peu nombreuses à compter plusieurs Éveillés dans leurs rangs, la magie rituelle ne sera pas détaillée davantage ici.

LANCEMENT DE SORTS

Lancer un sort est un test de Sorcellerie + Volonté, la spécialisation applicable dépendant du type de sort. Le type de test et le seuil sont précisés dans la description de chaque sort.

Si l'Essence du lanceur de sort est inférieure à 6, alors un ou deux succès sont annulés (Essence, p. 60). Par exemple, un mage avec une Essence de 4 verra un de ses succès annulés : s'il obtient 4 succès sur son test, seuls 3 seront effectifs, le dernier sera ignoré.

Lancer un sort est une action magique, soumise aux règles de drain (p. 170).

Certains sorts, principalement de combat, agissent sur le coup ; ils sont dits **Instantanés** (notés I). La plupart des sorts n'ont de sens que si leur effet dure dans le temps, ce qui nécessite que le magicien les maintienne actifs ; ils sont alors dits **Maintenus** (notés M).

Maintenir un sort nécessite que le magicien se concentre sur cette tâche. Il peut maintenir 1 sort sans que cela n'affecte ses capacités, mais en maintenir 2 inflige un désavantage à tous ses tests. Sans atout spécifique, il n'est pas possible de maintenir plus de deux sorts à un instant donné. Des atouts spécifiques permettent d'augmenter le nombre de sorts pouvant être maintenus sans malus (voir Focus, p. 189), auquel cas le nombre de sorts pouvant être maintenus avec un désavantage augmente de façon identique. Ainsi, un atout qui permet de maintenir 2 (3) sorts sans malus permet aussi d'en maintenir 2 (3) supplémentaires avec un désavantage. Une fois un sort lancé, le maintenir ne nécessite pas de continuer à remplir les conditions de lancement (la cible peut sortir de la ligne de vue du magicien, par exemple).

Apprendre un nouveau sort coûte 5000¥. Cette valeur représente le coût d'achat de la formule, de l'enseignant, ainsi que le temps passé à apprendre le sort plutôt qu'à faire des runs.

Les sorts présentés dans cette section sont des exemples et ne prétendent pas former une liste exhaustive. Il est parfaitement possible, et même conseillé, de compléter cette liste avec des sorts personnels. Inspirez-vous des caractéristiques des sorts existant pour déterminer celles de ceux de votre création.

Note : les sorts ne sont pas des équipements et, à ce titre, ne peuvent pas être transformés en atouts. Obtenir une variante plus puissante d'un sort existant nécessite d'apprendre un nouveau sort, dont le seuil sera supérieur.

LANCEMENT DE SORTS

La sorcellerie permet de concentrer le mana et de le canaliser pour créer un effet particulier, couramment appelé sort. Certains y voient un art et, s'il existe bien quelques artistes du domaine, la majorité des magiciens se contente de travailler des formules apprises en classe ou achetées sur la Matrice. Les corpos investissent d'ailleurs des sommes considérables en R&D pour concevoir ces nouvelles formules et les commercialiser à grand renfort de campagnes publicitaires.

Concentrer une plus grande quantité de mana permet d'accroître l'effet d'un sort... ainsi que le risque de subir du drain. Comme toute activité magique, lancer un sort est éprouvant et peut épuiser, voire blesser, les magiciens. Seuls les lanceurs de sorts les plus talentueux, et les mieux équipés devraient se hasarder à canaliser de grandes quantités de mana. En effet, il est courant pour les Éveillés de s'appuyer sur des focus, ou sur des fétiches à usage unique, pour mieux résister au drain et limiter les risques liés aux fortes concentrations de mana.

- ♦ Se limiter à peu de mana pour s'assurer de ne pas subir de drain peut être un risque encore plus important. Parfois, on a vraiment besoin qu'un sort fonctionne, et fonctionne bien, pour se tirer d'une situation périlleuse. Ouais, ça va piquer de lancer cette boule de feu qui doit coucher les trois gardes, mais les balles qui remplissent leurs chargeurs piqueront autrement plus si vous leur laissez l'opportunité de tirer.
- ♦ Elijah

Accumuler le mana nécessaire et le façonner en un sort ne prend généralement que quelques secondes et ne nécessite pas de gestuelle ou paroles particulières, mais de nombreux mages en adoptent néanmoins par habitude ou parce que cela les aide. Repérer le lancement d'un sort depuis le monde physique n'est donc pas forcément évident.

- ♦ On peut parfois repérer un éclat discret dans les yeux ou des traits qui s'altèrent légèrement pour se rapprocher de ceux de l'esprit mentor, ce qu'on appelle couramment le masque chamannique. Et bien sûr, les gestes et l'attitude corporelle.



Ils restent très courants, à défaut d'être nécessaires, et c'est souvent ce qui trahit les lanceurs de sorts.

♦ Haze

À l'inverse, depuis l'espace astral, les sorts sont très visibles et leur forme astrale est alors plus brillante que les auras des êtres vivants. Un sort d'armure ou d'augmentation de réflexes attirera inévitablement l'attention sur son bénéficiaire, tandis qu'un sort offensif ne laissera planer aucun doute sur l'identité du lanceur. Passer en perception astrale est donc le moyen le plus sûr de détecter les sorts et leur provenance.

Lancer un sort nécessite de voir sa cible, et parfois même de la toucher, afin d'établir une connexion. Cette connexion peut s'établir sur le plan physique comme astral, mais il est impossible d'affecter un plan depuis l'autre. Ainsi, un mage en projection astrale ou un esprit qui ne s'est pas matérialisé ne pourront affecter que les formes astrales, telles que les esprits, sorts ou runes, ainsi que les créatures duales. Par contre, les créatures et métahumains « normaux » restent inatteignables, qu'il s'agisse d'ordinaires ou de mages ne percevant pas l'astral à ce moment-là. D'un point de vue pratique, cela implique que vous ne risquez pas qu'un mage ou un esprit en vadrouille ne s'en prenne à vous depuis l'astral. Mais n'oubliez pas, quand

vous décidez de passer la tête « de l'autre côté » et de percevoir l'astral, cela vous rend vulnérable à ce qui s'y trouve.

À l'exception notable de ceux de combat, la plupart des sorts n'ont d'intérêt que si leur effet peut durer dans le temps. Malheureusement, comme ils sont par nature éphémères, ils sont rapidement dispersés par les courants de mana. Maintenir un sort actif implique que son lanceur se concentre pour garder le mana en place et ainsi faire perdurer l'effet. Maintenir deux sorts est une gageure, et cela laissera le mage en difficulté pour effectuer d'autres tâches en parallèle. Là encore, le salut peut venir des focus. Un sort peut être placé dans un focus de maintien qui capturera le mana, limitant drastiquement l'attention nécessaire à son maintien.

♦ Je vous déconseille fortement de maintenir plus d'un sort à la fois sans être en sécurité, à moins d'être aidé par des focus de maintien. La concentration requise est telle que vous ne pourrez plus suivre les développements de la situation autour de vous. Durant un combat, ça peut rapidement s'avérer fatal.

♦ Haze

Une fois la connexion avec la cible établie et le sort lancé, il n'est pas nécessaire de la préserver pour le maintenir. Un mage doit voir son complice pour le rendre invisible, mais,

ceci fait, ce dernier peut s'éloigner autant qu'il le souhaite et même sortir du champ de vision du lanceur. Le mage peut par ailleurs passer en projection astrale tout en maintenant un sort, à condition de rester sur notre métaplan.

- C'est quand même vachement pratique ; ils seraient bien emmerdés sinon pour les sorts d'invisibilité ! Ha ha !
- Slamm-0 !
- Quel crétin. Un mage pourra toujours voir les personnes qu'il a rendues invisibles. Cela dit, ce ne sera pas le cas des autres membres de l'équipe.
- Elijah

Je vais maintenant vous présenter les cinq grandes familles de sorts.

SORTS DE COMBAT

Quand vous avez un problème, et que ce problème peut être tué, c'est le moment de se tourner vers les sorts de combat. Ils sont omniprésents dans les simsens et tridéos d'action, où ils sont aux Éveillés ce que les mitraillettes sont aux samouraïs des rues. Deux variantes existent.

Les sorts de combat **directs** utilisent le mana brut pour blesser leur cible. De ce fait, ils ne peuvent viser que des cibles qui y sont

SORTS DE COMBAT

Tous les sorts de combat sont instantanés ; ils infligent des dommages au moment où ils sont lancés, puis disparaissent. Bien sûr, leurs conséquences perdurent généralement plus longtemps : les blessures et les répercussions des effets élémentaires (objets enflammés par exemple) ne s'évanouissent pas avec la fin de l'effet magique.

Les **sorts de combat directs** infligent des dommages mentaux (qui sont donc comparés à la Volonté de la cible pour déterminer la gravité de la blessure). Ils ne peuvent pas affecter les objets inanimés, drones, véhicules, etc., mais peuvent être lancés dans l'espace astral.

Lancer un sort de combat nécessite de voir la cible. Cela est résolu par un test simple, avec un seuil de 0 (tous les succès sont des succès nets) :

Sorcellerie (sorts de combat) + Volonté

Les **sorts de combat indirects** créent un effet qui inflige des dommages physiques. Comme toutes les attaques de ce type, la cible peut tenter de se défendre. Les sorts lancés à distance nécessitent de réussir le test opposé :

Sorcellerie (sorts de combat) + Volonté
contre Athlétisme (défense à distance) + Agilité

Pour les sorts lancés en mêlée, les règles de mêlée s'appliquent, le lancement de sort servant de test d'attaque :

Sorcellerie (sorts de combat) + Volonté
contre Combat rapproché + Agilité

Le résultat produit dépend du sort et peut provoquer un effet spécial en dépensant un point d'Anarchy. Des exemples sont donnés pour chaque sort, mais les joueurs sont libres de proposer d'autres effets en lien avec leurs sorts. Dans le cas d'un sort qui affecte plusieurs cibles, un seul point d'Anarchy suffit pour activer l'effet spécial sur toutes les cibles touchées.

Que le sort de combat soit direct ou indirect, les succès nets sont répartis entre les dommages et l'aire d'effet :

- VD +1 par succès alloué aux dommages.
- 3 mètres de diamètre par succès alloué à l'aire d'effet (si aucun succès n'est alloué pour créer une aire d'effet, le sort affecte une cible unique).

SORT	TYPE	SEUIL OU RÉSERVE OPPOSÉE	NOTES
Éclair mana / étourdissant*	Combat (direct, I)	0	Succès répartis entre les dommages et l'aire d'effet • VD : (Succès) dommages mentaux • Aire d'effet : (Succès × 3) mètres de diamètre Éclair mana inflige des dommages létaux et Éclair étourdissant des dommages étourdissants.
Déflagration / Trait de feu / Lance de glace / Foudre / Flot acide*	Combat (indirect, I)	Athlétisme (défense à distance) + Agilité ou Combat rapproché + Agilité	En cas de réussite de l'attaque, les succès nets sont répartis entre les dommages et l'aire d'effet : • VD : (Volonté + Succès) dommages physiques • Aire d'effet : (Succès × 3) mètres de diamètre Exemple d'effets spéciaux (pour 1 point d'Anarchy) : • Déflagration : projette la cible au sol • Trait de feu : enflamme la cible • Lance de glace : ralentit la cible • Foudre : fait perdre une action à la cible • Flot acide : détruit l'armure de la cible

* Les sorts Éclair mana, Éclair étourdissant, Déflagration, Trait de feu, Lance de glace, Foudre et Flot acide sont des sorts différents qui doivent être appris indépendamment les uns des autres.

sensibles. Cela comprend toutes les formes astrales actives, ainsi que les êtres vivants, mais pas les objets inanimés. Ils seront donc parfaitement inutiles contre les véhicules et drones, les structures, etc. Les dommages étant directement causés par le mana, ces sorts peuvent être utilisés dans l'espace astral. Dans ce cas, ils ne peuvent cibler que les formes astrales, pas les simples auras. Les sorts de combat directs peuvent affecter toutes les cibles dans une zone donnée, à condition de canaliser assez de mana.

- Ces sorts sont un must pour tout mage. Non seulement ce sont les seuls sorts offensifs disponibles dans l'espace astral, mais ils sont aussi dévastateurs face à ceux qui n'ont pas la force mentale d'un Éveillé, comme c'est le cas pour la majorité des câblés et autres brutes en vadrouille.
- Haze

Les sorts de combat **indirects** fonctionnent différemment. Dans leur cas, le mana sert à créer un effet physique qui va, à son tour, affecter la cible. Il peut s'agir d'un trait de foudre, d'une bourrasque ou de la classique boule de feu. Cette façon de fonctionner leur procure des caractéristiques propres : leur nature fait qu'il est impossible de les lancer dans l'espace astral, mais leur permet en revanche d'affecter tout objet physique. Ce sont donc vers eux qu'il faut se tourner pour s'en prendre aux

véhicules, drones et structures en général. Rappelez-vous que l'effet créé garde quand même un lien avec le mana. Par conséquent, les esprits et autres créatures résistantes aux armes physiques ne bénéficient pas de la même protection contre les sorts de combat indirects.

De plus, beaucoup de ces sorts sont liés à des effets élémentaires qui peuvent s'avérer utiles, qu'il s'agisse d'enflammer un adversaire avec un trait de feu, de court-circuiter un équipement électronique à l'aide d'un sort de foudre ou de projeter un garde par-dessus un balcon d'une bourrasque bien orientée.

SORTS DE DÉTECTION

Les sorts de détection peuvent fournir au lanceur des **informations particulières** sur leur cible, qu'il s'agisse d'un objet, d'un lieu, d'une créature ou d'une personne. Ils peuvent aussi **étendre les sens** de la personne sur laquelle ils sont lancés, en octroyant un nouveau sens. La portée de ces nouveaux sens dépend de la quantité de mana utilisée. Étant de nature magique, ils ne sont pas gênés par les obstacles physiques et peuvent donc aisément traverser les murs. Par contre, ils sont bloqués par les barrières mana. La forme astrale de ces sorts est bien visible et semble irradier depuis l'aura de la cible.

SORTS DE DÉTECTION

Les sorts de détection sont de deux types et nécessitent un test simple, dont le seuil dépend du sort :

Sorcellerie (sorts de détection) + Volonté

Les **sorts d'analyse** fournissent des informations sur une cible. Ils peuvent être instantanés ou maintenus, selon les informations en question, et nécessitent de voir la cible pour être lancés.

Les **sorts de sens étendus** améliorent un sens, ou en octroient un nouveau, tant qu'ils sont maintenus. Ils nécessitent de toucher la personne qui bénéficiera du sens. La portée de ces sens dépend du nombre de succès :

- 2 succès : contact (jusqu'à 2 mètres)
- 4 succès : portée courte (jusqu'à 15 mètres)
- 6 succès : portée moyenne (jusqu'à 60 mètres)
- 8 succès : portée longue (jusqu'à 250 mètres)

SORT	TYPE	SEUIL	NOTES
Analyse de la magie	Détection (analyse, I)	4	Permet d'identifier tout phénomène magique.
Analyse de véracité	Détection (analyse, M)	(Volonté + Charisme) de la cible	Permet de savoir si la cible ment ou pense dire la vérité tant que le sort est maintenu.
Sonde mentale	Détection (analyse, I)	(Volonté + Charisme) de la cible	Permet de chercher une information dont la cible a connaissance. Doit être lancé une fois par information et nécessite de toucher la cible.
Détection de la vie	Détection (sens étendu, M)	0	Détecte toute forme de vie de la taille d'une souris ou plus grosse. Portée selon succès.
Détection de la magie	Détection (sens étendu, M)	0	Détecte les formes astrales. Portée selon succès.
Détection des ennemis	Détection (sens étendu, M)	0	Détecte toute forme vivante ayant des intentions néfastes envers la cible. Portée selon succès.
Sens du combat	Détection (sens étendu, M)	5	Fournit un avantage aux tests de Combat rapproché et d'Athlétisme (défense à distance)
Emprunt de sens	Détection (sens étendu, M)	5	Permet de percevoir par les sens de la cible (qui doit être visible au moment de lancer le sort) : voir par ses yeux, entendre par ses oreilles, etc.

SORTS DE SANTÉ

Le sort de soins est instantané, mais c'est l'exception. Les autres sorts, qui permettent d'accroître les capacités de la

cible, sont maintenus. Tous nécessitent de toucher la cible et de réussir un test simple dont le seuil dépend du sort.

SORT	TYPE	SEUIL	NOTES
Soins	Santé (I)	Variable	Chaque sort permet de soigner une blessure de la cible ou de la stabiliser. <ul style="list-style-type: none"> • Blessure légère : 3 • Blessure grave : 5 • Blessure incapacitante : 6 • Stabilisation : 3
Augmentation de réflexes	Santé (M)	Variable	Effets identiques aux atouts d'augmentation d'initiative, seul le bonus le plus important entre les deux est pris en compte. <ul style="list-style-type: none"> • 3 succès : +1 point d'Anarchy par scène d'action, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour. • 5 succès : +1 point d'Anarchy par scène d'action, +1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour. • 7 succès : +2 points d'Anarchy par scène d'action, +1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour.

SORTS D'ILLUSION

Les sorts d'illusion sont maintenus et nécessitent de voir la cible et de réussir un test simple, dont les succès nets sont généralement le seuil pour percer l'illusion. On distingue deux types d'illusions selon la façon dont ils altèrent la perception de la réalité.

Les **sorts d'illusion d'altération** ciblent une personne, ou un objet, et altèrent la façon dont elle apparaît aux sens des observateurs, qu'ils soient vivants ou technologiques.

Les **sorts d'illusion psychotropes** créent de fausses images dans l'esprit des cibles. Ils ne peuvent pas affecter les capteurs technologiques.

Sauf exception, les témoins des sorts d'illusion peuvent tenter de les percer à jour s'ils ont des raisons de douter de ce qu'ils voient. Pour cela, ils doivent réussir un test simple de Perception + Logique (succès nets du lancement de sort). En cas de succès, ils ne sont plus affectés par l'illusion. Si l'illusion est vraiment évidente, en particulier si elle apparaît sous les yeux du témoin, il bénéficie d'un avantage sur son test. Les sorts d'illusion étant discrets même dans l'espace astral, cette règle s'y applique aussi (à l'inverse des autres sorts qui sautent immédiatement aux yeux).

SORT	TYPE	SEUIL	NOTES
Invisibilité	Illusion (altération, M)	Selon taille	La cible devient invisible.
Silence	Illusion (altération, M)	Selon taille	La cible devient inaudible.
Masque	Illusion (altération, M)	Selon taille	La cible change d'apparence, tout en restant sensiblement de même taille.
Chimère	Illusion (altération, M)	Selon taille	Crée une illusion multisensorielle à un emplacement donné.
Confusion	Illusion (psychotrope, M)	Selon aire d'effet	Les cibles dans l'aire d'effet sont affectées si les succès nets sont au moins égaux à leur (Volonté + Logique), auquel cas elles subissent un désavantage à tous leurs tests. Il n'est pas possible de percer cette illusion.
Fantasme	Illusion (psychotrope, M)	Selon aire d'effet	Les cibles affectées perçoivent une scène multisensorielle réaliste.

Seuil selon taille : 0 pour une cible de la taille d'un métahumain, 1 pour celle d'une voiture, 2 pour celle d'un bus, etc.
Seuil selon aire d'effet : 0 pour affecter une personne, puis 1 succès par tranche de 3 mètres de diamètre pour une aire d'effet.

- ✧ Faites attention aux barrières mana, car un sort de détection bloqué par l'une d'entre elles ne l'est jamais de façon manifeste. On ne peut s'en rendre compte que de façon détournée, en réalisant qu'on ne détecte pas quelque chose de manifestement présent.
- ✧ Ethernaut

- ✧ Un sort de détection dont certains raffolent est Sonde mentale. Il permet de fouiller dans les tréfonds de l'âme d'une cible consciente, pour y chercher n'importe quelle information dont elle a connaissance. C'est particulièrement désagréable pour la cible, à tel point que beaucoup considèrent ça comme de la torture. Aussi, je ne

SORTS DE MANIPULATION

Les sorts de manipulation sont maintenus et nécessitent de voir la cible et de réussir un test simple, dont le seuil dépend du sort.

Les **sorts de manipulation physique** peuvent affecter aussi bien le monde physique que le plan astral. Ils nécessitent de toucher la cible ou la zone à manipuler.

Les **sorts de manipulation mentale** affectent l'esprit de leur cible, qui doit être visible du magicien pour lancer le sort.

SORT	TYPE	SEUIL	NOTES
Barrière	Manipulation (physique, M)	0	Crée une barrière infranchissable dans le plan physique à moins de la détruire ou de la tromper. Les succès peuvent être alloués à augmenter sa taille ou sa résistance : <ul style="list-style-type: none"> • Force : 1 par succès alloué • Taille : 3 mètres par succès alloué
Barrière astrale	Manipulation (physique, M)	0	Crée une barrière infranchissable dans le plan astral à moins de la détruire ou de la tromper. Les succès peuvent être alloués à augmenter sa taille ou sa résistance : <ul style="list-style-type: none"> • Force : 1 par succès alloué • Taille : 3 mètres par succès alloué
Barrière duale	Manipulation (physique, M)	2	Crée une barrière infranchissable dans les plans physiques et astraux à moins de la détruire ou de la tromper. Les succès nets peuvent être alloués à augmenter sa taille ou sa résistance : <ul style="list-style-type: none"> • Force : 1 par succès alloué • Taille : 3 mètres par succès alloué
Armure	Manipulation (physique, M)	0	Augmente l'Armure applicable aux attaques physiques de 1 par tranche entière de 3 succès.
Armure astrale	Manipulation (physique, M)	0	Augmente l'Armure applicable aux attaques magiques de 1 par tranche entière de 3 succès.
Armure mystique	Manipulation (physique, M)	0	Augmente l'Armure applicable aux attaques physiques et magiques de 1 par tranche entière de 4 succès.
Aura élémentaire	Manipulation (physique, M)	0	Inflige des dommages d'une VD égale aux succès à toute cible qui touche le personnage en combat rapproché.
Contrôle des pensées	Manipulation (mentale, M)	Selon aire d'effet	Les cibles dans l'aire d'effet sont affectées si les succès nets sont au moins égaux à leur (Volonté + Logique), auquel cas elles subissent un désavantage à tous leurs tests sociaux et agissent dans le sens de la suggestion implantée dans leur esprit par le magicien.
Façonnage	Manipulation (physique, M)	Selon matériau et aire d'effet	Permet de changer la forme d'un matériau, par exemple, pour y créer une ouverture. Le seuil dépend du matériau : <ul style="list-style-type: none"> • 2 : matériau naturel (bois, pierre) • 4 : matériau simple (béton, plastique) • 6 : matériau de haute technologie (plastobéton)
Lévitiation	Manipulation (physique, M)	Selon taille	Permet de faire léviter la cible à moins d'un mètre du sol et de la déplacer à vitesse de marche.
Doigts télékinétiques	Manipulation (physique, M)	3	Permet de réaliser des manipulations simples à distance.

Seuil selon taille : 0 pour une cible de la taille d'un métahumain, 1 pour celle d'une voiture, 2 pour celle d'un bus, etc.

Seuil selon aire d'effet : 0 pour affecter une personne, puis 1 succès par tranche de 3 mètres de diamètre pour une aire d'effet.

saurais que trop vous conseiller de l'éviter. Non seulement pour des raisons éthiques, mais aussi, car c'est la meilleure façon de gagner une sale réputation et de nombreux ennemis.

♦ Elijah

SORTS DE SANTÉ

Les sorts de santé permettent de renforcer une cible vivante à l'aide de mana. Cela comprend bien évidemment les **soins**, mais ne s'y limite pas. Ils permettent d'accroître les capacités mentales, physiques ou même la rapidité de la cible. La forme astrale de ces sorts semble envelopper l'aura de leur cible.

- ♦ Soins est tellement polyvalent et vital au cours de tous runs qui risquent de tourner au vinaigre (bref, tous les runs quoi) que je tente de garder un décompte de tous les mages capables de le lancer, même s'ils ne travaillent pas pour moi. Heretic, le meilleur indépendant que je connaisse, travaille pour l'équipe de ma nièce et m'a déjà filé un sérieux coup de main quand j'ai eu des blessés dans une équipe, dont le mage.
- ♦ Seb//Colt

SORTS D'ILLUSION

Les sorts d'illusion visent à corrompre la perception du monde, à montrer autre chose que la réalité. Certains **altèrent les sens de la cible** dans l'objectif, le plus souvent, de lui faire prendre de mauvaises décisions. Il peut s'agir de la déconcentrer ou de créer une illusion précise qui semblera en tous points réelle à ceux qui ne percent pas le sort à jour. C'est un exercice délicat, en particulier pour créer une illusion multisensorielle ou de grande taille, mais les possibilités sont infinies. Vous pouvez créer des diversions, envoyer des poursuivants sur une fausse piste, intimider quelqu'un, voire simplement vous soustraire à la vue d'observateurs. Ces illusions ne sont pas infaillibles, mais plus votre sort sera détaillé et plus vous aurez canalisé de mana, plus il sera difficile pour les observateurs de le percevoir à jour.

- ♦ La crédibilité de l'illusion joue aussi beaucoup sur sa capacité à tromper ses cibles : votre illusion sera beaucoup plus convaincante si elle fait apparaître une horde de rats du

diable au détour d'un égout plutôt qu'une licorne. De la même façon, faire apparaître un objet de nulle part, sous les yeux d'un groupe de gardes, aura peu de chances de les tromper.

♦ Elijah

D'autres sorts, au contraire, **trompent les sens de ceux qui perçoivent la cible**. Ils peuvent viser à la masquer à certains sens, comme ceux d'invisibilité et de silence, ou à l'altérer, comme le sort de masque. Sans surprise, affecter une cible de grande taille nécessite plus de mana et expose le lanceur à un risque de drain plus important.

Les sorts d'illusion ont donné lieu à de nombreuses recherches avant d'atteindre leur niveau actuel. Ainsi, les premiers sorts de ce type n'étaient pas capables d'affecter les capteurs technologiques, telles les caméras, microphones et autres senseurs de drones. Cela limitait grandement leur utilisation, au moins dans notre métier, et cela fait longtemps que je ne vois plus personne utiliser ces variantes, quand bien même elles sont plus simples à lancer. D'autre part, des avancées récentes permettent aux sorts d'illusion de se fondre dans le décor astral, pour éviter de dévoiler leur présence au premier mage ou esprit venu. Selon la compétence du lanceur de sort, il peut être très difficile de les détecter, même depuis l'espace astral, contrairement aux autres sorts.

SORTS DE MANIPULATION

Les sorts de manipulation permettent d'altérer la réalité de façon plus générale que les sorts de combat ou de santé. Ils permettent de **modifier et créer aussi bien des objets physiques ou astraux que l'esprit de leurs cibles**. C'est la famille de sorts la plus vaste et versatile, comptant de grands classiques, comme les barrières, qui bloquent le passage dans les plans physiques ou astraux, les différentes variantes d'armure, ainsi que le contrôle des pensées.

- ♦ Ce dernier sort fait couler beaucoup d'encre virtuelle, et les psychoses sont fréquentes. En réalité, les gens surestiment beaucoup ce qu'il permet de faire, et sous-estiment encore plus leur propre crédulité.
- ♦ Haze

CONTRESORT

Tenter de dissiper un sort maintenu est une action. Il s'agit d'un test opposé entre Sorcellerie (contresort) + Volonté contre Sorcellerie (type de sort) + Volonté. Les deux magiciens sont sujets au drain. En cas de succès, le sort est dissipé.

Contrer un sort au moment de son lancement est une action, ce qui peut nécessiter de dépenser un point d'Anarchy si l'action de ce tour a déjà été utilisée. Il s'agit d'un test simple de Sorcellerie (contresort) + Volonté, dont les succès sont retranchés au test de lancement du sort. Contrer un sort peut causer du drain.

CONTRESORT

Dans une équipe de runners, le rôle du mage ne se limite pas à faire pleuvoir les boules de feu sur les adversaires et la solution pour s'opposer au sorcier adverse n'est pas toujours de lui coller une balle entre les yeux. Ceux qui savent manipuler le mana pour lancer des sorts savent aussi dissiper et contrer les sorts existants. C'est le domaine du contresort.

Dissiper un sort maintenu nécessite d'avoir pu en voir les effets, ou de l'observer astralement. Contrer les sorts instantanés est plus difficile, car le mage doit détecter le lancement à temps pour pouvoir réagir. Dans un cas comme dans l'autre, celui qui contre doit manipuler du mana et s'expose donc aussi au drain afférent.

CONJURATION

POSTÉ PAR : AXIS MUNDI

Pour faire suite à ce que Winterhawk a décrit plus tôt, la seconde chose à laquelle le commun des mortels pense quand on lui parle de magie est généralement la conjuration d'esprits. Elle est surtout associée aux traditions chamaniques ou animistes, mais rares sont les magiciens incapables de faire appel ou d'interagir avec eux.

Au cœur de la conjuration sont les **esprits**, ces êtres extraplanaires auxquels les magiciens peuvent demander de l'aide. Normalement, tout commence par une **invocation**, lors de laquelle les deux parties s'accordent sur un certain nombre de services offerts par l'esprit. Et, lorsque ce dernier les aura tous rendus, il quittera le plan physique pour retourner sur son métaplan. Il est aussi possible que le magicien mette fin plus tôt à cette entente en le libérant. Toutefois, en cas de confrontation avec un esprit hostile, les mages peuvent se tourner vers le **bannissement**, qui revient plus ou moins à jouer au videur qui expulse un fauteur de troubles.

UNE INFINITÉ D'ESPRITS

Depuis une quinzaine d'années, avec la montée en puissance de la théorie magique unifiée, le rapport entre les mages et les esprits a évolué. Avant cela, les mages hermétiques asservissaient les esprits pour une durée déterminée par le nombre de services à offrir, tandis que les chamans passaient des pactes plus flexibles, mais restreints par les aspects des lieux et comment le cycle jour / nuit agit sur la magie.

Ces différences d'approches étaient dues principalement à la façon dont le rapport avec les esprits était envisagé par chacune des traditions. Dans le premier cas, l'esprit était vu comme un simple outil et non un être conscient ; dans le second cas, comme une manifestation du terrain où l'invocation avait lieu. Ces deux vues opposées influaient aussi sur le type d'esprit que chacun pouvait invoquer, ainsi que leur apparence.

Toutefois, indépendamment du paradigme, la nature des services rendus était, et est toujours, sensiblement la même. Ils sont de plus d'une grande variété. Les esprits peuvent nuire aux adversaires en causant des accidents d'apparence anodine ou en usant de leur capacité à altérer la vitesse de leurs cibles. Ils peuvent faciliter l'infiltration en dissimulant leurs alliés ; cela ne les fera pas disparaître, mais personne ne prêterait attention à eux, aussi bien dans le monde physique que dans le plan astral. Certains ont aussi le pouvoir de plonger leurs adversaires dans la confusion, entravant ainsi leurs sens et leurs capacités de réaction, ce qui est pratique dans de nombreuses situations. Certains magiciens s'appuient aussi sur les esprits pour mener des recherches depuis l'astral, ce qui leur permet de couvrir une large surface en un temps limité. Et bien évidemment, si vous avez suivi les tridéos d'action ou les nouvelles anxiogènes des médias, vous savez que les esprits peuvent aussi s'en prendre physiquement à leurs adversaires, en usant de leurs attaques élémentaires, en les engloutissant ou d'une multitude d'autres façons.

Les services que les esprits peuvent rendre, de même que leurs capacités, ne se limitent pas à ces quelques exemples, toutefois, ceci brosse un bon portrait général de leurs aptitudes.

Au cours des années, les recherches thaumaturgiques ont permis de déterminer que les esprits, du plus faible au plus puissant, sont des êtres vivants et conscients qui souffrent d'être asservis. Cette prise de conscience a modifié leur relation avec la méta-humanité et, de nos jours, l'invocation s'approche plus d'une négociation entre pairs où la réputation « extraplanaire » du mage compte énormément. Un mage que les esprits tiennent en mauvaise estime aura plus de difficulté à en invoquer et à obtenir des services de leur part. Ceux qu'il parviendra à invoquer malgré tout lui seront probablement hostiles et auront tendance à interpréter ses requêtes de la façon la moins favorable possible. À l'inverse, les magiciens ayant une bonne réputation jouissent d'esprits plus coopératifs qui iront parfois au-delà des attentes initiales.

Cette réputation est basée sur plusieurs facteurs : la propension du magicien à asservir les esprits ou, au contraire, à les rétribuer pour leurs services, l'utilisation systématique de tous les services négociés, quitte à garder le contrôle sur l'esprit pour une longue période de temps, ou la libération des esprits une fois la difficulté surmontée, et enfin la fréquence à laquelle il les met en danger.

- ♦ Mais comment faisaient les hermétiques pour invoquer des esprits pendant toutes ces années, vu la façon dont ils les traitaient ?
- ♦ Zhaganaash
- ♦ Les pots-de-vin ! Ou plutôt les offrandes importantes, sous forme de réactifs, que les mages faisaient pour les appâter. Ils ont néanmoins fini par comprendre que c'était généralement plus rentable de mieux les traiter que de devoir les acheter au prix fort.
- ♦ Ethernaut

En plus de ce changement dans le rapport aux esprits, les trente dernières années ont fait exploser le nombre d'entités métaplanaires connues. J'oserais même dire que nous n'avons fait que gratter la surface des possibilités et qu'au fur et à mesure de l'augmentation du niveau de mana, nous en découvrirons de nouvelles.

RÉPUTATION AUPRÈS DES ESPRITS

La réputation d'un magicien auprès des esprits n'est pas directement couverte par les règles d'Anarchy 2.0, pas plus que la relation des personnages avec les différents PNJ. En s'appuyant sur les exemples présentés ici, le MJ peut évaluer la réputation d'un mage dans les plans spirituels et adapter le comportement des esprits en conséquence. Dans les cas extrêmes, il peut accorder un avantage, ou un désavantage, au test de Conjurat.



Ici, je m'en tiendrai aux esprits les mieux connus : ceux des aînés, de l'air, des bêtes, des plantes, de l'eau, du feu et de la terre.

- ♦ Effectivement, le répertoire d'esprits est très large. Un cas intéressant que j'aimerais mentionner ici est celui des esprits libres qui agissent selon leur libre arbitre et mènent leurs propres affaires sans avoir de comptes à rendre à aucun magicien. Buttercup, actionnaire importante d'EVO, en est un excellent exemple, mais elle n'est pas la seule.
- ♦ Winterhawk
- ♦ Il ne faut pas non plus oublier le cas des esprits toxiques. J'y reviendrai un peu plus loin lorsque je couvrirai la **Magie toxique**. Pour l'instant, je me contenterai de faire remarquer qu'ils peuvent être très problématiques et vous ruiner un run si vous tombez sur l'un d'eux.
- ♦ Ecotope
- ♦ Oui, mais ce n'est pas la seule menace extraplanaire non plus ! Pourquoi ne pas évoquer les Insectes, la Magie et les esprits du sang, voire les Disiens, pour ne nommer que ceux-là ? C'est à se demander si l'exploration des métaplans en vaut vraiment le coût.
- ♦ Slamm-O !

♦ Les Insectes sont une vieille menace connue et, à en croire les rumeurs, plus ou moins sous contrôle. La magie et les esprits du sang sont surtout un problème si tu te frottes de trop près à Aztechnology. Enfin, le problème des Disiens est globalement réglé. Et rien ne nous empêche d'y revenir ultérieurement si le besoin de renseignements complémentaires se fait sentir.

♦ Ecotope

Les esprits ne sont pas tous égaux et certains sont plus puissants que d'autres. Ce facteur est important, car il a une incidence sur la difficulté de l'invocation et la capacité de l'esprit à interpréter et exécuter le service qui lui est demandé. Toutefois, comme un runner, plus l'esprit est puissant, plus ses compétences seront élevées et diversifiées, mais plus il sera difficile de le convaincre de vous aider.

Selon les cultures et les traditions, les esprits des **aînés** sont la manifestation d'un ancêtre, un esprit du logis, tels les brownies écossais, les kobolds allemands, les fées ou les Domovoy russes, ou une incarnation de la ville ou de la communauté dont est issu l'invocateur. Dans tous les cas, leur apparence reflète cette vision. Le combat n'est pas leur point fort, mais ils sont d'une aide sans pareille pour l'infiltration, la localisation ou pour créer une distraction.

Peu importe la tradition, les esprits des **bêtes** tendent à adopter l'une des apparences suivantes : la forme idéalisée d'un animal local, un amalgame de différentes créatures ou un animal mythique. Ces esprits brillent particulièrement au combat grâce à leurs griffes et crocs. Toutefois, ils sont aussi parfaitement adaptés face à un adversaire utilisant des animaux ou des paranimaux de sécurité, car ils peuvent s'en occuper discrètement ou les distraire.

Comme pour les deux esprits précédents, l'apparence des esprits des **plantes** n'est pas liée à la tradition de l'invocateur. Ils peuvent se manifester sous la forme d'un humanoïde couvert d'épines, d'une créature formée de plantes grimpantes ou de tout autre type de végétation locale. Ils brillent particulièrement dans l'infiltration, grâce à leurs pouvoirs dissimulant aisément le magicien et ses alliés dans un environnement naturel. Étant un peu plus rares comparativement aux autres esprits, ils peuvent aussi facilement prendre un adversaire au dépourvu, car très peu de personnes envisagent qu'un banal liseron puisse leur être hostile.

Les esprits élémentaires de l'**air**, de l'**eau**, du **feu** et de la **terre** sont probablement les plus polyvalents. Le choix dépend souvent plus du lieu où on se trouve que de la tâche à accomplir. Ils ont tous des pouvoirs qui facilitent le combat, en englobant leurs ennemis ou par leurs attaques élémentaires, ou qui nous facilitent la tâche en nous dissimulant, en aidant la recherche et en causant des distractions. Donc, à moins d'avoir une tâche spécifique nécessitant le recours à un type d'esprit plutôt qu'un autre (provoquer un incendie, par exemple), la différence entre chacun ne se fera pas trop sentir et tous feront l'affaire.

L'apparence des esprits élémentaires varie selon la tradition du magicien qui les appelle. Ceux invoqués par un mage hermétique ont souvent une forme vaguement humanoïde composée de brume ou de fumée, d'eau trouble toujours changeante, de flammes ou de terre et de rochers. Certains esprits du feu prennent parfois la forme d'une salamandre mythique nimbée de flammes.

Du côté des chamans, ils ont plutôt tendance à refléter symboliquement la nature du terrain où ils ont été invoqués et de l'élément dont ils sont issus. Ainsi, un esprit de l'air pourra apparaître sous la forme d'un tourbillon de vent et de sable dans un désert, d'une bourrasque chargée d'embruns près de la mer, voire d'un roc, l'oiseau fabuleux, en montagne. Un esprit de l'eau pourrait rappeler une nymphe près d'un lac, ou une sirène s'il était invoqué en mer, mais ce pourrait tout aussi bien n'être qu'un groupe de vaguelettes qui deviendrait une colonne d'eau si le chaman lui demandait d'attaquer. Un esprit de la terre pourrait être une masse de glaise et de plantes dans un marécage ou un arbre humanoïde dans une forêt. Les chamans n'invoquent que rarement des esprits du feu, mais, quand cela arrive, l'esprit tend à prendre la forme de leur guide ou d'un animal spirituel nimbé de feu. Donc, dans le cas d'un chaman Rat, l'esprit pourrait prendre la forme d'un rongeur fait de flammes.

- Tu oublies les **veilleurs**. Ce sont des esprits purement utilitaires, mais bien pratiques, car ils sont très simples à

invoquer. Par contre, ils ne sont pas très malins, et mieux vaut les cantonner aux tâches les plus simples : surveiller une zone clairement définie et rapporter toute intrusion, le vol d'un objet spécifique ou la fuite d'un individu particulier.

• Goat Foot

- Je ne les ai pas vraiment oubliés, car ce ne sont pas réellement des esprits, mais juste des fragments de l'esprit du mage. Ils ne durent que quelques heures et sont incapables de se matérialiser et d'interagir avec le monde physique, tout au plus peuvent-ils se manifester. Tu n'as pas vraiment tort pour autant ; ils restent proches des esprits par bien des aspects et sont très populaires auprès des mages des corps et des organisations militaires ou paramilitaires. Ils constituent de plus un excellent moyen de piéger des runners inexpérimentés.

Axis Mundi

- Des fragments de l'esprit du mage ? Les miens sont complètement crétins, je dois m'inquiéter ?

• Goat Foot

- Non, ils le sont tous. Ils n'ont aucun recul et interprètent les consignes au pied de la lettre. Personne n'a encore trouvé comment améliorer ça.

• Axis Mundi

INVOCATION

Une idée fausse souvent véhiculée chez les ordinaires est que l'invocation se résume à un vulgaire appel à l'aide. Cette idée est renforcée par les nombreux magiciens novices, souvent issus de la tradition hermétique, qui commettent cette erreur. L'invocation est en réalité bien plus que ceci. Il s'agit plutôt d'un marchandage entre le magicien et l'esprit où, idéalement, ce dernier recevra une juste compensation pour les services rendus. Au-delà de la courtoisie élémentaire, si j'ose dire, c'est aussi, incidemment, une excellente façon de se bâtir et de maintenir une bonne réputation astrale.

Selon les circonstances, l'invocation peut se faire dans le feu de l'action ou à l'avance. Dans le second cas, l'esprit qui doit des services peut rester sur son métaplan et revenir sur demande. Le magicien choisit le type d'esprit qu'il désire invoquer et la puissance de ce dernier. Évidemment, plus l'esprit est puissant, plus la manœuvre sera difficile et plus le contrecoup risque d'être brutal, voire même mortel dans certains cas. De plus, le nombre de services que ce dernier offrira sera généralement plus réduit. Toutefois, les chances que son aide résulte en un résultat positif ou une conclusion favorable lors de la confrontation sont également plus importantes.

L'avantage d'invoquer un esprit en avance est que l'on peut se préparer, prendre son temps et avoir des focus et autres matériels qui permettront de faciliter l'invocation ou de minimiser le contrecoup.

Peu importe la tradition, un esprit invoqué apparaît toujours sur le plan astral. Pour un magicien ayant la capacité de voir ou de se projeter, ce n'est pas vraiment un problème en soi.

Toutefois, dès que l'esprit a besoin d'influer sur le plan physique, comme lors d'un combat, il doit se matérialiser tel que je l'ai décrit plus haut. N'oubliez pas alors qu'un esprit matérialisé est de nature duale.

- Dans certaines traditions, comme le vaudou qu'on rencontre dans les CAS et la Ligue des Caraïbes, l'esprit va plutôt prendre possession du corps du magicien ou d'un de ses acolytes afin d'interagir avec le plan physique... Et juste pour vous donner de nouveaux cauchemars : oui, il est techniquement

INVOCATION

Invoker un esprit est une action. Cela nécessite de choisir son type et sa puissance, puis de réussir un test simple de Conjurat[i]on + Attribut. L'attribut dépend de la tradition : Logique pour les mages hermétiques et ceux suivant la TMU et Charisme pour les chamans. La spécialisation dépend quant à elle du type d'esprit. Le seuil dépend de la puissance de l'esprit invoqué :

- Seuil 0 : veilleur
- Seuil 2 : esprit inférieur
- Seuil 4 : esprit normal
- Seuil 6 : esprit supérieur

Si l'Essence de l'invocateur est inférieure à 6, alors un ou deux succès sont annulés (Essence, p. 60). Par exemple, un mage avec une Essence de 4 verra un de ses succès annulés ; s'il obtient 4 succès sur son test, seuls 3 seront effectifs, le dernier sera ignoré.

Invoker un esprit est une action magique, soumise aux règles de drain (p. 170).

Une fois invoqué, l'esprit apparaît dans l'espace astral. Il restera au service de son invocateur jusqu'à ce qu'un lever et un coucher de soleil aient eu lieu (dans n'importe quel ordre), ou qu'il ait rendu tous les services dus, selon ce qui arrive en premier. De plus, il est dissipé s'il subit une blessure incapacitante, et est renvoyé sur son métaplan, mettant ainsi fin aux services dus.

Un personnage ne peut avoir qu'un veilleur et un esprit invoqués à un instant donné (deux esprits avec l'atout correspondant). S'il souhaite invoquer un esprit supplémentaire, il doit d'abord en libérer un sous son contrôle. Il est impossible d'avoir plus d'un veilleur sous son contrôle à un instant donné.

Les succès nets indiquent le nombre de services que l'esprit accepte de rendre à l'invocateur. Réussir le test sans obtenir aucun succès net permet de faire venir l'esprit et de discuter brièvement avec lui, mais celui-ci ne rendra aucun service à l'invocateur. Il n'y a pas de définition précise de ce qu'est un service, mais les requêtes suivantes sont des exemples classiques :

- protéger une personne le temps d'un combat ;
- mettre hors d'état une personne ;
- utiliser un pouvoir ;
- apporter un objet à quelqu'un.

Les caractéristiques des esprits sont disponibles dans le chapitre *L'enfer, c'est les autres*, p. 262.

possible de prendre possession d'un hôte non consentant, mais c'est beaucoup plus difficile.

- Lav

Suite à son invocation, un esprit restera au service du magicien pour environ un jour. Il pourra être libéré plus tôt s'il a rendu la totalité de ses services ou que le magicien le libère de ses obligations, ce qui arrive régulièrement, que les services restants ne soient plus requis ou que l'invocateur souhaite faire appel à un esprit différent.

BANNISSEMENT

Lorsqu'on est confronté à un veilleur ou un esprit hostile, le choix offert au magicien est soit de le combattre, soit de le bannir. Les raisons de cette hostilité sont multiples : il peut s'agir de notre esprit qui se retourne contre nous (le fléau d'une mauvaise réputation), d'un esprit invoqué par l'adversaire ou d'un esprit propre au lieu où nous sommes qui ne nous apprécie pas. Peu importe, les choix restent les mêmes.

Le combat n'est une option viable que si nous sommes en mesure de vaincre l'esprit rapidement, sans quoi l'affrontement peut s'éterniser et les chances que d'autres adversaires se pointent monter en flèche. Cela n'est pas une chose aisée, les esprits matérialisés étant particulièrement résistants aux armes normales. Le bannissement est généralement plus rapide, mais est tout aussi délicat pour le magicien qu'une invocation.

En quelques mots, il s'agit d'un combat de volonté qui oppose le magicien et l'esprit, dans lequel le premier tente de forcer le second à rejoindre son métaplan d'origine en dépit du nombre de services restants. C'est un processus qui peut être long et très exigeant pour le magicien impliqué.

Gardez bien en tête que le magicien qui a invoqué l'esprit est averti lorsque celui-ci est banni ou détruit. Cela lui permettra donc de se préparer et d'appeler du renfort. Moralité : une fois l'esprit défait, dégagez au plus vite.

- Un bon bannisseur est la riposte parfaite à un bon invocateur. Clovis, le mage de l'équipe de Magpie qui vénère le panthéon grec, en a fait une de ses spécialités. Un véritable hédoniste avec un penchant pour festoyer qui rivalise avec le mien quand j'étais plus jeune, mais, à ce jour, rien n'a été invoqué qu'il n'a pu bannir.
- Seb//Colt

BANNISSEMENT

Tenter de bannir un esprit est une action. Il s'agit d'un test opposé entre Conjurat[i]on (bannissement) + Attribut selon la tradition et Conjurat[i]on (type d'esprit) + Attribut selon la tradition. Les deux magiciens sont sujets au drain. Chaque succès net du magicien qui tente le bannissement réduit de 1 le nombre de services restants de l'esprit. D'éventuels succès nets du magicien qui protège son esprit sont sans effet. Lorsque l'esprit ne doit plus aucun service à son invocateur, il est banni et retourne sur son métaplan d'origine.

FOCUS

POSTÉ PAR : ELIJAH

L'un des premiers sujets d'étude de l'enchantement consista en la conception d'outils capables d'aider les magiciens dans l'exercice dangereux de leur art : les **focus**. Il s'agit d'objets physiques auxquels sont attachés des constructs astraux leur permettant de stocker du mana orienté vers une activité magique précise. Leur apparence peut varier du tout au tout, mais il est rare qu'elle n'ait pas un lien fort avec la tradition du mage. Les chamans préféreront les objets rituels en lien avec leur culture, alors que les hermétiques se tourneront plus volontiers vers des bagues ou des pendentifs.

Pour bénéficier d'un focus, un magicien doit le lier afin de l'harmoniser avec sa propre aura et de puiser dans son pouvoir. Ce lien implique plusieurs effets de bord importants. Le premier est que le propriétaire d'un focus est immédiatement conscient si un autre Éveillé essaie de se l'approprier, car cela rompt alors son propre lien. Le second, moins favorable, est qu'un focus porte la signature astrale du magicien auquel il est lié. Le troisième est qu'il est possible de remonter le lien entre un focus et son propriétaire. C'est ardu, mais cela peut permettre à un magicien de retrouver un focus perdu.

- Oui, mais ça permet aussi à quelqu'un qui aurait mis la main sur votre focus de vous retrouver. Ce qui est rarement souhaitable.
- Axis Mundi

Bien qu'un focus au repos génère sa propre aura, son porteur doit être en contact permanent et direct avec lui pour pouvoir l'activer et l'utiliser. En clair, il doit le garder physiquement sur lui. Un focus actif devient dual et dispose donc d'une forme astrale, naturellement très visible et pouvant être ciblée par des ennemis. De plus, un focus actif rend plus difficile le franchissement des barrières astrales. Par contre, les magiciens en projection astrale peuvent bénéficier de leurs focus activés.

Les **focus sorcier** aident à la pratique de toutes les formes de sorcellerie, mais leur versatilité se paie en termes de puissance, c'est pourquoi beaucoup de magiciens leur préfèrent des **focus de sorts** spécialisés — tels les focus d'illusion, de détection,

etc. — ou les **focus de contresort** pour un usage plus défensif. Les **focus de maintien** sont particuliers : ils stockent le mana une fois qu'il a été façonné en sorts, permettant ainsi de les maintenir sans intervention du mage.

Les invocateurs ne sont pas en reste et disposent aussi de leurs propres outils adaptés. Les **focus de conjuration** fournissent une aide mesurée à toutes les interactions avec les esprits, mais il faudra se tourner vers des **focus de bannissement** ou des **focus d'invocation** spécifiques pour espérer bénéficier d'un gain de puissance plus important. Enfin, les **focus de contrôle** permettent, comme leur nom le suggère, de contrôler plusieurs esprits simultanément.

FOCUS

Les focus sont des atouts d'équipement accessibles uniquement aux personnages Éveillés. Ils suivent les règles normales (Atouts, p. 58). Les armes focus sont duales et peuvent donc être utilisées en projection astrale. De plus, l'immunité contre les armes physiques ne s'applique pas contre elles.

Vous trouverez ci-dessous quelques **exemples**.

Focus sorcier : (atout d'équipement niveau 5, 27 500 ¥) RR 1 aux tests de Sorcellerie.

Focus de détection mineur : (atout d'équipement niveau 2, 12 500 ¥) RR 1 aux tests de Sorcellerie (sorts de détection).

Focus de manipulation : (atout d'équipement niveau 4, 22 500 ¥) RR 2 aux tests de Sorcellerie (sorts de manipulation).

Focus d'illusion majeur : (atout d'équipement niveau 6, 32 500 ¥) RR 3 aux tests de Sorcellerie (sorts d'illusion).

Focus de contresort : (atout d'équipement niveau 4, 22 500 ¥) RR 2 aux tests de Sorcellerie (contresort).

Focus de maintien : (atout d'équipement niveau 2, 12 500 ¥) Permet de maintenir un sort supplémentaire sans malus.

Focus de conjuration : (atout d'équipement niveau 5, 27 500 ¥) RR 1 aux tests de Conjuration.

Focus de l'air mineur : (atout d'équipement niveau 2, 12 500 ¥) RR 1 aux tests de Conjuration (esprits de l'air).

Focus des bêtes : (atout d'équipement niveau 4, 22 500 ¥) RR 2 aux tests de Conjuration (esprits des bêtes).

Focus du feu majeur : (atout d'équipement niveau 6, 32 500 ¥) RR 3 aux tests de Conjuration (esprits du feu).

Focus de bannissement : (atout d'équipement niveau 4, 22 500 ¥) RR 2 aux tests de Conjuration (bannissement).

Focus de contrôle : (atout d'équipement niveau 3, 17 500 ¥) Permet de contrôler 2 esprits simultanément.

Focus d'arme (couteau) : (arme courte, atout d'équipement niveau 1, 7 500 ¥) VD (FOR+1) / (CHA+1) ; Portées OK/—/—.

Focus d'arme (épée) : (arme longue, atout d'équipement niveau 5, 27 500 ¥) VD (FOR+2) / (CHA+2) ; Portées OK/—/— ; RR 2 aux tests de Combat rapproché (lames).

FOCUS



FOCUS D'ARME



- ♦ Les focus sont un moyen de gagner rapidement en puissance, mais vous devez vous en méfier. À trop vous appuyer dessus, vous pourriez en devenir dépendants. Et je ne parle pas seulement pour la pratique de la magie. Plusieurs cas de réelle addiction ont été observés, largement aussi sévères qu'avec les drogues.
- ♦ Axis Mundi

Bien qu'il existe un nombre quasiment infini de types de focus, limité seulement par l'inventivité des enchanteurs et les envies des clients, je me contenterai de vous en présenter un dernier : les **focus d'arme**. Très prisées des adeptes, mais pouvant bénéficier à tout type d'Éveillé, ces armes duales sont particulièrement redoutables contre les esprits matérialisés ou contre n'importe quelle forme astrale. De plus, comme tous les focus, un magicien peut les utiliser en projection astrale, ce qui en fait des atouts indéniables lorsqu'il s'agit de combattre les esprits sur leur propre terrain.

- ♦ Là aussi, on observe que la magie se mêle difficilement à la technologie : vous verrez beaucoup plus d'armes traditionnelles enchantées que de modernes. Si j'ai pu voir quelques tonfas transformés en focus, je n'ai jamais encore rencontré de mage capable d'enchanter un fouet monofilament ou une électromatraque.
- ♦ Mika

ADEPTES

POSTÉ PAR : MIKA

Derniers de notre présentation, mais non les moindres, les adeptes forment une classe à part parmi les Éveillés. À l'exception des adeptes mystiques, leur connexion au mana ne se manifeste pas extérieurement comme c'est le cas des mages et des chamans et, en règle générale, l'astral leur est clos. Toutefois, n'allez pas croire qu'ils sont faibles ou inutiles, bien au contraire.

Voyez-vous, chez les adeptes, le mana est dirigé intérieurement et ils deviennent ainsi littéralement « surhumains », capables d'accomplir naturellement des actes exceptionnels, hors de portée du commun des mortels sans l'aide d'augmentations telles que du cyberware ou du bioware.

Ils étaient initialement appelés « adeptes physiques », car les premiers à avoir été identifiés étaient des bêtes de combat, aussi dangereuses et habiles qu'un samouraï des rues hyper-augmenté. Les dernières décennies ont permis de découvrir qu'ils forment en réalité un groupe très diversifié et tout aussi flexible que les autres Éveillés.

Ce dernier point est très important et mérite d'être répété. Bien que les adeptes d'aujourd'hui puissent être regroupés en une demi-douzaine de « spécialisations », ce n'est pas un carcan rigide, mais plutôt des tendances, des affinités. Deux individus appartenant au même « groupe » peuvent avoir un

grand éventail de dons avec très peu de recoupement, mais aussi manifester des dons généralement associés à d'autres « spécialisations ». En somme, les adeptes sont comme tous les runners : ils tendent à être des spécialistes plutôt que des généralistes compétents dans plusieurs domaines, mais vraiment bons dans aucun.

Parmi les citoyens lambda, on peut classer la plupart des adeptes dans deux grands groupes : les athlètes et les artistes. Grâce à leur don, les athlètes peuvent être plus endurants, plus agiles ou plus tolérants à la douleur. Les artistes (et j'y inclus les artisans et autres travailleurs manuels) seront pour leur part plus précis, auront des sens plus aigus (comme l'oreille parfaite d'un musicien ou l'œil acéré d'un peintre). Cela est amplement suffisant pour qu'ils soient plus compétitifs sur le terrain, un cran au-dessus de leurs collègues ordinaires.

Dans les Ombres, les adeptes sont plutôt enclins à s'orienter vers l'une de ces trois voies : l'adepte invisible, l'adepte martial ou l'adepte social. Là encore, il n'existe toutefois pas de limitation et les variantes et combinaisons sont infinies.

Les adeptes invisibles vont favoriser des dons qui leur permettront d'être plus discrets, soit en rendant leurs pas légers et quasi indétectables, soit en leur permettant d'altérer leur apparence pour ressembler à quelqu'un d'autre, afin de faciliter l'infiltration ou tromper et s'infiltrer au nez et à la barbe des

gardes. Leurs dons peuvent aussi se manifester sous forme de sens plus aigus, très utiles pour éviter les patrouilles ou pour entendre le déclic subtil d'un loquet déverrouillé. D'autres capacités courantes chez eux sont celles de marcher sur les murs, un sixième sens permettant d'éviter les dangers et des compétences athlétiques surhumaines (leur aptitude à courir et sauter des distances impossibles est à couper le souffle). Comme leurs homologues non Éveillés, ils favorisent la discrétion et cherchent à éviter les affrontements pour atteindre leur but.

Les adeptes martiaux, eux, misent plutôt sur l'amélioration de leur corps pour en faire une arme parfaite. Meilleure acuité tactique, réflexes surnaturels, endurance à la douleur, canalisation de leur magie dans leurs coups pour infliger des dommages massifs ou élémentaires et force surhumaine ne sont que quelques-unes des manifestations communes de leurs dons. Comme le samouraï des rues, ils excellent lors des

combats, mais n'allez surtout pas croire que ce sont juste des brutes. Bien que l'accent soit mis sur l'amélioration de leurs capacités physiques, certains de leurs dons améliorent leurs capacités intellectuelles ou leur donnent un sens inné du danger, aiguisant ainsi leur esprit tout autant que leur corps. La magie qui imbibe leurs poings leur permet d'ignorer la résistance physique des esprits, ce qui les rend nettement plus efficaces que les samouraïs face à une menace surnaturelle, sans compter les protections magiques et la perception astrale dont certains disposent. Cela leur confère une valeur ajoutée souvent utile contre les corpos disposant de solides défenses magiques.

Les adeptes sociaux sont les hommes du peuple. Leurs dons se manifestent dans leur bagou et leur aisance extraordinaire dans les situations sociales. Ils leur permettent d'être plus charmants, plus empathiques, de lire le langage corporel de leurs interlocuteurs, de donner une petite touche magique à leurs

POLIVOIRS D'ADEPTE

Les pouvoirs d'adepte sont des atouts accessibles uniquement aux personnages disposant de l'atout Éveillé avec l'option Adeptes. Ils débutent au niveau 1 en fournissant un effet narratif, et peuvent être améliorés en suivant les règles normales (*Atouts*, p. 58). Par défaut, les pouvoirs d'adepte sont toujours actifs et ne causent pas de drain. Un personnage peut néanmoins décider de les désactiver au besoin.

Les pouvoirs étant de nature magique, tous les tests bénéficiant d'un pouvoir actif sont affectés par les champs magiques (p. 193). C'est une raison potentielle pour souhaiter désactiver un pouvoir.

La liste ci-dessous propose quelques **exemples** de pouvoirs d'adepte et n'est aucunement exhaustive. Les joueurs sont encouragés à donner libre cours à leur imagination pour créer des pouvoirs sur-mesure pour leurs personnages, en s'inspirant de ceux-ci ou repartant de zéro.

Arme élémentaire : (atout pouvoir d'adepte niveau 2, 10 000 ¥) VD avec une arme de mêlée +1, provoque un effet élémentaire (feu, glace, acide, etc. choisi lors de l'acquisition de l'atout).

Armure : (atout pouvoir d'adepte niveau 2, 10 000 ¥) armure physique +1.

Armure astrale : (atout pouvoir d'adepte niveau 2, 10 000 ¥) armure contre les sorts et dans l'espace astral +1.

Armure mystique : (atout pouvoir d'adepte niveau 3, 15 000 ¥) armure +1 contre toutes les sources de dommages.

Augmentation d'attribut : (atout pouvoir d'adepte niveau 11, 55 000 ¥) RR 1 aux tests d'un attribut (choisi lors de l'acquisition de l'atout).

Compétence améliorée : (atout pouvoir d'adepte niveau 6, 30 000 ¥) RR 1 aux tests d'une compétence (choisie lors de l'acquisition de l'atout).

Contrôle vocal : (atout pouvoir d'adepte niveau 8, 40 000 ¥) RR 1 aux tests d'Influence, RR 1 aux tests d'Influence (imposture).

Contrôle vocal et morphologique : (atout pouvoir d'adepte niveau 10, 50 000 ¥) RR 1 aux tests d'Influence, RR 2 aux tests d'Influence (imposture).

Frappe à distance : (atout pouvoir d'adepte niveau 3, 15 000 ¥) permet d'attaquer à portée courte à mains nues avec un désavantage.

Frappe élémentaire : (atout pouvoir d'adepte niveau 2, 10 000 ¥) VD à mains nues +1, provoque un effet élémentaire (feu, glace, acide, etc. choisi lors de l'acquisition de l'atout).

Mains mortelles : (atout pouvoir d'adepte niveau 3, 15 000 ¥) VD à mains nues +2.

Marche sur les murs : (atout pouvoir d'adepte niveau 1, 5 000 ¥) permet de courts déplacements sur les surfaces verticales.

Perception améliorée : (atout pouvoir d'adepte niveau 3+, 15 000+ ¥) RR 1 aux tests de Perception (physique). Chaque niveau supplémentaire permet de choisir un effet narratif additionnel (vision nocturne, vision thermique, spectre auditif élargi, odorat canin, écholocation, etc.).

Poids plume : (atout pouvoir d'adepte niveau 5, 25 000 ¥) RR 2 aux tests de Furtivité (discrétion physique).

Réflexes accrus : (atout pouvoir d'adepte niveau 3, 15 000 ¥) +1 point d'Anarchy par scène d'action, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour.

Réflexes améliorés : (atout pouvoir d'adepte niveau 6, 30 000 ¥) +1 point d'Anarchy par scène d'action, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour, +1 action par narration.

Résistance à la douleur : (atout pouvoir d'adepte niveau 7, 35 000 ¥) +1 blessure grave.

Sens du combat : (atout pouvoir d'adepte niveau 8, 40 000 ¥) RR 1 aux tests de Combat rapproché et aux tests d'Athlétisme (défense à distance).

Sens du danger : (atout pouvoir d'adepte niveau 1, 5 000 ¥) permet de ressentir un danger imminent, sans test de Perception, mais sans détail.

Sens empathique : (atout pouvoir d'adepte niveau 7, 35 000 ¥) RR 3 aux tests de Perception (sociale).

paroles, bref, de charmer toute personne à qui ils s'adressent. Il n'est pas rare qu'ils développent aussi des capacités leur permettant de modifier leur voix, voire d'altérer leur apparence, pour mieux contrôler l'interaction sociale ou pour les aider à soutirer des informations en prétendant être quelqu'un d'autre. Les adeptes sociaux sont naturellement plus enclins à devenir le face d'une équipe, mais ce sont aussi des politiciens ou des prédicateurs hors pair.

Et, enfin, il y a les adeptes mystiques. Ils méritent d'être traités à part, car, en plus des capacités propres aux adeptes,

ils peuvent aussi faire de la sorcellerie et de la conjuration. Contrairement aux mages ou aux chamans, ils ne sont généralement pas capables de perception ou de projection astrale, toutefois, ce sont des compétences qui peuvent être acquises grâce à un entraînement supplémentaire. Étant plutôt « touche-à-tout », ils ne sont généralement pas aussi puissants que les mages ou les adeptes classiques, mais font preuve d'une polyvalence très prisée dans une équipe ayant des lacunes côté magie.

PHÉNOMÈNES ASTRaux

POSTÉ PAR : MAGISTER

Contrairement à ce que beaucoup de gens croient, même de nos jours, le plan astral n'est pas complètement dissocié de notre monde et certains de ses phénomènes ont des répercussions sur le plan physique. Qui plus est, même les non-Éveillés sont en mesure d'interagir avec quelques-uns d'entre eux. Bien qu'Old Crow en ait déjà parlé plus tôt dans *Les bases de la magie*, je vais revenir sur les champs magiques et les métaplans pour les détailler davantage. J'aborderai aussi quelques autres formes de manifestations astrales auxquelles vous pourriez être confrontés.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, j'aimerais mentionner quatre phénomènes dignes d'intérêt. D'abord, les **tempêtes mana**, ces violentes perturbations météorologiques que l'on peut observer dans certains endroits du monde. Elles peuvent prendre la forme d'un orage, d'un blizzard ou encore d'une tempête de sable présents à la fois sur les plans physique et astral. Ces tempêtes mana peuvent s'avérer extrêmement dangereuses pour un mage, car l'énergie magique fluctue elle aussi chaotiquement dans la zone touchée. Les plus puissantes ont lieu dans l'Outback australien, à Tír na nÓg ou au Tibet, coupé du monde par le Nuage Maya qui est la plus connue des tempêtes mana fixes.

En parlant de Tír na nÓg, le **Voile** est un autre genre de phénomène magique que l'on y trouve. Initialement créé par les elfes, ce brouillard surnaturel entourant l'ancienne Irlande perturbe les instruments de navigation aérienne autant que maritime. Depuis le passage de la comète de Halley en 2061, les choses ont empiré et le Voile est devenu beaucoup plus imprévisible et dangereux. Il tend même à se solidifier de manière aléatoire par endroits, emprisonnant tout aéronef ou navire pris dedans.

Les **affleurements astraux** sont quant à eux généralement temporaires et apparaissent là où la barrière entre le plan physique et le plan astral s'amincit tellement que même les non-Éveillés peuvent percevoir ce dernier comme s'ils regardaient par une fenêtre. Ils ne peuvent toutefois pas y pénétrer ni interagir directement avec les formes qui s'y trouvent. Le Taj Mahal en Inde et la Wuxing Skytower à Hong Kong

sont deux endroits où l'on peut régulièrement observer des affleurements.

La dernière étrangeté astrale que je voudrais mentionner est la **Brume**, un phénomène propre à la Bretagne. D'origine inconnue, elle est apparue un jour de 2023 et a progressé jusqu'à recouvrir d'énormes portions de la péninsule armoricaine jusqu'en 2028, lorsque les druides ont réussi à la contenir. Entre-temps, plusieurs villages et de nombreuses personnes ont malheureusement disparu, comme avalés par les nébulosités. Les rescapés ont décrit la Brume comme hantée et rendant toute orientation impossible en son sein. Malgré quelques résurgences au cours des années, elle est généralement sous contrôle et donc facilement évitable.

- Plusieurs rumeurs courent selon lesquelles la Brume serait un portail menant au métaplan des fées ou à celui de Brocéliande. Toutefois, à cause de sa nature dangereuse et de sa propension à faire disparaître ceux qui la traversent, personne n'a pu les confirmer.
- Axis Mundi

CHAMPS MAGIQUES

Voilà un peu plus de soixante-dix ans que la magie est revenue et, contrairement à ce que bien des gens peuvent croire, la progression et la répartition du mana ne sont pas uniformes – elle ne l'a d'ailleurs jamais été. Des prémices, telles que les bébés pointes et les furets du siècle, sont même apparues avant 2011, confirmant l'existence de pics de mana pré-Éveil.

- Certaines rumeurs courent selon lesquelles des esprits des bêtes matérialisés, si on en croit les descriptions, ont fait des ravages dans le centre-ville de Toronto durant le blackout. D'autres sources mentionnent aussi qu'ils portaient tous des colliers magiques qui les retenaient sur le plan physique et auraient été forgés à l'époque victorienne.
- Winterhawk

Ces variations de niveau sont généralement naturelles, mais peuvent aussi être le résultat de l'activité métahumaine, par exemple suite à une catastrophe ou à une manipulation

volontaire par le biais de rituels ou de l'activité magique. Les académiciens, ne pouvant pas se réfréner, ont donc fait ce qu'ils font toujours et ont catégorisé ces types de fluctuations : les creux, crêtes, lignes, distorsions et vides mana, ainsi que le mana teinté.

Avant de les décrire, il est important de mentionner que ces phénomènes sont généralement **orientés** vers une tradition donnée. Les magiciens qui suivent celle-ci peuvent alors en tirer un surplus de puissance, alors que les autres se retrouvent au contraire handicapés dans l'usage de leur art. Ces sites sont donc très prisés et jalousement gardés par ceux qu'ils renforcent, afin de préserver leur pouvoir. Les vides, les creux et les distorsions mana font exception à cette règle, car ils ne sont jamais orientés.

Par ordre décroissant de puissance, nous avons d'abord les **distorsions mana**. Ce sont des zones où le mana est particulièrement concentré et se comporte de manière imprévisible et chaotique. Des éruptions de mana peuvent même s'y produire. Elles sont extrêmement dangereuses pour les Éveillés et il y est quasiment impossible de réaliser un quelconque acte magique ou d'arpenter l'espace astral sans encourir de grands risques, ce qui conduit les esprits à les fuir. Les conditions au sein d'une distorsion sont telles qu'elles peuvent même affecter les non-Éveillés sur le long terme. La prison de Blackstone, en Oceti Sakowin, a été construite sur un tel lieu pour accueillir des prisonniers dotés du Talent.

Ensuite, nous avons les **crêtes mana**. Comme l'indique leur nom, il s'agit de lieux où la magie est concentrée et forme un pic, augmentant ainsi le champ magique local. Les sources de ces crêtes sont diverses : événements d'intensité exceptionnelle, zèle religieux ou autres émotions extrêmes et prolongées, légendes et traditions fantastiques, etc. Leur point commun est qu'elles ont toutes marqué la manashpère d'une manière tangible. Une partie d'entre elles ont été créées volontairement et servent un but précis (même si on ne le connaît pas toujours). Stonehenge, les Cinq montagnes sacrées, le Mont Saint-Michel et Teotihuacan en sont quelques exemples. Les crêtes sont le plus souvent orientées, mais certaines bénéficiant à tous les utilisateurs de magie ont été rapportées. Les **lignes mana** sont un cas particulier de crêtes mana. Elles relient entre eux de puissants sites magiques et apparaissent dans l'astral comme débordantes d'énergie. Elles portent différents noms selon les régions : *lignes de cairns* à Tír na nÓg, *lignes ley* en Europe, *lignes draconiques* en Asie ou encore *lignes de chant* en Australie.

- ◊ Un excellent exemple pour illustrer ceci est la mégacorporation Wuxing. Ses wujens, des magiciens de la tradition wuxing, appliquent les principes du feng shui et de la géomanie pour tirer pleinement profit des lignes draconiques qui traversent Hong Kong. Leur QG, la Wuxing Skytower, a même été construit sur un tel site de pouvoir.
- ◊ Axis Mundi

Les zones de **mana teinté** forment un cas à part de variations du champ magique et se distinguent des creux, car le problème qu'elles posent n'est pas dû au manque de mana. Dans ces endroits, la répétition d'un même acte, magique ou non, mais généralement sinistre, a teinté l'astral au point que

des Éveillés en viennent à le décrire comme « dégageant une mauvaise odeur ». Toutes les activités magiques n'entrant pas dans le cadre de cette orientation y seront pénalisées. Il y a parfois un chevauchement entre ces zones teintées et les crêtes fortement associées à une tradition religieuse ou idéologique, comme dans les zones toxiques qui désavantagent fortement les non-toxiques.

Les **creux mana** forment des lieux où il est difficile d'utiliser la magie, car le niveau de mana est bas, voire très bas. Ils se forment de manière similaire aux crêtes et, comme elles, sont localisés. La zone d'explosion de Cermak à Chicago et Crater Lake au Tír Tairngire sont deux exemples de creux mana.

Les **vides mana** (ou **foveae**) sont la forme la plus extrême de creux mana. Il s'agit de lieux où la magie est extrêmement faible, voire tout simplement absente. Il est impossible d'y pratiquer une quelconque activité magique et un Éveillé en projection astrale se verra aspirer vers le vide, ce qui le tuera à coup sûr s'il ne réussit pas à s'en sortir à temps. Les différentes stations spatiales, lunaires et martiennes habitées sont d'excellents exemples de vides mana. Sur Terre, on les trouve surtout en Aztlan et dans la SOX (où elles ont le mauvais goût de se déplacer).

CHAMPS MAGIQUES

Les effets qui altèrent la capacité des Éveillés à utiliser la magie sont collectivement regroupés sous le terme de champs magiques. Les champs les plus faibles n'ont pas d'effet mécanique, tout au plus peuvent-ils permettre d'utiliser un point d'Anarchy pour obtenir un avantage si leur orientation est bénéfique. Les champs plus importants ont les effets suivants :

- **Distorsions mana** : toutes les actions magiques subissent un désavantage, voire deviennent simplement impossibles dans les pires cas.
- **Crêtes et lignes mana** : les personnages qui bénéficient de l'orientation bénéficient d'un avantage pour toutes leurs activités magiques, ce qui inclut tous les tests modifiés par un pouvoir d'adepte. Il n'y a aucun effet pour les autres.
- **Mana teinté** : toutes les actions magiques qui ne vont pas dans le sens de l'orientation subissent un désavantage. Les autres sont résolues normalement.
- **Creux mana** : toutes les actions magiques subissent un désavantage.
- **Vides mana** : aucune action magique n'est possible.

Certains lieux peuvent être à la fois une crête mana et du mana teinté, mais ils doivent être utilisés avec parcimonie, car cela crée un déséquilibre très fort qui ne doit pas être sous-estimé.

Note : on considère comme action magique la sorcellerie, la conjuration, l'accès à l'espace astral (que ce soit en perception ou en projection) ainsi que toute action bénéficiant d'un pouvoir d'adepte. Les adeptes ont la possibilité de désactiver leurs pouvoirs pour ne pas subir les effets du champ magique.

MÉTAPLANS

Comme l'a mentionné Old Crow, au-delà du plan astral se trouvent les métaplans. Un métaplan est, à toute fin pratique, un autre monde, une autre réalité qui est aussi relié au plan astral. Il peut ressembler à notre monde (ou à une partie de celui-ci) ou être quelque chose de complètement différent, voire de franchement déroutant. Chacun a sa propre réalité et ses propres règles qui diffèrent bien souvent de celles du plan physique. Les quatre plans élémentaires, le plan des bêtes, celui des plantes ou même celui des fées ne sont que quelques-uns des métaplans les plus connus et les plus « proches » de notre monde. Si on connaît le chemin, il est possible de s'y rendre via la projection astrale, bien que cela puisse s'avérer très long et entraîne inévitablement une rencontre avec le Gardien du Seuil, l'entité qui soumet une épreuve à quiconque désire s'y rendre. L'épreuve peut être physique, mentale ou revêtir mille autres aspects et un échec vous interdira l'accès aux métaplans voulus, du moins pour cette occasion.

- ♦ Notez que cette épreuve représentera toujours un défi qui vous sera extrêmement personnel. Généralement, elle vous amène à faire face à vos démons et, au minimum, à les reconnaître et à faire un premier pas vers une solution.
- ♦ Ethernaut

Une alternative à ce voyage astral est d'emprunter un portail menant directement vers le plan de votre choix. Bien que plus rapide, localiser un tel portail n'est pas chose facile, mais cela a le grand avantage d'éviter le Gardien du Seuil.

Les **portails** sont tout simplement des « corridors entre deux mondes » qui mènent directement à un métaplan. Bien que plusieurs portails puissent conduire au même endroit, chacun d'entre eux ne donne accès qu'à un métaplan unique. La nature et l'aspect d'un portail varient énormément, mais ils permettent toujours à n'importe qui, même les non-Éveillés, de les emprunter. Un portail peut se former naturellement, mais aussi être créé par un puissant magicien grâce à un rituel ou encore par un esprit. Les portails artificiels sont généralement temporaires et ne durent que le temps requis pour le rituel ou la quête, alors que certains portails naturels semblent permanents.

Le dernier aspect important à noter est qu'il n'est pas évident de savoir à l'avance si le transfert via un portail est physique ou astral. Dans le premier cas, le corps et l'équipement de tous ceux qui l'empruntent sont transportés dans le métaplan et s'adaptent à sa réalité. Dans le cas d'un transfert astral, le corps physique reste inconscient sur le plan physique pendant que la conscience explore les métaplans, exactement comme en cas de projection. Il va sans dire que, pour les non-Éveillés, c'est généralement une énorme source de stress.

- ♦ Pour donner un exemple de ce que Magister veut dire par « s'adapte à sa réalité », dans la Cour Seelie où le niveau de technologie est plus archaïque, les armes à feu deviennent des armes de jet ou de trait, les drones prennent la forme d'animaux sous le contrôle du rigger et le piratage s'apparente à une sorte de relation magique avec les objets.

- ♦ Axis Mundi

- ♦ Un type de portail à éviter pour les non-Éveillés et magiciens novices sont les **portes du vide** qui mènent à une dimension de mana pur. Elles agissent comme un point de pouvoir non aligné, permettant à ceux qui s'y trouvent de jeter des sorts sans subir de drain. Toutefois, en dehors de la perception astrale, aucun sens ne fonctionne, ce qui peut être extrêmement déroutant.

- ♦ Ethernaut

Les **failles métaplanaires** (ou passages métaplanaires) sont un type particulier de portail. Elles transfèrent physiquement quiconque les traverse vers un métaplan spécifique. Certaines sont permanentes et celles qui ne le sont pas tendent à apparaître de façon cyclique. Le plus célèbre exemple de faille métaplanaire est certainement l'anomalie de Yellowstone qui mène directement à la Cour Seelie et dérive doucement vers l'est.

- ♦ Il y avait aussi à Washington D.C. la faille du Watergate à l'extérieur de l'hôtel du même nom qui était active de l'été 2057 à l'été 2073 et de laquelle est sortie la forme astrale de Ghostwalker la veille de Noël 2061.
- ♦ Frosty

ALCHERAS

Et il est finalement temps d'aborder un dernier et particulièrement spectaculaire phénomène, les **alcheras**. Ce terme, adopté par la communauté magique mondiale, vient du mot *alcheringa* originaire de la langue arrernte parlée par les peuples aborigènes du même nom vivant dans les territoires du centre de l'Australie.

Elle décrit une manifestation astrale, souvent complexe, dans laquelle des aspects ou des éléments astraux se superposent à notre monde physique. Si elles sont généralement temporaires, certaines alcheras se manifestent de façon régulière : à la date anniversaire d'un événement ou à un moment astrologique significatif. Elles peuvent être classées selon les trois formes suivantes : manifestées, matérialisées et de substitution.

- ♦ Certaines alcheras à reflets historiques agissent comme un portail vous permettant de vivre un événement du passé sans changer notre histoire. Attention toutefois, tous les magiciens ayant interagi avec ces alcheras ont rapporté avoir subi une sorte de drain, plus précisément une forme de perte de mana.
- ♦ Axis Mundi

Les **alcheras manifestées** sont visibles sur le plan physique, mais elles n'ont aucune substance et il est donc impossible d'interagir avec elles. Elles ont une apparence éthérée et certains estiment qu'une partie d'entre elles seraient derrière les signalements d'OVNI et de navires fantômes.

Un exemple d'alchera manifestée est l'apparition tous les 10 février de la silhouette de la Sears Tower à Chicago, empreinte d'une lueur fantomatique la rendant visible toute la nuit. Cette

manifestation dure vingt-quatre heures et fait écho à l'effondrement de la tour et aux milliers de victimes provoqués par l'attentat à la bombe de 2039 perpétré par le groupe terroriste Alamos 20 000. Ceux qui sont suffisamment braves ou stupides pour affronter les goules sauvages et les spectres qui pullulent dans les ruines peuvent s'y rendre et l'observer de près, mais ce n'est pas recommandé.

Les **alcheras matérialisées** sont un entre-deux. De nature duale, elles se manifestent physiquement, mais ne peuvent pas remplacer le terrain ou les constructions existantes. Elles ont souvent des propriétés physiques inhabituelles originaires du plan astral dont elles sont issues (telles qu'être froides au toucher, émettre une lueur étrange, etc.). Il est possible d'interagir avec elles, mais tout ce qui est récupéré sur place disparaît si on le sort de la zone ou lorsque l'alchera se dissipe. Même si elles peuvent désorienter les visiteurs, elles sont rarement dangereuses, car l'alchera déplacera quiconque se trouve à un endroit où se manifestera un élément physique avant de disparaître (comme un mur, par exemple). Toutefois, faites attention si vous êtes en hauteur, car la chute pourrait s'avérer mortelle.

Les îles fantômes qui nuisent à la navigation dans la Ligue des Caraïbes sont un exemple typique de ce type d'alcheras. Elles apparaissent et disparaissent aléatoirement et demandent donc une vigilance accrue de la part du navigateur, du pilote et de la vigie. Certaines ne sont que de simples bancs de sable, mais d'autres recèlent une végétation luxuriante et de l'eau fraîche. Des rumeurs courent même sur l'existence d'îles accueillant une faune et une flore surnaturelles.

D'une certaine façon, les **alcheras de substitution** sont les plus intéressantes et les plus dangereuses. Comme les alcheras

matérialisées, elles sont de nature duale et leur manifestation physique permet d'interagir avec elles. Toutefois, contrairement aux autres, elles ne se limitent pas aux lieux déserts et remplacent, voire transforment complètement, le lieu physique où elles se manifestent. Ceci n'affecte pas les êtres vivants qui se retrouvent soudainement plongés dans une autre réalité. Encore à ce jour, personne ne sait exactement ce qu'il advient du terrain ainsi déplacé pendant le temps que dure l'alchera.

Un exemple d'alchera de substitution est la Deep Lacuna de Los Angeles. Suite au double séisme de 69 qui a englouti une grande partie de la ville, un énorme réseau de grottes marines d'origine extradimensionnelle a été dévoilé. Réputée permanente, elle est depuis étudiée avec attention, mais les chercheurs ont à peine gratté la surface de sa nature et de l'étendue réelle de ce réseau de grottes et de tunnels inondés. De plus, certains des éléments répertoriés et cartographiés changent régulièrement, ajoutant une difficulté additionnelle aux recherches.

- Comme les alcheras ne sont pas dangereuses par elles-mêmes et souvent périodiques, comme la météo, elles tendent à ne pas effrayer le commun des mortels, contrairement aux autres phénomènes de manifestations magiques. Au contraire, elles génèrent de la curiosité et attirent beaucoup de gens lorsqu'elles apparaissent dans des lieux accessibles. La Deep Lacuna a pendant longtemps attiré les touristes, mais a un peu perdu de sa superbe avec le temps et fait dorénavant partie du décor.
- Ethernaut

SÉCURITÉ MAGIQUE

POSTÉ PAR : ELIJAH

Maintenant que vous avez de bonnes bases, passons aux choses sérieuses : comment les corpos et autres puissants se servent de et luttent contre la magie. Je vais tenter d'être aussi clair que possible pour que ceux dépourvus du Talent puissent suivre. Que les puristes me pardonnent donc les raccourcis dont j'userai dans cette section.

OBSTACLES ET PIÈGES

La première chose dont j'aimerais vous parler est ce que Cayman appelle la sécurité périmétrique (p. 133). Sauf qu'ici, cette frontière est double : à la fois physique et astrale ; et comme Old Crow l'expliquait plus haut, ces deux plans se superposent et leur sécurisation peut même être combinée.

La **terre** et les **formes astrales** ne peuvent que très difficilement être traversées. Ce n'est donc pas le fruit du hasard ni d'une démarche écoresponsable de voir certains lieux recouverts de différents types de **lieries Éveillés**. Ces plantes grimpanes duales forment une mesure efficace contre les mages

et les esprits qui souhaiteraient passer par l'astral pour venir jeter un œil. Pour les portes ne pouvant pas être végétalisées de la sorte, ou pour ceux qui ne veulent pas s'embêter à entretenir des plantes, on peut inclure des **bactéries astrales fluorescentes (BAF)** dans les parois. Ces micro-organismes sont toujours une mauvaise surprise pour qui tente de traverser ce qu'il croit n'être qu'une ombre astrale.

- Ces bactéries sont l'une des incursions les plus connues de la science dans le domaine de la magie. Leur première version (BAF I) déclenche son apoptose (en gros, elle s'autodétruit) lorsqu'elle est traversée par une forme astrale, sorts inclus, et émet alors un rayonnement UV ; couplé à un détecteur, cela permet de déclencher une alerte. La seconde souche développée (BAF II) est de nature duale, ce qui la rend difficile à traverser pour les formes astrales, sans pour autant mourir à leur contact. Cachée en garniture d'une cloison ou d'une porte, il n'est pas possible pour l'Éveillé ou l'esprit de la percevoir à travers les ombres astrales des autres couches. La troisième version (BAF III) est la plus tristement célèbre. Elle se nourrit de magie et « chasse » les créatures Éveillées.

Tant que le magicien ne se projette pas dans l'astral, il ne craint rien ; mais les bactéries s'agglutinent autour de lui, attendant qu'il passe le pas. Des créatures duales comme les goules ont vu des communautés entières des leurs décimées par ces horreurs.

◆ Axis Mundi

BARRIÈRES MANA

Les barrières mana, qu'elles soient physiques, astrales ou duales, issues d'un sort ou d'une rune, peuvent être franchies de deux façons : soit en les brisant par la force brute, soit en les trompant pour leur faire croire qu'on est autorisé à les traverser.

Tenter de briser une barrière par la force nécessite de l'attaquer astralement ou physiquement selon le type de barrière. Le test varie selon la méthode utilisée, mais le seuil est toujours égal à la Force de la barrière :

- Combat rapproché (combat astral) + Volonté pour attaquer astralement une barrière astrale ou duale.
- Combat rapproché ou Armes à distance + Agilité pour attaquer une barrière physique ou duale.
- Sorcellerie (sorts de combat) + Volonté pour attaquer une barrière physique avec un sort indirect ou une barrière astrale avec un sort direct. Les barrières duales sont sensibles à tous les sorts de combat.

Dans tous les cas, le créateur est conscient de la destruction d'une barrière mana qu'il a érigée, et même de son agression si elle résiste.

Lancer un sort au travers d'une barrière astrale ou duale nécessite d'obtenir plus de succès que la Force de la barrière. Si c'est le cas, la barrière est brisée avec les mêmes effets qu'indiqué précédemment et les effets du sort s'appliquent pleinement.

Tenter de tromper une barrière nécessite de passer au moins une narration à observer l'aura de la barrière ou d'une personne autorisée à la traverser, puis de réussir un test d'Influence (imposture) + Volonté avec un seuil égal à la Force de la barrière. En cas de succès, le personnage peut traverser la barrière. Chaque succès net permet de faire traverser une forme physique ou astrale supplémentaire (selon le type de barrière), tels des compagnons, sorts ou focus actifs. Cela ne détruit jamais la barrière et le créateur n'est informé qu'en cas d'échec au test.

Il peut arriver qu'un personnage soit contraint de traverser une barrière (la fameuse barrière astrale dans la cage d'ascenseur). Cela revient à tenter de la briser, consciemment ou non. Si le personnage n'est pas conscient de la barrière, ou incapable d'essayer de la briser, le joueur lance uniquement Volonté pour essayer d'atteindre le seuil. Traverser une barrière sans l'avoir brisée a les effets suivants :

- un personnage est incapacité ;
- un esprit est détruit et renvoyé dans son métaplan ;
- un sort est dissipé ;
- un focus ou un pouvoir d'adepte actif est désactivé et devient inutilisable jusqu'à la fin de la scène.

Au-delà de ces mesures physiques, il en existe aussi d'autres, purement magiques. Les **barrières mana** et les **runes de garde** en sont l'exemple typique. Les unes comme les autres peuvent être physiques, astrales ou même duales. Une **barrière physique** affecte tout le monde, de l'encuvé au bord de la cyberpsychose à l'être à l'Essence la plus immaculée, en bloquant le passage tel un mur invisible. Elle stoppe également les entités matérialisées.

Une **barrière astrale**, comme son nom l'indique, n'affecte que les formes astrales ou les créatures duales. Un mage ne pourra donc pas la traverser avec un sort maintenu ou un focus actif, idem pour un adepte avec un pouvoir actif. Depuis l'astral, la barrière est visible, tel un mur solide et vapoureux limitant la perception, et seuls les sorts suffisamment puissants peuvent la traverser. Les esprits invoqués ne peuvent pas non plus la franchir, qu'ils soient matérialisés ou non. À moins de lui demander de la briser ou de la tromper par lui-même, l'Éveillé devra soit dépenser un service pour demander à l'esprit de passer par son métaplan, soit le libérer et en invoquer un nouveau une fois de l'autre côté. Dans tous les cas, l'Éveillé doit accéder à l'intérieur de la zone protégée par la barrière pour y amener ou y invoquer un esprit.

- ◆ Rappelez-vous de ce détail et n'invoquez jamais un esprit depuis votre loge magique. Vous ne voulez pas qu'un esprit puisse venir faire quoi que ce soit dans un lieu aussi important. D'autant plus si votre collaboration ne s'est pas terminée dans les meilleures conditions...

◆ Ethernaut

Les **runes de garde** sont basiquement la même chose, mais en potentiellement plus ennuyeuse. Elles sont généralement là pour durer et, surtout, peuvent cacher en leur sein de mauvaises surprises. Les runes les plus simples se contentent de générer une barrière, mais d'autres variantes existent.

- ◆ Notre jeune ami oublie d'explicitier ce que sont les runes. Pour rester simple, c'est la forme rituelle d'une barrière. Le rituel permet à la fois d'en augmenter la puissance, mais surtout en étend la durée de généralement plusieurs semaines, voire la rend permanente, au prix d'un temps bien plus important pour mettre en œuvre le rituel (un temps précieux que l'on n'a guère à disposition lors d'un run, à l'inverse des corpos qui protègent leurs biens).

◆ Axi Mundi

Briser une barrière ou une rune de garde, quelle que soit sa nature, avertit immédiatement son lanceur. Ce peut être une solution, mais je ne vous conseille cette méthode qu'en dernier recours. Vous pouvez tenter de tromper une barrière afin de la traverser sans la détruire. En effet, le mage l'ayant créée n'est pas affecté par celle-ci et il peut également permettre à d'autres de la traverser librement. Pour ce faire, il a besoin de les observer astralement afin d'autoriser leurs auras. Pour tromper une barrière, il faut donc que l'Éveillé la leurre. S'il est doué, il peut même emmener ses petits camarades avec lui. Ce qui est pratique pour éviter que votre sam des rues n'avertisse le mage corpo en s'acharnant sur la barrière avec son katana.

OPPOSITION

Le Talent est trop précieux pour être gâché à de basses besognes. N'allez donc pas croire qu'un **mage de sécurité** est un simple garde qui lance des éclairs étourdissants. Cependant, il est évident que le soutien magique d'une équipe Wolverine Security, bien que brutal, ne sera rien en comparaison du mage d'une équipe IHR de Samourais rouges. Dans tous les cas, ce soutien reste limité en nombre. L'adage est donc aussi vrai pour eux que pour nous : «butez le mago d'abord».

Pour éviter cela, les mages ont tendance à rester planqués et à commencer par une reconnaissance en astral, ce qui est très rapide. N'oubliez pas que cela signifie que vous pouvez les repérer par le même biais, même s'il faut traverser une barrière. Si les choses s'enveniment, le mage devra se déplacer. En effet, il ne peut pas provoquer d'effet physique depuis le plan astral ; par conséquent, il ne peut pas lutter contre toute l'équipe ou lancer des sorts de zone ainsi planqué.

- Il peut cependant invoquer un esprit depuis l'astral, pour vous occuper le temps qu'il arrive ou qu'il dépêche des renforts.
- Axis Mundi

La technologie et la magie ne font pas bon ménage. Par exemple, un mage ne peut pas lancer de sort en observant sa cible via le flux numérique vidéo d'une caméra ou d'un drone. Pour contourner ce problème, les **lunettes OptiMage** sont dépourvues d'électronique et utilisent une fibre optique. Cette

nature purement optique permet à un mage de les utiliser pour vous avoir en ligne de vue sans devoir s'exposer directement. Un câble discrètement passé à travers une cloison lui permet de vous bombarder de sorts sans se mettre en danger. C'est une technique courante sur des checkpoints de sécurité.

Les **esprits** sont généralement invoqués par le mage d'astreinte du site que vous voulez investir. Ils ont la plupart du temps des rôles de sentinelles et exécutent des ordres prédéfinis. Dans tous les cas, ils ont systématiquement recours à leur lien télépathique avec leur invocateur pour l'avertir de ce qu'ils découvrent. Comme évoqué ci-dessus, neutraliser le mage reste toujours une bonne option, et c'est généralement l'assurance de se débarrasser des esprits qu'il a invoqués par la même occasion.

Les **veilleurs** sont de parfaites petites saloperies pour vous épier. Ces esprits ridicules sont si insignifiants qu'ils peuvent passer inaperçus si l'on ne fait pas suffisamment attention. Ce ne sont pas des dangers en eux-mêmes, mais ils donneront l'alarme, puis vous fileront le train jusqu'à ce que leur invocateur et sa clique vous tombent dessus.

Il arrive également que l'on ait affaire à des **créatures Éveillées**. Les chiens de l'enfer et autres barghests sont les plus classiques. Outre leur agressivité et leurs pouvoirs, leur nature duale leur permet aussi de surveiller l'astral en l'absence de mage. Même si cela signifie ne plus être disponible sur le plan physique le temps de s'en occuper, ça peut valoir le coup de se risquer à les attaquer en projection astrale au lieu de les laisser s'en prendre à votre équipe avec leurs pouvoirs.

MAGIE TOXIQUE

POSTÉ PAR : ECOTOPE

De toutes les menaces magiques, s'il y en a une qui est bien de notre propre cru, c'est la magie toxique. Et si je peux me permettre, je suis bien content que ce soit moi qui la présente. Elle est la seule menace, avec la magie du sang, à affecter tous les aspects de la magie : l'espace astral, les sorts, les esprits et, bien sûr, le magicien lui-même.

D'OÙ VIENT-ELLE ?

Les premières décennies du XXI^e siècle ont connu bien des catastrophes écologiques et humaines : la Marée sombre en mer du Nord, l'accident nucléaire de la centrale de Cattenom qui a abouti à la création de la SOX, la Nuit de la Rage, les camps de concentration et le génocide des peuples autochtones, etc. Après son retour, certains ont cru que la magie serait la solution à ces problèmes. Cependant, on n'avait pas encore compris que le mana s'imprègne de la tradition ou de l'aspect dominant des lieux. Plutôt que de résoudre ces situations difficiles, la magie les a donc parfois aggravées.

Pour simplifier, la magie toxique est le produit de la pollution et de la contamination de notre monde, ainsi que de toutes les émotions négatives de ses habitants qui finissent par imprégner durablement l'espace astral. Plutôt que de chercher à lutter contre ces influences néfastes, elle y puise directement sa force.

Sans entrer dans un cours magistral, les lieux contaminés, comme les entrepôts de Tacoma où périrent tant de métahumains, ou la zone radioactive de Glow City à Redmond, créent un malaise chez les Éveillés. Ce malaise peut être un simple sentiment d'inconfort ou, au contraire, se révéler très violent. Parfois, il est même ressenti par ceux qui n'ont pas ce don. Et, en gros, cet inconfort est dû au fait que le plan astral lui-même est malade.

Cette pollution et cette négativité distordent et corrompent le plan astral qui perd de ses couleurs et de sa beauté. Tous les esprits sains et les créatures duales évitent ces zones, car elles sentent «la mort». Tôt ou tard, si rien n'est fait pour résoudre le problème, le plan astral devient complètement perverti et attire ou corrompt les esprits et les magiciens entrant en contact avec lui. Seuls les toxiques pourront alors utiliser leurs compétences sans difficulté dans ces zones corrompues.

- Malheureusement, beaucoup de ces zones se sont créées avant que nous ne comprenions vraiment ce qui se passait ou tout simplement par des événements de trop grande envergure pour que l'on puisse réellement intervenir. Et certaines d'entre elles sont encore inconnues à ce jour, trop petites ou trop isolées pour être perçues avec justesse.
- Axis Mundi
- Et n'oublions pas non plus celles volontairement créées par les mages toxiques ! Certaines catastrophes écologiques, comme celle responsable de la frange toxique écossaise, sont le résultat direct des actions des magiciens toxiques du groupe GreenWar. Et même à plus petite échelle, s'ils ont besoin de corrompre une zone pour accroître leur puissance ou pour affaiblir un gouvernement ou une corpo, ils le feront sans remords.
- Winterhawk
- En fait, il est possible de renverser la vapeur, du moins en théorie, en nettoyant cette corruption physique et astrale. Toutefois, c'est un job de longue haleine et même des organisations, comme l'Association pour la Préservation de l'Espace Astral (APEA) ou l'Institut Dunkelzahn pour la Recherche Magique (DIMR, l'acronyme anglais) n'ont pas nécessairement le temps ni les moyens de le faire complètement. Quant aux gouvernements et corpos, ils préfèrent la solution de facilité, en bâtissant un mur, comme autour de la SOX, ou en évacuant les gens comme dans les zones en Écosse. Et c'est sans compter que de nouvelles zones toxiques apparaissent régulièrement à la suite des catastrophes que nous avons causées.
- Ecotope

Bien qu'il puisse y avoir d'autres raisons, si on remarque que les créatures duales évitent une zone donnée ou qu'un Éveillé y éprouve une sensation de désolation et de mort, il s'agit potentiellement d'un signe que le plan astral local est corrompu, ou en voie de corruption.

LE REFLET DISTORDU DE NOS ALLIÉS

Outre la faune et la flore mutantes qui s'y retrouvent, les zones toxiques peuvent paradoxalement être très riches en esprits. Comme les animaux, les entités astrales qui s'y trouvent sont irrémédiablement corrompues, tant dans leur apparence physique que dans leur être même.

Ces esprits toxiques sont le résultat des mutations des esprits traditionnels. La forme animale des **abominations** est couverte de nombreuses plaies ou chancres visibles sur leurs corps rabougris et mutés. Les **nucléaires** ont l'apparence d'un feu vert maladif et émettent des radiations. Les **stérilités** sont formées d'une terre morte, sans vie, souvent remplie de déchets et autres immondices. La forme humanoïde des **épidémies** est pervertie et déformée, avec une peau couverte de furoncles desquels s'écoule du pus. Les **rouilles** se manifestent sous la forme de plantes rougeâtres infestées de

parasites cryptogamiques et enserrées de ronces noircies. Les **fanges** sont formées d'eau saumâtre ou polluée de déchets et laissent des traces de boue immonde partout où elles passent. Et, finalement, les **délétères** sont composés de gaz toxique, d'air vicié ou d'autres polluants aérosols.

- Parmi les chamans urbains, les délétères sont surtout connus sous le nom de **smog** et sont formés de ce même mélange nauséabond. Les fanges, quant à elles, sont souvent appelées **esprits acides** du fait de leur composition similaire à celle des pluies corrosives. Les **tourments** sont une variante des épidémies qui incarnent les plus noirs désirs plutôt que la maladie physique. Ils sont plus dangereux, car leur apparence est très proche de l'esprit de l'homme et seul un sentiment de colère ou d'autres pulsions négatives ressenties lorsqu'ils sont présents permet de les différencier.
- Axis Mundi

Les esprits toxiques sont généralement beaucoup plus dangereux que leurs homologues normaux, car ils sont plus agressifs, voire complètement fous de rage, cherchant simplement à corrompre ou à détruire toute vie ou construction. De plus, ils sont presque impossibles à contrôler et bien plus difficiles à bannir, à moins d'être soi-même un magicien toxique. Et même pour eux, ce n'est pas une tâche aisée.

De plus, le nombre d'esprits toxiques libres semblerait plus élevé que leurs pendants normaux et ils se manifestent plus régulièrement dans et à proximité de leur domaine. Il n'est pas rare qu'ils agissent insidieusement, par exemple en proposant un marché à des magiciens chez lesquels ils détectent une affinité avec leur nature toxique ou une faiblesse qu'ils peuvent exploiter. Il va sans dire que d'écouter les promesses mielleuses de ces choses, puis pactiser avec elles conduit tout droit vers la pire des corruptions.

NOTRE FRATRIE CORROMPUE

À cause de leur relation symbiotique avec les esprits et la nature, on a longtemps cru que seuls les chamans pouvaient suivre la voie toxique. Il n'en est rien. Tout Éveillé qui passe trop de temps dans une zone corrompue ou qui pactise avec un des esprits qui la hante deviendra, tôt ou tard, un magicien toxique. Les mages hermétiques sont tout aussi susceptibles de basculer, et souvent foncièrement bien plus aptes à le cacher que les chamans. Et, contrairement à ce que beaucoup pensent, les adeptes ne sont pas non plus à l'abri d'être pervertis.

Dans un cas comme dans l'autre, le magicien subira un changement radical de paradigme : sa vision et sa relation au monde physique et mystique, ainsi que ses interactions avec le mana et les esprits, s'altéreront. S'il suit un esprit mentor avant sa corruption, ce que tous les premiers chamans faisaient, il est très probable que son lien avec ce dernier, plutôt que de se rompre, sombre lui aussi dans la toxicité. Par exemple, Chien, naguère protecteur fidèle et dévoué de la métahumanité, deviendra un fauve enragé et représentera une menace pour tout un chacun.



Toutefois, certains magiciens toxiques se détournent de leur ancien esprit mentor pour en suivre un autre, plus représentatif de leur corruption. Ceux-ci n'ont pas de pendant non toxique et représentent une des conséquences les plus communes de cette plaie.

Fatalité incarne le désir de mettre fin à toute vie sur Terre, d'accélérer l'inévitable pour foncer à toute vapeur vers l'apocalypse. Ses disciples sont toujours des nihilistes et sociopathes de la pire espèce. **Mutation** personnifie le changement. Elle ne cherche pas à détruire la vie en tant que telle, mais à la rendre « meilleure » (notez bien les guillemets). **Pestilence** cherche à répandre son influence néfaste, à tout infecter. Comme un virus, elle se cache dans les coins sombres de la société, préférant rester hors de vue en attendant de frapper. **Pollution** personnifie la souillure et la destruction de notre monde par son exploitation sauvage et le viol de la nature, ainsi que la surproduction et la surconsommation, leurs corollaires.

Les magiciens toxiques peuvent aussi être classés en diverses factions et organisations dont les membres partagent une même vision du monde et des objectifs similaires.

Les **vengeurs** sont des écoterroristes, des idéalistes révoltés par l'état du monde. Ils utilisent la magie toxique pour

combattre les pollueurs dans l'espoir de permettre à Gaïa de se régénérer. Évidemment, combattre le feu par le feu de cette façon est voué à l'échec, et ils sont tellement corrompus qu'ils sont tout aussi dangereux, sinon plus, que notre adversaire commun, les mégacorporations. Les **empoisonneurs** sont définitivement passés de l'autre côté. Fous à lier, ils cherchent tout bonnement à détruire le monde et la métahumanité en créant plus de désastres écologiques et humains. Ils considèrent cet état de corruption comme le Nouvel Ordre, l'avenir, et ils cherchent à anticiper son arrivée.

À bien y réfléchir, je ne suis pas certain de savoir lesquels sont les plus dangereux.

♦ Malgré certaines similitudes avec les vengeurs, les **fau-
cheurs** et les **dévastateurs** forment deux groupes distincts. Les premiers désirent la destruction totale de la métahumanité qu'ils considèrent être un cancer rongant la planète. Les seconds veulent plutôt revenir à l'âge de pierre, en détruisant toute civilisation qu'ils considèrent être la source du problème. Et finalement, il y a aussi les **stérilisateurs** qui désirent créer un éden dénudé d'émotion et fonctionnant suivant une logique pure et quasi-robotique.

♦ Winterhawk

Bien que la plupart des magiciens toxiques opèrent seuls ou en petits groupuscules ad hoc à un niveau local, certains ont réussi à mettre en place – ou à infiltrer – des organisations nettement plus étendues. Winternight, le groupe apocalyptique derrière le Crash 2.0, était dirigé par de puissants Éveillés toxiques. Depuis le départ du grand dragon Hestaby, on suspecte également les chamans qui protégeaient son repaire du mont Shasta d'avoir aussi basculé, au moins en partie, à cause de leur guerre vengeresse contre ceux qui s'en sont pris à leur reine.

Cela fait belle lurette qu'il n'y a plus aucun doute dans le cas des écoterroristes de **GreenWar**. Issus des groupes écologiques les plus radicaux du XX^e siècle, ses membres sont derrière bon nombre d'attaques et de catastrophes depuis le retour de la magie. Beaucoup de leurs magiciens et esprits toxiques sont du courant vengeur, même si eux se considèrent plutôt comme étant des soldats, des protecteurs, des gardiens, des défenseurs ou des champions de Gaïa (selon à qui on s'adresse). Ils s'attaquent principalement aux mégacorporations et aux gros producteurs agroalimentaires, mais ils sont aussi derrière plusieurs attaques en haute mer contre des chalutiers et des plateformes pétrolières et des attaques biochimiques dans de grands centres urbains.

Les **Disciples du Feu Purificateur**, de leur côté, sont un groupe d'empoisonneurs que l'on retrouve dans la SOX... bien que des membres aient réussi à en sortir au cours des décennies. Ces cultistes vénèrent une incarnation de la **Radiation**

prenant la forme d'un dragon de feu. Son influence à l'extérieur de la SOX est surtout ressentie dans les pays limitrophes par le biais d'une secte pseudo New Age appelée *der Weg der Reinheit* (la Voie de la Pureté) qui répand haine et fanatisme parmi ses adeptes.

- ♦ Les Disciples pourraient être liés à Feuerschwinge, un grand dragon femelle qui s'est écrasé dans la SOX après un féroce combat contre l'armée allemande, dans les premières années de l'Éveil. Selon ces rumeurs, elle dirigerait encore la secte de nos jours, sous forme humaine, mais je pencherais plus vers l'hypothèse que l'incarnation vénérée exploite sciemment cette croyance pour accroître son influence.
- ♦ Sim-Eon
- ♦ Vous avez oublié le noble art de la divination.
- ♦ Frosty
- ♦ Nous avons dû faire des choix. Nous nous sommes concentrés sur ce qui est utile en run.
- ♦ Bull
- ♦ Frosty, tu ne l'as pas vu venir !
- ♦ Slamm-O !
- ♦ Je suis vraiment désolée. Mais on ne peut pas lui enlever ses droits de commentaire...
- ♦ Netcat

MAGIE TOXIQUE

Les magiciens toxiques suivent les règles de magie normales. Ils suivent des esprits mentors toxiques, présentés ici, ou des versions perverses de leur ancien mentor. Ils ne sont pas prévus pour être interprétés par des joueurs, aussi les différents atouts à leur disposition n'ont-ils pas de niveau, ni de coût associé.

ESPRITS MENTORS

Fatalité : (atout trait) RR 1 aux tests de Combat rapproché, Armes à distance ou Ingénierie (explosifs) ; RR 1 aux tests de Sorcellerie (sorts de combat) ou VD +1 à mains nues.

Mutation : (atout trait) RR 1 aux tests d'Athlétisme ; RR 1 aux tests de Sorcellerie (sorts de santé).

Pestilence : (atout trait) double sa Force pour résister aux toxines ; RR 1 aux tests de Conjuración (épidémies) ou pouvoir Nuage pestilentiel.

Pollution : (atout trait) RR 1 aux tests d'Influence ; RR 1 aux tests de Conjuración (délétères, stérilités ou fanges) ou pouvoir Frappe toxique.

SORTS

Outre les sorts liés à l'acide, particulièrement appréciés des magiciens toxiques, ils peuvent utiliser les sorts suivants :

Vague de pollution : (sort de combat indirect, aire d'effet possible) blessure légère (3 succès) ou grave (5 succès) toutes les (Force) narrations.

Rayon radioactif : (sort de combat indirect, aire d'effet possible) ignore l'armure.

POLIVOIRS D'ADEPTE

Frappe toxique : (atout pouvoir d'adepte) les dommages à mains nues ignorent l'armure.

Nuage pestilentiel : (atout pouvoir d'adepte) inflige une blessure grave toutes les (Force) narrations aux adversaires au contact.

ESPRITS

Les esprits toxiques sont des variantes des esprits classiques, tels que décrits ci-dessous. Ils gagnent automatiquement le pouvoir toxique décrit dans les caractéristiques des esprits (p. 262).

Abominations : esprits toxiques des bêtes.

Délétères : esprits toxiques de l'air.

Épidémies : esprits toxiques des aînés.

Fanges : esprits toxiques de l'eau.

Nucléaires : esprits toxiques du feu.

Rouilles : esprits toxiques des plantes.

Stérilités : esprits toxiques de la terre.

UN MONDE VIRTUEL

♦ La Matrice est mon domaine de prédilection. J'aurais pu vous faire le topo moi-même, mais j'avais peur d'être trop technique et de perdre tout le monde. C'est pour cela que j'ai demandé à d'autres de s'en charger. Et effectivement, en lisant ce qu'ils ont écrit, je me rends compte que j'aurais pris trop de raccourcis. Il semble que même les informations de base nécessitent d'être expliquées...

Encore plus que pour d'autres aspects, ne négligez pas la Matrice. Elle est omniprésente, dans notre quotidien comme dans nos jobs. Un sam des rues doit être protégé des attaques matricielles et un magicien doit pouvoir profiter des flux des drones et participer au réseau tactique. Si vous voulez survivre à votre premier run, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

♦ Bull

LA MATRICE AU QUOTIDIEN

POSTÉ PAR : LSPD

À la suite du Crash de 2064 et de l'intense lobbying de Danielle de la Mar, les protocoles matriciels subirent une profonde mise à jour afin d'accroître la sécurité du réseau mondial. Et la promesse fut tenue : la Matrice est aujourd'hui plus stable et les utilisateurs ne sont plus embêtés par le premier morveux venu armé de trois scripts. Le prix à payer fut de diffuser son SIN et sa géolocalisation pour en profiter, un bien petit coût aux yeux de la majorité.

- ♦ Un peuple prêt à sacrifier un peu de liberté pour un peu de sécurité... Vous connaissez la suite.
- ♦ Red

AU SERVICE DU CITOYEN

Si on ignore les recoins les plus éloignés ou les moins développés techniquement du monde, le quidam est constamment exposé à la Matrice sous sa forme la plus simple : la Réalité Augmentée (RA). À la maison, c'est via un Objet en Réalité

Augmentée (ORA) que son frigo lui indique que son bloc de tofu a dépassé la date de péremption, que son four lui signale qu'il est temps de le nettoyer (avec le produit miracle associé évidemment...), ou que son commlink projette le dernier message de sa chère mère dans son champ de vision. Dans les boutiques ou sur son trajet, il « profite » d'une pluie d'ORA publicitaires vantant qui une promotion fantastique, qui un produit pour réduire les risques de crises cardiaques et ainsi de suite. Les ORA sont aussi omniprésents au boulot : un premier contient l'agenda, un autre affiche le rappel de la date d'échéance pour remettre un rapport, un troisième une invitation pour le pot de départ à la retraite d'une collègue.

Vous l'aurez compris, la réalité augmentée et ses ORA font partie du décor quotidien de chacun et sont même devenus indispensables. C'est pourquoi la plupart des esclaves corporatistes se font installer un datajack, et ceux qui n'en ont pas les moyens ou qui préfèrent l'éviter, comme les Éveillés, utilisent des lunettes ou des lentilles adaptées pour percevoir cette réalité. Les plus méfiants se contentent de garder le nez rivé sur l'écran de leur commlink.

- Il y a aussi un effet pervers avec la RA. Si on ne met pas un minimum de filtres, notre vision sera saturée d'ORA dans les zones les plus habitées, ce qui peut s'avérer très dangereux, car on finit par ne plus porter attention au monde réel. Ce bazar ambiant vient également parasiter et ralentir les appareils, une plaie en pleine mission. Remarquez, il ne faut pas hésiter à utiliser cette cacophonie pour envoyer discrètement un message, caché et pourtant à la vue de tous.
- Electric Blue

Le citoyen corporatiste sera, lui, bombardé de messages de motivation (lire : propagande) de son employeur, pour l'encourager à se sacrifier à la tâche, voire à dénoncer ceux qui ne donnent pas leurs 120 % quotidiens minimum. J'exagère un peu, mais pas autant que je voudrais. Les corpos ont élevé le pouvoir incitatif des ORA au rang d'art.

La RA est aussi indissociable des bureaux virtuels, domestiques comme professionnels. Ces cyberterminaux connectés à la Matrice lancent un grand nombre d'ORA quand on les active, chacun constituant un écran pouvant afficher les différentes pages ou documents requis. Ils offrent aussi la possibilité de plonger dans la Matrice en Réalité Virtuelle (RV) pour d'éventuelles recherches ou tâches avancées.

Cette hégémonie technologique touche aussi les loisirs. Aujourd'hui la plupart des domiciles possèdent un terminal permettant de se balader dans la Matrice en RV, mais uniquement dans un mode de connexion standard, appelé en *cold-sim*. Moins immersive que la *hot-sim*, qui nécessite un débri-dage illégal pour fonctionner, la *cold-sim* a toutefois l'avantage d'être plus sécurisée et de limiter les dégâts en cas d'éjection pour cause d'embrouilles ou de malchance.

- Malgré le portrait sombre dépeint ici, rendons à de la Mar son dû. La nouvelle Matrice sans-fil est très sécurisée pour le commun des utilisateurs. Ils sont globalement épargnés des accidents et des attaques matricielles.
- Slamm-O !

Mais, à part se faire bombarder de publicités ou de rappels divers, qu'est-ce qu'il y a à faire dans la Matrice ?

D'abord, la grosse majorité cherche à y trouver des informations ou à se divertir. Que ce soit pour le travail, les études, se trouver un boulot ou planifier ses vacances, la Matrice regorge de répertoires, forums, « bibliothèques virtuelles » et archives qui facilitent l'accès et la circulation des connaissances. Bien sûr, les Crashes de 29 et de 64 ont entraîné la perte de beaucoup de données, cependant, si notre bon petit citoyen a besoin de renseignements pour un projet professionnel, personnel ou scolaire, il les trouvera fort probablement en se connectant.

Pour se divertir, les choix sont multiples. Il existe une profusion de jeux matriciels offrant la possibilité de vivre seul, en petit groupe ou avec une communauté internationale, quantité d'aventures, le plus connu étant le MMORPG *Dawn of Atlantis*. Bien qu'il soit possible d'y jouer en RA, c'est en RV que la plupart des participants s'y perdent pendant des heures. On peut aussi y trouver des bars, des clubs de musique pour écouter ou danser, des concerts et des sites de rencontre tout en restant bien au chaud chez soi. Si tant est que « au chaud »

soit le bon mot pour décrire le genre de coma artificiel que la RV cause. Bien sûr, il faut être (considéré comme) majeur pour la plupart de ces activités.

Et vous ne pouvez pas manquer les différentes communautés traitant de tous les sujets possibles et imaginables. Qu'elles soient ouvertes à tous ou nécessitent une cooptation, une chose est sûre : si vous avez une passion, vous trouverez d'autres zinzins qui la partagent et en discutent sur la Matrice. Un peu comme nous, ici.

- Mine de rien, ce sont d'excellentes sources d'information si vous devez prétendre aimer l'art brut ou un autre cryptosujet pour approcher votre cible d'extraction, ou pour gagner la confiance de la secrétaire secrètement fan de Glock.50 et du rap de Détroit en général.
- Glitch

Pour un peu plus d'immersion et d'émotions fortes, la technologie simsens a révolutionné Hollywood en offrant la possibilité de devenir littéralement l'acteur principal en ressentant ses émotions et en percevant la scène de son point de vue. Ou, selon les goûts, du point de vue d'un personnage secondaire. Le simsens permet également aux inconditionnels de sport la possibilité de voir le match directement depuis le terrain plutôt que des gradins.

- Comme toute technologie, elle a fatalement été corrompue par le capitalisme. Il y a surtout un énorme marché pour des simsens débridés qui permettent de se mettre dans la peau d'un tueur en série ou d'un acteur porno. Règle n°34 de la Matrice : si ça existe, il y en a une version simsens. Surtout si c'est crasseux.
- Chainmaker

Outre la recherche et le divertissement, la Matrice propose nombre d'opportunités pour se perfectionner. Si vous avez besoin d'une compétence, de connaissances ou d'une langue étrangère, vous aurez accès à toutes les ressources nécessaires pour les maîtriser. De surcroît, elle permet d'effectuer des visites en RA d'un paquet de sites historiques ou touristiques en sirotant tranquillement un soykaf dans son sofa.

- Ce type de visite est parfait pour planifier votre run dans des lieux ouverts au public. Gardez toutefois à l'esprit que ce n'est pas une réplique exacte de la réalité, uniquement comment certains veulent qu'on la voie. Et c'est bien souvent enjolivé.
- 2XL

Au travail, depuis le recrutement jusqu'au licenciement en passant par toute la zone floue et déprimante entre les deux, la Matrice est omniprésente. Si le moindre col blanc passe aujourd'hui une partie de sa journée en RV pour traiter bien plus rapidement les tâches abrutissantes qu'il faisait d'antan avec un clavier, certaines professions ont considérablement évolué et nécessitent une immersion particulière. C'est évidemment notre cas à nous, les runners et en particulier les deckers, mais aussi pour les détectives privés, la police ou les journalistes. Presque la totalité des médias actuels sont produits, réalisés et

3 MISSED CALLS

-MOM
-MOM
-MOM

203 Rue Klossen

LIVE FEED

COFFEE SHOPS

NO SIN

NO SIN

SIN
232344562_023

SIN
1456742_01

SIN
1456742_01

distribués depuis et à partir de la Matrice. Une grande partie des investigations se passent dans le cyberspace, même si les bonnes vieilles recherches dans le monde réel et les rencontres en personnes existent toujours.

- ♦ Ce monde tout numérique rend les rencontres en chair et en os d'autant plus intéressantes qu'elles complexifient le boulot de pistage des mégacorporations, des gouvernements ou de hackers n'ayant rien de mieux à faire.
- ♦ Glitch

Les muses aussi ont évolué, et les arts, en particulier la musique, se sont fondus dans la réalité matricielle. Il n'y a pas un morceau qui n'est pas accessible, d'une manière ou d'une autre par le réseau. Et certains racontent qu'ils sont même tous faits directement sur et par la Matrice. D'ailleurs, même les concerts physiques abusent d'ORA qui s'ajoutent aux lumières et vidéos se mélangeant à la musique. Mes potes Éveillés me racontent qu'il y a aussi de plus en plus d'illusions magiques, mais j'ai horreur de la deepweed alors je ne sais pas comment cela se passe réellement. Les mauvaises langues disent que la musique repose tellement sur la Matrice aujourd'hui que s'il y a un couac lors d'un concert, c'est la faute du technicien matriciel, non des « artistes »...

SERVIR ET PROTÉGER

Nous ne pouvons pas parler Matrice sans évoquer l'opposition à laquelle nous ferons face et qui assure diligemment la sécurité pour tous. Ne vous inquiétez pas ! Nous discuterons amplement des moyens à notre disposition pour nous jouer d'eux un peu plus loin...

La Matrice repose sur la confiance que lui prêtent ses utilisateurs légitimes, comme les intérêts corporatistes, pour les protéger des menaces matricielles diverses et variées qui peuvent s'en prendre à eux. Ces dernières sont principalement réparties en deux catégories : soit il s'agit de nous, shadowrunners et autres criminels actifs sur la Matrice, soit il s'agit des intelligences artificielles (IA) renégates / sauvages... Et j'inclus la secte des Nulls dans ce dernier lot, car tout indique que ce sont des entités natives de la Matrice, bien qu'ils abhorrent les IA.

La première force de protection matricielle est le DIEU, le Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire. Cette division de l'Autorité matricielle de la Cour Corporatiste supervise et assure la sécurité de la Matrice au niveau global, c'est-à-dire international et intercorporatiste. Initialement spécialisés dans la surveillance et la traque des IA, ses agents enquêtent dorénavant sur tout crime en lien avec les mégacorporations. Et ils ont les coudées franches pour le faire. Nuire aux corpos, nous, on appelle ça un lundi. Toutefois, mieux vaut ne jamais taquiner ces soldats de la Matrice trop fort, tout simplement, car on ne peut pas rivaliser avec eux. En dehors de certains reportages tridéos, M. et Mme Tout-le-Monde n'auront probablement jamais l'occasion de les voir.

Plus localement, et moins meurtrier, le decker averti doit aussi se méfier des mesures de sécurité matricielles standard : de la simple vérification de l'icône et des SIN lorsqu'on se

connecte à un serveur aux différents types de contremesures d'intrusions (CI ou glaces), en passant par la surveillance des spiders. Ces derniers sont des deckers ayant choisi de tourner le dos à l'éthique en bossant à la solde des mégacorporations ou de sociétés spécialisées. Ils veillent à la sécurité, physique et matricielle, des utilisateurs légitimes en contrant toute intrusion. Et contrairement au DIEU, les spiders sont tenus de respecter les lois.

- ♦ Tu peux compter sur les corpos pour mettre en place les lois qui les arrangent. Je rappelle qu'une corpo suffisamment (AA ou AAA) puissante applique sa propre loi sur son serveur.
- ♦ Borderline

DÉRIVES

Il y a une règle qui dit que, tôt ou tard, toute technologie est corrompue pour des usages néfastes. Et je ne parle pas de ce que nous faisons au quotidien lors de nos runs, mais des tares sociales que sont les puces *Better-than-life* (BTL) et les personafix.

C'est donc sans surprise que, quelqu'un, quelque part, a vu les possibilités offertes par la technologie simsens et s'est demandé « et si on poussait le curseur à fond ? », créant ainsi les premières *Better-than-life*. Les BTL sont des drogues virtuelles qui plongent l'utilisateur en RV et génèrent un signal si puissant qu'il ne parvient plus à différencier la vérité du fantasme. Ce qu'il vit via la puce est si intense que la fiction virtuelle dans laquelle il est plongé paraît infiniment plus « vraie » que la morne et insipide réalité. Et soyons honnêtes, peu importe vos vices ou vos pulsions, il y a une BTL quelque part pour les assouvir. Nous savons tous qu'en ce domaine, la métahumanité fait preuve d'une imagination sans limites.

- ♦ Cette drogue, car c'est de ça qu'il s'agit, a des effets terribles sur le système nerveux des consommateurs. Les puceux, comme on les appelle, perdent rapidement pied et ne peuvent penser à rien d'autre que leur prochain fix.
- ♦ Turbo Bunny

Et malgré ça, le curseur ne semblait pas assez haut pour certains. Jeunes, nous avons tous joué à être tel ou tel personnage historique ou de films. Et bien, le personafix transforme ce jeu en réalité. On veut se prendre réellement pour Gary Cline, Maria Mercurial ou Damien Knight ? Branchons le bon personafix, et bam ! On le devient. Et je ne parle pas de simplement de prétendre être quelqu'un d'autre. Cette nouvelle personnalité supplante littéralement la sienne à tel point qu'on en sera sincèrement convaincu et agira en conséquence.

Si l'idée de perdre sa personnalité, et donc l'essence de qui nous sommes vous terrifie, imaginez la vie de celles et ceux forcés de se prostituer dans les salons bunraku, ces bordels dirigés par le Yakuza. Non seulement leur personnalité est remplacée par un personafix, mais leur corps est également modifié pour prendre l'apparence de la personne célèbre qu'ils incarnent. Disons simplement que ce n'est pas une vie que je souhaiterais au pire de mes ennemis.

LA MATRICE POUR LES OMBRES

POSTÉ PAR : DANGERSENSEI

LA PÊCHE AUX INFORMATIONS

Les renseignements que vous cherchez dans la Matrice peuvent être regroupés en deux catégories : les informations publiques et celles confidentielles. Les premières concernent un large éventail de données : l'adresse d'un bon restaurant, son menu du jour, les horaires de la ligne du bus automatique qu'utilise votre cible ou ceux de la banque dans laquelle vous souhaitez pénétrer, etc. Tout cela se trouve facilement sur la Matrice lors d'une recherche générale avec votre navigateur classique.

De la même manière, une fois que vous avez le nom de l'employé de la corpo que vous voulez faire chanter (obtenu via un bon contact), vous trouverez assez aisément des infos sur ce qu'il a fait lors de ses dernières vacances, le nom de son chat, ses hobbies favoris, enfin tout ce que le commun des mortels aime afficher de sa vie « privée ». Ça nécessitera souvent d'avoir un faux SIN pour se créer des comptes sur les différents réseaux, mais rien qui ne devrait vous poser problème. À partir de là, la quantité d'informations qu'on peut retrouver est assez incroyable : grâce à ses avis sur les différents commerces, vous pourrez retracer ses mouvements, puis les personnes qu'il côtoie. Il ne sera ensuite pas si difficile de trouver ses passions moins avouables ou les bijoux qu'il a achetés, mais que sa femme n'a jamais reçu en cadeau. Ni de les retrouver sur la photo postée par sa collègue de bureau rayonnante. Dans le même ordre d'idée, là où certains seront heureux de localiser l'emplacement où une photo a été prise, d'autres seront capables de retrouver la date de la photo, son auteur et avec qui il était. Ne sous-estimez pas la quantité d'informations que vous pourrez glaner sur la Matrice sans avoir à pirater quoi que ce soit !

- ♦ L'exemple parfait de l'info publique utile, ce sont les photos de vacances de votre cible. On peut en déduire certaines infos pratiques, comme son cocktail préféré, ou bien encore user de son savoir-faire en termes de retouche pour mettre en scène son adultère...
- ♦ Netcat
- ♦ Encore mieux ! Sa localisation en direct quand il est au dernier concert de son groupe préféré. Au moins vous êtes sûrs de connaître exactement son heure de retour pendant que vous vous infiltrerez discrètement chez lui.
- ♦ Slamm-0 !
- ♦ Je veux quand même apporter un bémol ici. Je suis toujours impressionné par la quantité d'informations que le citoyen moyen partage, cependant, nos cibles sont rarement des citoyens moyens. Vous aurez plutôt à faire à des barons du crime paranoïaques ou des cadres correctement éduqués

par les deckers corporatistes, qui protégeront mieux leur vie privée.

- ♦ Sim-Eon
- ♦ Tu as raison, il ne faut pas prendre ces infos pour acquises. Parfois un peu d'ingénierie sociale sera nécessaire pour devenir « ami » avec la cible sur les réseaux. D'autres fois, même ça ne suffira pas. Et d'autres fois encore, votre cible sera un crétin de sportif, ou un cadre corpo tellement imbu de lui-même qu'il fera fi de toutes les recommandations, et vous en apprendrez largement plus sur eux que ce que vous auriez voulu !
- ♦ Netcat

Par contre, obtenir des renseignements relatifs à son compte en banque où ses données médicales, par exemple, nécessite forcément que vous accédiez aux serveurs contenant ces informations sensibles. Et ces derniers ne sont pas libres d'accès, en tout cas pas volontairement. Donc vous devrez les « forcer », ou plutôt les « hacker ». C'est ce que font tous les bons deckers des Ombres. Des informations bancaires ? Sur le serveur sécurisé de la banque. L'emplacement du conteneur dans l'entrepôt ? Dans le manifeste qui se trouve sur le serveur protégé du port de commerce. La localisation du costard que vous devez enlever ? Dans son agenda sur le serveur de sa corpo.

- ♦ La chose que j'aime bien aller chercher en fouillant un peu, ce sont les données « réelles » de rentabilité du dernier investissement réalisé par <placer ici une corpo>. Quand je dis réelles, ce ne sont pas celles qu'on nous sert dans les newsfeeds pour faire monter le niveau de l'action, mais au contraire celles, non maquillées par l'armée de juristes et de comptables, qui vont démontrer une supercherie !
- ♦ Sim-Eon
- ♦ Ouais, là faut faire gaffe où tu mets les pieds quand même... Si tu commences à mettre ton nez chez Renraku pour vérifier les comptes, c'est une escouade de Samouraïs rouges à ta porte assurée en moins de temps que t'as mis pour casser le verrou et rentrer sur le serveur !
- ♦ Glitch

Donc, en résumé, si vous cherchez une info qui est publique ou partagée volontairement à un grand nombre de personnes, une simple balade dans la Matrice en RA pendant que vous surveillez votre cible sera suffisante. Par contre, dès que vous chercherez des documents confidentiels ou bien des informations plus sensibles, il vous faudra accéder aux serveurs les contenant, et le piratage sera votre seul moyen d'y parvenir. Et dans ce cas, gare aux glaces !

- ♦ Non, mais y'a quand même pas mal d'infos que tu peux choper en sachant chercher correctement avant d'aller risquer ta peau en te branchant à un serveur sécurisé.
- ♦ Electric Blue

RECHERCHE MATRICIELLE

Rechercher des informations publiques sur la Matrice est à la portée de n'importe qui possédant au moins un commlink. Si certaines informations sont triviales à trouver, car volontairement mises à disposition, les informations les plus intéressantes sont généralement divulguées par erreur, ou bien sont le résultat de déductions à partir des données publiques. Peu de gens partagent consciemment leur localisation en temps réel, mais une analyse des métadonnées de leurs publications sur les réseaux sociaux peut permettre de déduire leurs habitudes ou les gens qu'ils côtoient. Et ceux-ci seront peut-être moins précautionneux de leurs propres données.

La recherche matricielle s'apparente souvent à un travail d'enquête à partir de sources publiques. En termes de règles, il s'agit d'un test simple d'Électronique (recherche matricielle) + Logique, dont le seuil est déterminé par le meneur de jeu en fonction de l'information recherchée et en s'appuyant sur la table de difficulté (p. 64).

- ♦ Complètement d'accord ! Souvent, une bonne vieille enquête avec un peu de porte à porte, puis recouper ces infos avec une petite recherche sur la Matrice légale, ça suffit à mettre ton run sur de bons rails.
- ♦ Glitch

APPAREILS ET SERVEURS

Dans le paragraphe précédent, je vous ai parlé de serveurs à hacker pour rechercher les infos confidentielles, ou du moins sensibles, dont vous avez besoin pour accomplir votre job et toucher votre salaire, mais aussi d'appareils comme les

commlinks ou les cyberdecks, utilisés, entre autres choses, pour naviguer dans la Matrice. Il faut bien différencier les deux.

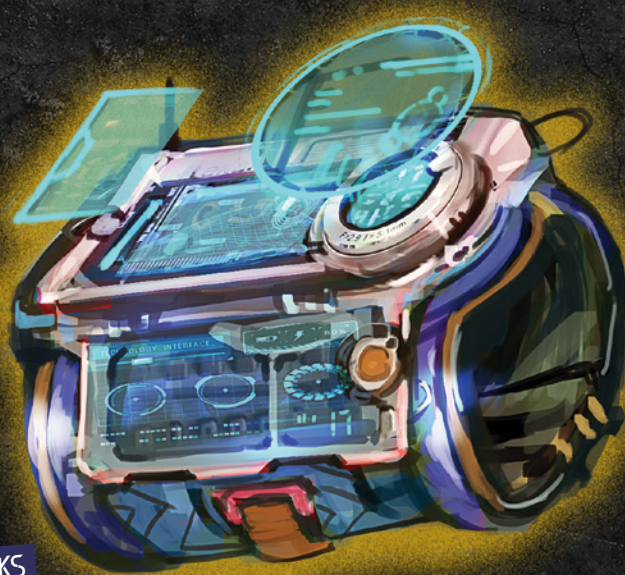
Les appareils sont partout autour de nous. Le réfrigérateur connecté qui vous informe lorsque votre soybière est à la bonne température ou quand il est temps d'aller au Stuffer Shack du coin pour vous réapprovisionner. Le climatiseur connecté au service météo qui s'auto-adapte en fonction des prévisions. Les lunettes de soleil connectées à la Matrice qui vous permettent de regarder votre star préférée de combat urbain, tout en faisant vos courses. Tous ces objets sont en permanence connectés à la Matrice. Pour protéger cette connexion, ces appareils sont liés à un terminal qui permet la formation d'un réseau privé, autrement appelé PAN (pour *Personal Area Network*), ou à un serveur. Electric Blue reviendra dessus quand il expliquera comment se prémunir du piratage.

Les PAN peuvent généralement être hackés assez facilement par un bon decker qui saura pirater l'appareil central et ainsi accéder à l'ensemble des autres appareils qui lui sont connectés. C'est d'ailleurs à cause de ce principe de « mutualisation » qu'il vaut mieux avoir un decker bien équipé dans son groupe, afin d'assurer la protection matricielle des PAN de l'équipe. En plus, un bon professionnel pourra prendre le contrôle de l'écran tridéo et le déclencher à loisir afin de surprendre les personnes présentes dans le salon, ou stopper le climatiseur de l'appart en plein été. Toutes ces possibilités ne sont pas exhaustives, et nul doute que votre decker saura trouver ses propres idées pour s'adapter à la mission.

Pour la plupart des appareils de sécurité, comme les caméras de surveillance, les serrures sécurisées ou le terminal d'accueil d'un hôpital, c'est un serveur qui se charge de la protection (souvent appelé serveur de sécurité). Il va générer ses propres glaces et autres programmes de surveillance. En plus de leurs défenses matricielles, certains serveurs sont difficiles à atteindre physiquement, car isolés dans des zones bien protégées



COMMLINKS



physiquement, magiquement, ou les deux si jamais ce que vous cherchez est vraiment secret. Le decker ayant la tâche délicate de récupérer les infos confidentielles tant convoitées, aura le choix de tranquillement se connecter à distance ou en direct via un câble reliant son matériel au serveur.

S'il choisit la première option, il devra composer avec la distance et d'autres interférences, qui perturbent sa connexion et qu'on appelle couramment « bruit ». Il est aussi probable que le serveur qui contient les données de valeur ne soit accessible qu'après avoir piraté un ou deux autres serveurs. Dans ce cas, il lui faudra atteindre le serveur lui-même, ou un appareil qui y est directement connecté, et il aura besoin de votre aide pour ça. Et s'il préfère opérer en RV, votre job sera aussi de le protéger pendant son piratage, car il sera une loque comateuse à la merci de tout dans l'espace physique.

- ♦ J'ai connu un decker que ses potes ont déposé et caché dans une ruelle alors qu'il était en RV, le temps de s'infiltrer. Quand ils sont revenus le récupérer alors que la mission avait totalement foiré, ils ont compris pourquoi il avait subitement arrêté de bloquer les caméras : les rats du diable n'avaient laissé de lui que son datajack. Prenez soin de nous, ne laissez pas vos deckers tous seuls dans un coin.
- ♦ Slamm-0 !

LA DISCRÉTION MATRICIELLE

Comme nous l'avons vu précédemment, dès que vous vous connectez à la Matrice, votre persona, ou votre avatar, si vous préférez, apparaît aux yeux de tous. Autant vous dire qu'aller pirater le serveur de l'hôpital pour falsifier le dossier médical de votre cible d'extraction sera compliqué si vous restez à la vue de tout le monde. C'est la raison pour laquelle, dans les Ombres, tous les deckers activent leurs decks en mode « silencieux » lorsque les choses deviennent sérieuses. Le mode silencieux présente des avantages certains, mais aussi quelques inconvénients.

Commençons par les avantages. Tout d'abord, le mode silencieux permet de masquer tous les échanges réalisés à partir de l'appareil sur lequel il est activé. Donc typiquement, c'est une fonction systématiquement utilisée par le decker d'un groupe qui a initié la communication depuis son deck avec l'ensemble des appareils de son groupe (voir *Utilisation tactique*, p. 208). De plus, l'activation du mode « efface » vos traces ou, plutôt, rend quasiment invisible votre persona ainsi que l'appareil utilisé pour la connexion. Donc, vous allez me dire : « bah alors, pourquoi on reste pas en mode silencieux en permanence ? ». La réponse est simple : c'est a minima suspect, voire illégal et interdit dans certaines zones sécurisées, à la fois dans la Matrice, mais aussi dans le monde réel (dans les zones corpos, par exemple). En effet, je rappelle que toute personne est censée constamment diffuser son SIN, donc si vous ou votre persona vous trouvez quelque part sans afficher votre ID, vous risquez d'attirer une attention en général malvenue dans notre domaine d'expertise. Faites donc preuve de parcimonie et choisissez bien votre moment pour l'activer.

- ♦ Mais pourquoi ne pas simplement donner au persona une apparence inoffensive, comme celle d'une machine à café ou un truc du genre ?
- ♦ Traveler Jones
- ♦ C'est une règle provenant de la structure même des protocoles matriciels : les icônes doivent avoir une apparence en lien avec leur fonction. Les personas doivent avoir l'apparence d'un être doté de conscience, au sens large, car il peut s'agir d'animaux, anthropomorphiques ou non. Les appareils ont des icônes en lien direct avec leur fonction : votre Predator pourra avoir l'apparence d'un pistolet de pirate, mais pas celle d'une lampe torche pour passer inaperçu.
- ♦ Sim-Eon
- ♦ Une autre méthode pour être discret dans la Matrice est de vous fondre dans la foule des personas présents sur un serveur très utilisé. Cela peut permettre de « noyer » votre SIN au milieu de la multitude d'informations que cette fréquentation massive génère.
- ♦ Bull
- ♦ À l'inverse, quand il y a personne, passez directement en mode silencieux. Rien de plus frustrant que de se faire griller en pleine zone zéro parce qu'on émet son SIN ouvertement.
- ♦ /dev/grrl

REPÉRER UNE ICÔNE

Identifier une icône est automatique lorsque le personnage est physiquement à proximité immédiate, et que celle-ci ne s'exécute pas en mode silencieux. Si ces conditions ne sont pas remplies, un test peut être nécessaire.

Identifier une icône distante est automatique si la zone n'en contient que peu, ou qu'un coéquipier sur place peut aider. Par contre, le meneur de jeu est libre de décider à tout moment qu'un test de Perception (matricielle) + Logique est nécessaire pour identifier l'icône à cibler. La difficulté sera basée sur la table des difficultés (p. 64), en prenant en compte le nombre d'icônes et le temps disponible. Si la localisation approximative n'est pas connue (le personnage cherche à localiser un commlink en se basant sur le numéro de commcode par exemple), la difficulté devrait être d'au moins 6, et potentiellement plus selon l'étendue de la zone de recherche.

Un personnage peut décider à chaque narration de l'état de ses appareils : mode normal ou silencieux. Passer de l'un à l'autre ne coûte pas d'action. Repérer un appareil silencieux nécessite de le chercher activement et de réussir un test simple de Perception (matricielle) + Logique (4). Un personnage compétent peut remplacer ce seuil par un test de Furtivité (discrétion matricielle) + Logique. Certains appareils, tels les marqueurs furtifs, sont conçus spécifiquement pour s'exécuter de façon silencieuse. Le seuil pour les détecter est de 6.

Dans le cas d'un appareil distant et silencieux, ajoutez 6 (le seuil d'appareil silencieux) au seuil de distance.

COMMENT RETROUVER UN APPAREIL ?

POSTÉ PAR : DANGERSENSEI

Voici une question qui revient souvent : comment trouver la position d'une personne ou d'un appareil à partir de la Matrice ?

Cela va dépendre de plusieurs paramètres. Tout d'abord, voyez-vous son icône ou n'avez-vous qu'un numéro de commcode ? Si vous voyez son icône, le plus simple sera d'obtenir un accès utilisateur pour qu'il vous fournisse la position physique de l'appareil. Les personas peuvent en effet se déplacer dans la Matrice de façon indépendante par rapport à l'appareil qui les génère, et les serveurs font abstraction des positions physiques. Vous aurez des chances de voir son persona si vous êtes dans le même serveur, ou le même appareil. Vous pouvez aussi voir l'icône de son appareil si vous êtes proches de lui physiquement, mais, dans ce cas, vous connaissez déjà sa position physique.

Si vous n'avez qu'un commcode, il faudra commencer par pister l'icône à laquelle il se rattache, ce qui sera, au mieux, ardu, et le plus souvent impossible directement. La meilleure option sera généralement d'utiliser des moyens détournés : faux rendez-vous, piratage de contacts, etc.

UTILISATION TACTIQUE

Comme je l'ai rapidement décrit précédemment, lorsque vous êtes en plein run, la connexion avec votre decker peut être primordiale. Les canaux de communication au sein de votre équipe vont être très importants pour la sécurité et l'organisation du groupe. Le decker, généralement, va pouvoir créer une sorte de bulle de communication sécurisée pour l'équipe. Dans cette bulle, tous les membres peuvent partager des informations de manière instantanée et sécurisée même s'ils sont dans des lieux différents.

- ♦ Si chaque runner est équipé d'une interface neurale directe, ou d'un microphone subvocal et d'oreillettes, vous aurez un canal de discussion privé presque aussi efficace que de parler de vive voix, et bien plus discret. Je ne me lance jamais dans une mission sans ça.
- ♦ Glitch
- ♦ Les drones sont aussi de très bonnes sources d'informations. Avoir un rigger dans l'équipe qui partage les flux vidéos de ses drones est un avantage tactique indéniable.
- ♦ Pistons

Cette connexion intime entre les membres du groupe permettra à chacun d'accomplir son rôle pleinement. Le face pourra, par exemple, maintenir sa couverture grâce aux informations que le decker ira chercher en temps réel dans la Matrice et lui communiquera discrètement et rapidement. Dans le même temps, le rigger pourra marquer en RA l'emplacement de l'ensemble des systèmes de sécurité et des

gardes rencontrés par ses drones pour que l'équipe puisse progresser dans le run de la manière la plus discrète possible. Imaginez que chaque membre puisse avoir une vision en temps réel du plan de la zone qu'ils infiltreront avec l'ensemble des embûches qu'ils rencontreront affichées en dans une surcouche RA.

- ♦ J'adore quand mon decker m'ouvre la porte de l'ascenseur pile au moment où j'arrive devant, ou bien qu'il m'ouvre les portes automatiques avant même que je tende la main vers l'interrupteur.
- ♦ Borderline
- ♦ Dans mon cas, ce que j'apprécie le plus c'est d'avoir les dalles de pressions qui s'affichent en RA alors que j'avance dans les salles et les couloirs comme si de rien n'était. Je fonce, je ne perds pas de temps et parfois je me surprends à entreprendre quelques pas de danse...
- ♦ Beaker
- ♦ Ouais, mais une troll qui danse, on a quand même vu plus discret.
- ♦ 2XL

Si par malheur, un imprévu arrive et que vous vous retrouvez en plein échange de tirs face à des flics de Knight Errant ou des streetsams d'une équipe concurrente, c'est le moment de demander à votre decker d'aller hacker les armes adverses, pour rendre les systèmes Smartguns inopérants, voire faire en sorte que le système cible un de vos opposants. Il pourra aussi tenter de brouiller toutes les communications pour semer la confusion ou en profiter pour carrément modifier les consignes données.

À nouveau, le secret d'un run réussi dépend beaucoup de la synergie de l'équipe. Combinez les compétences de hacker de votre decker avec les savoir-faire de chacun des autres membres de l'équipe. Par exemple, il peut faciliter le job de votre face, expert en maquillage et déguisement, en piratant le portique de sécurité du Musée où celui-ci doit s'infiltrer pour récupérer des informations dans le bureau d'un des archéologues. Il pourra ainsi se mêler sans aucun souci au reste de la foule des visiteurs avec, sous sa veste, ses armes fétiches bien au chaud.

LA COMMUNICATION EN TEMPS RÉEL

La communication en temps réel permise par la technologie du Sixième Monde implique que, sauf cas particulier, chaque personnage est au courant des actions des autres dès qu'elles se produisent, ainsi que des informations glanées. Bien sûr, un personnage peut tout à fait décider de garder les informations pour lui, mais ce serait une attitude contre-productive pour une équipe de runners.

Cela implique que les discussions autour de la table, qui peuvent être considérées comme du « méta-jeu » dans d'autres univers, sont ici parfaitement acceptables.

L'ARSENAL DU DECKER

POSTÉ PAR : SLAMM-0 !

Maintenant que tout le monde a les bases, et que vos coéquipiers ont enfin compris dans quel sens tenir leur commlink, on va pouvoir passer aux choses sérieuses : le piratage, le hacking, pénétrer les systèmes pour les mener à la baguette... et se faire la malle avant que la cavalerie n'arrive. Car s'il y a bien quelque chose sur lequel tout le monde est d'accord, c'est que les corporations auront toujours le dessus en termes de puissance brute.

Semer le chaos matriciel n'est pas à la portée de tous. Les nouveaux protocoles ont été conçus pour tenir les gens tels que nous à l'écart. Bien sûr, il ne nous a pas fallu longtemps pour trouver comment contourner ces défenses, mais il faut bien avouer que ce n'est pas aussi simple qu'à l'époque de la première Matrice sans fil.

- Les corpos sont un peu tiraillées entre deux ambitions. D'un côté elles souhaitent se protéger des hackers, mais, de l'autre, elles comptent quand même sur nous pour pénétrer les serveurs de la compétition. C'est donc sans surprise que les premiers cyberdecks adaptés à ces nouveaux protocoles, conçus pour les deckers corporatistes, ont fini dans les Ombres. À partir de là, il a suffi de les désosser pour comprendre de quoi ils étaient faits, et on a vu fleurir des versions bricolées pour nos usages.
- Bull

Pour espérer parvenir à quoi que ce soit d'illégal dans la Matrice, il vous faudra donc un cyberdeck. Ils ont généralement la forme d'une tablette tactile, mais existent aussi en version implantée ou sous une forme complètement personnalisée. Pour contrôler ce cyberdeck, vous n'aurez pas d'autre choix que de passer par une interface neurale directe (ou IND). Le piratage au clavier avec vos gros doigts boudinés ne permet plus d'être assez rapide pour contourner les systèmes de sécurité évolutifs actuels.

CYBERDECK

Comme je viens de vous le dire, votre **cyberdeck** est indispensable pour hacker la Matrice. C'est lui qui fait de vous un decker (en même temps, c'est dans le nom !). Vu son prix, vous y tiendrez littéralement plus qu'à la prune de vos yeux : des cybereyeux vous coûteront bien moins que de remplacer votre deck ! Pour accéder à la Matrice, vous pouvez le connecter en sans fil à votre IND ou, si vous voulez la jouer à l'ancienne, en vous branchant directement même si les ports de connexion filaire tendent à disparaître sur les nouveaux modèles. Dépassés, les claviers physiques ont disparu depuis longtemps, mais certains nostalgiques utilisent néanmoins un clavier virtuel. Les plus gros modèles disposent encore d'un écran tactile, mais on en croise de moins en moins : grâce à l'IND, on a tout directement en tête.

- C'est has-been les tablettes ! Ils font maintenant des modèles en forme de gantelets ou de bracelets d'avant-bras. Evo a même commencé à faire de la publicité pour un modèle en forme de gros collier tribal. #trophâte
- /devl/grrl

Ce qui différencie un cyberdeck d'un vulgaire commlink, ou d'une console de commande pour rigger, ce n'est pas tant sa forme que ses fonctionnalités. Les cyberdecks disposent des capacités de calcul nécessaires pour accéder aux couches inférieures de la Matrice, aussi bien en termes de puissance que de protocoles supportés. C'est ce qui rend le piratage possible, là où les commlinks ne permettent de faire que ce que les corpos ont décidé de vous autoriser. Voilà pourquoi ils sont si précieux... et illégaux.

- On le trimballe tellement partout qu'on a tendance à oublier ce point : ne vous faites pas choper avec votre cyberdeck sans un permis valide. Non seulement la Lone Star le réquisitionnera pour l'analyser (et le refourguer par la suite), mais, en plus vous risquez gros.
- Bull



LE MONDE VIRTUEL

Les cyberdecks sont aussi capables de faire tourner une multitude de programmes, qui peuvent être achetés ou, pour ceux qui, comme moi, sont bénis par les muses, directement conçus par les deckers eux-mêmes. La plupart

CYBERDECKS ET PROGRAMMES

Un atout Cyberdeck (p. 60), ainsi qu'une IND, sont obligatoires pour le piratage (c'est-à-dire toute utilisation de la compétence Piratage). Cet atout dispose de deux caractéristiques chiffrées :

- **Firewall**, commun à tous les appareils, représente la capacité du cyberdeck à résister aux tentatives de piratage (*Pirater la Matrice*, p. 213) et aux dommages matriciels (*Cybercombat*, p. 225).
- **Attaque**, spécifique aux cyberdecks, représente la capacité à infliger des dommages matriciels (*Cybercombat*, p. 225).

Comme tout appareil, un cyberdeck dispose d'un moniteur d'état matriciel, composé de deux cases dommages légers, une case dommages graves et une case dommage incapacitant, à l'image des personnages.

Un cyberdeck peut aussi faire tourner des programmes, ou disposer de composants matériels spécifiques, représentés sous la forme de bonus d'atouts. Outre ceux qui facilitent une tâche donnée, représentés par une réduction du risque, certains programmes ou composants procurent des effets particuliers :

Biofeedback : (effet narratif, niveau d'atout +1) permet d'infliger des dommages de biofeedback au lieu de dommages matriciels.

Filtre de biofeedback : (armure +1, niveau d'atout +1) procure un point d'Armure contre les dommages de biofeedback.

Verrouillage de connexion : (effet narratif, niveau d'atout +1) empêche une cible en RV de se déconnecter pendant un tour.

Voici quelques **exemples** de cyberdecks disponibles sur le marché :

Erika MCD-6 : (atout cyberdeck niveau 3, 15 000¥) Firewall 2 ; Attaque 1.

Spinrad Falcon : (atout cyberdeck niveau 6, 30 000¥) Firewall 2 ; Attaque 2 ; RR 1 aux tests de Piratage (force brute).

MCT 360 : (atout cyberdeck niveau 11, 55 000¥) Firewall 3 ; Attaque 3 ; RR 1 aux tests de Piratage.

Renraku Kitsune : (atout cyberdeck niveau 14, 70 000¥) Firewall 4 ; Attaque 4 ; Filtre de biofeedback ; RR 1 aux tests de Piratage.

Shiawase Cyber-6 : (atout cyberdeck niveau 20, 100 000¥) Firewall 5 ; Attaque 4 ; Biofeedback ; Filtre de biofeedback ; RR 1 aux tests de Piratage ; RR 1 aux tests de Piratage (force brute et backdoor).

Fairlight Excalibur : (atout cyberdeck niveau 30, 150 000¥) Firewall 5 ; Attaque 5 ; 1 dommage léger supplémentaire ; Filtre de biofeedback ; RR 1 aux tests de Piratage ; RR 2 aux tests de Piratage (force brute et backdoor) ; RR 1 aux tests de Piratage (cybercombat).

assistent l'utilisateur dans ses tâches les plus fréquentes et risquées, de multiples façons. Certains automatisent des séries d'opérations pour accélérer le piratage tout en minimisant les erreurs. D'autres analysent les réactions de l'appareil cible afin de synchroniser plus précisément les assauts en s'ajustant aux programmes adverses. D'autres programmes agissent directement au niveau des signaux simsens. Par exemple, **Biofeedback** permet d'utiliser ces signaux pour infliger directement des dommages au corps derrière le persona. Et si cela ne change rien face aux constructs matriciels, il en sera autrement face à un decker adverse. À l'inverse, **Filtre de biofeedback** permet, lui, d'atténuer l'intensité des pics pouvant survenir en cybercombat. La protection apportée n'a rien à voir avec celle de la cold-sim, mais n'impacte pas les performances, et rien n'empêche de cumuler les deux pour les plus frileux d'entre vous. Enfin, **Verrouillage de connexion** peut empêcher un decker adverse, connecté en RV, de se déconnecter. Il se retrouve alors bloqué dans la Matrice. S'il a le bon goût de s'être branché en filaire, il peut toujours se faire déconnecter par un copain qui reboote salement son cyberdeck, mais ça fout une sacrée douille.

- ♦ Faites particulièrement attention au verrouillage de connexion. S'il n'est pas d'une grande utilité pour nous, les deckers corporatistes et les CI qui défendent les serveurs en raffolent. Cela leur donne le temps de pouvoir nous achever dans la Matrice ou de remonter à notre position physique.

♦ Bull

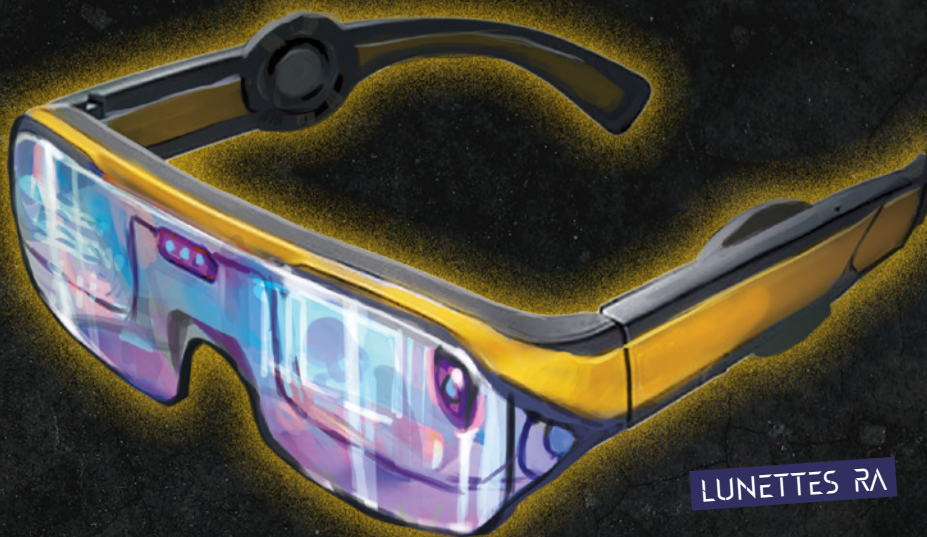
MODES DE CONNEXION

Certains blancs-becs vous diront que la hot-sim, il n'y a que ça de vrai. Mais les choses ne sont pas si simples, même si j'ai moi-même tenu ce discours pendant longtemps. Réalité augmentée ou virtuelle, cold-sim ou hot-sim, le meilleur choix dépend de la situation.

- ♦ Je ne te reconnais pas... C'est la paternité qui t'a ramolli comme ça ?

♦ Bull

La **réalité augmentée** (RA) consiste à superposer à notre vision normale les ORA émis par les appareils proches de l'appareil utilisé. Les différents serveurs accessibles apparaissent au-dessus de nous, d'autant plus haut que leur couverture est importante. Les serveurs corporatistes couvrant l'ensemble de la planète seront tout en haut, énormes, alors que celui de votre restaurant favori ne paraîtra qu'à quelques mètres de vous, et ne sera visible que si vous vous tenez à proximité de son emplacement. Pénétrer dans un serveur en RA se fait à travers une fenêtre, dans laquelle on voit notre persona interagir avec ses différents éléments au sein du serveur. Il est aussi possible, de cette façon, de se connecter à des serveurs distants, mais au prix d'un bruit accru nuisant à la connexion. La RA permet de rester conscient du monde



LUNETTES RA

réel, ce qui est souvent nécessaire. Bien sûr, on ne peut alors se connecter et pirater que les icônes proches de nous, ou les serveurs. La vitesse de notre corps est une autre limite, et notre attention doit se partager entre le monde physique et la Matrice. Pour toutes les actions de piratage à proprement parler, c'est supportable. Par contre, la différence de temps de réaction est critique lorsqu'un cybercombat éclate, et un decker en RA n'a quasiment aucune chance face à un adversaire en RV ou une meute de CI. Tout n'est pas noir pour autant, car la RA diminue largement la dangerosité de la Matrice. Comme il ne se base pas sur le simsens, ce mode de connexion vous immunise complètement aux signaux extrêmes qui peuvent causer des lésions cérébrales par **biofeedback**.

La **réalité virtuelle** (RV) consiste à détacher notre conscience de notre corps, pour la plonger dans un monde virtuel fait d'icônes matricielles et de sens virtuels. On devient alors littéralement notre persona, qu'on peut déplacer d'une simple pensée jusqu'au reflet matriciel de n'importe quel endroit du monde physique, ce que ne permet pas une connexion RA. De là, on perçoit les ORA environnantes comme si on était en RA à cet endroit. Les serveurs sont toujours visibles au-dessus, et il est possible de s'y rendre comme s'il s'agissait de lieux physiques. La RV existe sous plusieurs variantes. Je ne vais pas m'épancher sur la RV aux électrodes des esclaves si bas dans l'échelle corporatiste que leur cher employeur ne daigne même pas les équiper d'un datajack. Alors ouais, comme en RA, notre cerveau ne risque pas de frirer, mais niveau performance, même pour suivre du sport, c'est juste naze. Les signaux simsens sont tellement atténués que les émotions sont complètement édulcorées. Bref, vous l'aurez compris, si votre objectif est de devenir decker avec des trodes, vous feriez mieux de retourner jouer à la baballe avec les enfants du quartier.

Pour réellement tirer parti de la RV, il vous faut une IND cybernétique, seule capable d'assurer le débit suffisant. Les datajacks que vous trouverez en vente libre proposent de la **RV cold-sim**, la seule qui soit légale. Il s'agit bien de véritable réalité virtuelle, mais les signaux simsens sont filtrés pour ne pas risquer d'atteindre des niveaux réellement dangereux pour le cerveau. Dans ce mode, vous bénéficierez donc de temps de réaction réduits, ce qui vous donnera un avantage certain en cybercombat face à des adversaires en RA. Vous pourrez subir les effets de sur-stimulation simsens, mais les signaux de biofeedback seront suffisamment atténués pour ne pas risquer bien plus qu'un sévère mal de crâne. Il en est de même en cas de déconnexion forcée, que votre deck soit brické ou pour toute autre raison, et le **choc d'éjection** vous secouera un peu, mais rien de grave. Le revers de la médaille de ce filtrage est une latence légèrement accrue ainsi qu'un contrôle et un ressenti moins fins. C'est bien pour les cadres corporatistes, les deckers de bas étage et les débutants, mais si vous voulez vous faire un nom dans ce domaine, vous ne pourrez pas vous en contenter.

Pour réellement ressentir la Matrice telle qu'elle est, il faut débrider votre IND. Cette procédure permet de désactiver les limitations de puissance et le filtre de biofeedback et d'accéder à la **RV hot-sim**. Plus rien ne se tiendra entre la Matrice et vous ; vous serez nus face à elle, sans entrave ni bouée de sauvetage, capables de tout, mais prêts à mourir pour la cause. Là nous rentrons dans la cour des grands, le domaine des shadowrunners et des deckers corporatistes d'élite.

- ♦ Oh, c'est beau ce que tu écris !
- ♦ Kane
- ♦ Les nouveaux protocoles matriciels nécessitent une puissance de calcul bien plus importante que précédemment.

MODES DE CONNEXION

Outre le cyberdeck, une interface neurale directe (IND) est nécessaire pour le piratage (c'est-à-dire toute utilisation de la compétence Piratage). Des exemples d'atouts datajacks et cyberjacks fournissant une IND sont disponibles p. 155.

Les différents modes de connexion, qui ne sont pas spécifiques au piratage, ont des effets mécaniques différents.

Réalité Augmentée (RA) : le personnage reste actif sur le plan physique et interagit avec la Matrice par l'intermédiaire de fenêtres RA. Ce mode ne fournit aucun bonus particulier :

- Tous les dommages subis (matriciels et de biofeedback) s'appliquent à l'appareil utilisé pour se connecter à la Matrice, qui y résiste avec son Firewall (voir *Cybercombat*, p. 225).

Réalité virtuelle (RV) : le personnage semble inconscient, il ne peut plus contrôler son corps et ne ressent aucun stimulus physique, à l'exception des blessures. Il est complètement immergé dans la Matrice, à travers son persona. En cas de déconnexion forcée (appareil brické, câble arraché s'il est en filaire, etc.), le personnage subit un choc d'éjection. Les types d'IND et de RV influent sur les performances, et donc les règles.

RV cold-sim avec trodes : aucune différence mécanique avec la RA, pas de choc d'éjection.

RV cold-sim avec IND cybernétique :

- Le personnage dispose d'une action de cybercombat gratuite par tour.
- Les dommages matriciels s'appliquent à l'appareil, qui y résiste avec son Firewall.
- Les dommages de biofeedback sont étourdissants et s'appliquent au personnage, qui y résiste avec sa Volonté.
- Un choc d'éjection inflige une blessure légère.

RV hot-sim avec IND cybernétique :

- Le personnage dispose d'une action de cybercombat gratuite par tour.
- Le personnage dispose d'un avantage sur tous ses tests de Piratage (cybercombat).
- Les dommages matriciels s'appliquent à l'appareil, qui y résiste avec son Firewall.
- Les dommages de biofeedback sont physiques et s'appliquent au personnage, qui y résiste avec sa Volonté.
- Un choc d'éjection inflige une blessure grave.

Passer de RA à RV, et inversement, ne demande pas d'action, mais un seul changement peut être fait par narration. Passer de la RV cold-sim à la RV hot-sim nécessite de redémarrer l'IND et l'appareil (commlink, CCR ou cyberdeck), ce qui prend 1 minute et réinitialise tous les accès.

Verrouillage de connexion : seules les connexions RV avec IND cybernétique peuvent être verrouillées. Lorsque cela se produit, le decker ne peut pas se déconnecter ni sortir de la RV pendant un tour.

C'est ce qui a conduit à la création des cyberjacks, ces datajacks dédiés au hacking. Le piratage reste possible avec un simple datajack, mais ce sera plus lent.

♦ Clockwork

Une autre différence importante entre la RA et la RV est la facilité à repérer les icônes alentour. Les serveurs ne sont jamais un problème, car ils sont prévus pour être accessibles depuis n'importe où, comme Sim-Eon vous l'expliquera dans la suite de ce fichier. Les appareils sont une autre histoire, par contre. Comment savoir quelle caméra est celle qui pointe sur le trajet de l'équipe ? Quel drone se rapproche de sa position ? Si les deckers en RA peuvent facilement identifier les icônes des appareils proches physiquement, les protocoles matriciels étant conçus pour ça, c'est une autre paire de manches pour les appareils plus lointains. Les deckers en RV, quant à eux, opèrent généralement à distance, depuis un endroit où leur corps est protégé. Comme toutes les icônes correspondent donc à des appareils éloignés, ils sont confrontés à un dilemme : soit s'attaquer directement aux serveurs contrôlant les appareils cibles, en prenant le risque de se confronter à ses glaces ; soit essayer de repérer leurs icônes de loin, au risque de se retrouver noyé sous leur nombre et de ne pas parvenir à identifier la bonne assez rapidement.

- ♦ En plus, opérer à distance risque d'ajouter des micro-délais de traitement qui peuvent faire la différence entre un hack réussi et un parfait plantage qui laisse vos équipiers se faire tirer dessus par le Mossberg automatique planqué dans un coin de la pièce. Et puis, qui va protéger votre petit cul lorsque vous serez verrouillé dans la Matrice, bavant sur votre sofa, pendant qu'une équipe adverse se dirigera vers votre planque pour mettre la fin à la menace que vous croyez représenter ?

♦ Electric Blue

- ♦ Et surtout, la plupart de nos runs visent à obtenir des informations qui sont sécurisées. Les spiders ne sont pas (tous) stupides et connaissent le peu d'appétence des deckers pour les risques physiques. Alors, bien souvent, ils font en sorte de mettre les informations sur des serveurs locaux, non connectés à la Matrice, et qui nécessitent de s'y brancher... physiquement. Je peux vous garantir que votre équipe aura deux mots à vous dire après s'être infiltrée pour rien.

♦ /dev/grrl

Enfin, la RV expose au risque de verrouillage de connexion : quelques CI et programmes sont capables d'empêcher temporairement leurs cibles de se déconnecter. Il est toujours possible de s'en sortir, mais ce n'est pas évident. Dans le passé, il restait possible de débrancher physiquement le decker, au prix d'un choc d'éjection, mais l'avènement du sans-fil a rendu cela de moins en moins possible. Et faites gaffe : ce n'est pas parce que vous êtes inconscient que vous serez automatiquement déconnecté.

PIRATER LA MATRICE

POSTÉ PAR : ELECTRIC BLUE

Le piratage est l'art de pénétrer les systèmes matriciels dans lesquels nous ne sommes pas les bienvenus, pour y faire ce que nous ne sommes pas censés y faire. Pour cela, il faut s'octroyer les niveaux d'accès attendus par le système ciblé permettant d'autoriser les actions que l'on souhaite mener à bien. Bien que cette section s'adresse particulièrement à mes confrères deckers, certains passages seront utiles à tous.

La robustesse des protocoles matriciels, et le faible temps dont les hackers disposent dans le feu de l'action, empêchent de se créer des accès légitimes. C'est pour ça que, même une fois que vous aurez « obtenu » un accès, le système vous entravera encore à chaque action, et vous devrez toujours contourner certaines protections en place.

Obtenir un niveau d'accès légitime sort du cadre du piratage et sera plutôt du ressort de votre face. Ses beaux discours, ou peu importe comment il opère, pourront parfois lui permettre de, par exemple, réussir à faire infiltrer une personne dans la corporation ciblée, à une position qui lui octroie les accès nécessaires pour y faire ce que vous voulez y faire (ou ce qu'on vous paye pour faire surtout). Cela ne se fait pas sur le pouce et nécessite, au bas mot, un run complet.

- ♦ Voler l'accès d'un employé est rarement une option, car ceux-ci sont souvent également protégés par une identification forte, comme la biométrie (et non, arracher un œil ou un pouce ne suffit pas la plupart du temps, donc évitez ce niveau de barbarie). De plus, le comportement des utilisateurs légitimes est analysé en permanence, la moindre anomalie sera rapidement détectée. Cette même surveillance constante rend suicidaire l'idée de forcer un employé à utiliser son accès pour arriver à nos fins. Ça va fonctionner, mais pendant vraiment peu de temps.
- ♦ Slamm-0 !
- ♦ C'est surtout vrai pour les accès administrateurs, mais les niveaux utilisateurs sont trop limités pour ce que l'on veut généralement en faire : ils ne permettent que le strict nécessaire pour le travail de l'employé, ce qui ne suffit que très rarement pour nos besoins.
- ♦ Netcat

La première étape de votre piratage sera de repérer l'icône de la cible, la seconde de comprendre le niveau d'accès requis, afin de vous préparer en conséquence.

La troisième étape sera de comprendre à quoi vous allez vous frotter. Les appareils isolés sont rares et ne devraient pas vous poser de grandes difficultés, car leur Firewall sera probablement faible. Dans la majorité des cas, l'appareil visé sera attaché à un PAN ou à un serveur, et c'est à ces défenses qu'il faudra s'attaquer. Si le Firewall du PAN ne sera probablement pas beaucoup plus élevé que celui d'un appareil isolé, il pourrait en être autrement sur un serveur, selon la corporation visée. Une fois le bon

niveau d'accès obtenu, vous pourrez vous contenter de contrôler l'appareil que vous avez piraté ou en profiter pour pénétrer dans l'appareil central du PAN, ou le serveur, pour accéder à l'ensemble du réseau. Attention cependant, cela augmentera les risques de vous faire repérer, ce qui déclencherait une action des CI protégeant le serveur. Le choix de pénétrer le réseau, et le moment de le faire sont des décisions à ne pas prendre à la légère.

Pour avoir ce choix, cependant, il faut pouvoir se connecter directement sur l'appareil ciblé. Le plus souvent, une simple connexion sans fil fera l'affaire, mais certaines corporations paranoïaques, ou très compétentes, préfèrent brancher certains systèmes sensibles en filaire. Dans ces cas-là, à moins de pouvoir atteindre physiquement l'appareil en question pour s'y connecter par câble, vous n'aurez pas d'autre choix que de pénétrer dans le serveur.

- ♦ Ça vaut aussi pour les PAN. Si vous croisez un street sam avec un câble entre son arme et son datajack, il se peut qu'il prenne sa sécurité matricielle très au sérieux... même s'il y a plus de chances qu'il soit juste hasbeen !
- ♦ /dev/grll
- ♦ Et ce câble est une cible de choix. Rien de mieux que l'humiliation d'un street sam paralysé par un débranchement physique.
- ♦ Thorn
- ♦ Ne soyez pas trop présomptueux. Zinnjo, le samouraï troll de l'équipe de ma nièce Magpie, a un câble branché dans son canon d'assaut. C'est un faux. Ils ont déjà descendu quatre tireurs qui avaient gaspillé leur premier tir sur ce bout de fibre optique inutile.
- ♦ Seb//Colt

NIVEAUX D'ACCÈS

Avant de voir comment les obtenir, penchons-nous déjà sur les différents niveaux d'accès pour bien appréhender ce que vous aurez besoin de pirater.

Tout d'abord, certains appareils et serveurs offrent des services aux utilisateurs sans **aucun accès**. C'est généralement parce qu'ils ont quelque chose à vous vendre. L'accès au catalogue, à son espace client ou faire une commande ne nécessitent pas de niveau d'accès particulier. Beaucoup de serveurs affichent aussi des zones informatives, accessibles à tout le monde : celui d'un centre commercial vous fournira ainsi la liste des boutiques et les indications pour s'y rendre, les horaires et le calendrier des animations. Si on s'en sert tous les jours, c'est rarement suffisant en plein run.

L'**accès utilisateur**, ensuite, permettra d'effectuer les actions d'un utilisateur légitime du système. L'utilisation normale et quotidienne de vos différents appareils pour faire ce pour quoi ils ont été conçus utilise ce type d'accès. C'est aussi celui des employés des boutiques dont je parlais juste avant, qui leur

permet de consulter toutes les commandes, l'état des stocks... bref, de faire leur travail.

Pour aller plus loin, il vous faudra un **accès administrateur**. C'est seulement avec lui que vous pourrez modifier les configurations et pousser le système au-delà de ce qui est normalement prévu.

Le cas de la caméra de sécurité est à la fois emblématique et simple à comprendre. Pour agir dessus, il vous faudra au minimum un accès utilisateur, mais celui-ci ne vous permettra

de faire que ce qui est possible au pauvre type qui la contrôle, c'est-à-dire voir ce qu'elle filme et la faire pivoter si jamais elle est orientable. Si vous souhaitez arrêter ou altérer le flux vidéo, ce n'est plus une utilisation normale et vous devrez avoir un accès administrateur.

♦ Autre exemple parlant : au Stuffer Shack du coin, vous n'aurez pas besoin d'accès particulier pour consulter la liste des

QUEL NIVEAU D'ACCÈS POUR FAIRE QUOI ?

APPAREIL	AUCUN ACCÈS	ACCÈS UTILISATEUR	ACCÈS ADMINISTRATEUR
Ascenseur	<ul style="list-style-type: none"> • L'appeler • Connaître son étage 	<ul style="list-style-type: none"> • L'envoyer à un étage donné en ignorant les autres commandes • Effectuer un diagnostic de contrôle • Accéder à l'historique de son utilisation 	<ul style="list-style-type: none"> • Indiquer une fausse position • Désactiver l'ascenseur • Couper tout ou partie des communications
Caméra	<ul style="list-style-type: none"> • Aucune action 	<ul style="list-style-type: none"> • Visualiser le flux audio/vidéo • Orienter la caméra • Accéder aux données enregistrées 	<ul style="list-style-type: none"> • Éditer / couper le flux audio/vidéo • Couper tout ou partie des communications
Commlink	<ul style="list-style-type: none"> • Accéder à l'équivalent de la page publique du propriétaire sur un réseau social 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation courante du commlink • Lire et éditer les fichiers actifs • Envoyer des messages • Trouver la position physique 	<ul style="list-style-type: none"> • Lire et éditer les fichiers système • Arrêter / désinstaller des programmes et applications • Créer de faux messages entrants • Couper tout ou partie des communications • Redémarrer le commlink
Cyberware	<ul style="list-style-type: none"> • Aucune action 	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer un diagnostic (sans effet sur l'utilisation de l'augmentation) • Visualiser les métadonnées (nom du propriétaire, date d'installation, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Éteindre l'augmentation • Changer la configuration • Note : Un accès matriciel ne permet pas le contrôle d'un cybermembre
Maglock	<ul style="list-style-type: none"> • Aucune action 	<ul style="list-style-type: none"> • Verrouiller / déverrouiller • Connaître l'état courant (verrouillé ou non) 	<ul style="list-style-type: none"> • Modifier les droits d'accès (qui peut ouvrir) • Lire et modifier le journal d'accès • Couper tout ou partie des communications
Serveur commercial (Stuffer Shack)	<ul style="list-style-type: none"> • Accéder à la présentation du magasin • Accéder à la liste des produits • Commander et suivre sa commande 	<ul style="list-style-type: none"> • Lire / éditer les commandes de tous les clients • Lire / éditer les stocks • Accéder aux horaires du personnel 	<ul style="list-style-type: none"> • Modifier les horaires du personnel • Lire / éditer les informations relatives au personnel • Lire / éditer la comptabilité
Serveur de sécurité	<ul style="list-style-type: none"> • Aucune action 	<ul style="list-style-type: none"> • Toutes les actions autorisées au niveau Utilisateur sur tous les appareils attachés (caméras, ascenseurs, maglocks, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Toutes les actions autorisées au niveau Administrateur sur tous les appareils attachés
Serveur de travail	<ul style="list-style-type: none"> • Aucune action 	<ul style="list-style-type: none"> • Lire / éditer les fichiers en lien avec l'activité du serveur 	<ul style="list-style-type: none"> • Lire / éditer tous les fichiers, y compris les fichiers système
Véhicule / Drone	<ul style="list-style-type: none"> • Aucune action 	<ul style="list-style-type: none"> • Donner un ordre à un drone ou le piloter en mode fauteuil du capitaine (p. 233) 	<ul style="list-style-type: none"> • Plonger dans un drone • Autoriser quelqu'un à contrôler le drone • Trouver la position physique • Couper tout ou partie des communications



produits, des promotions ou pour commander. Par contre, il vous faudra un accès utilisateur pour connaître l'état des stocks ou pour accéder aux commandes de l'ensemble des clients. Enfin, seul un accès administrateur vous permettra d'obtenir les informations personnelles des employés, de modifier leurs horaires de travail et de jouer avec la comptabilité.

♦ Sim-Eon

SE PRÉMUNIR DU PIRATAGE

Avant que vous ne vous mettiez à rêver en pensant à tout ce qu'il serait possible de faire en piratant tous les appareils qui vous passent sous l'affichage RA, n'oubliez pas que vous pourriez tout aussi bien vous retrouver de l'autre côté du cyberdeck, en position de cible. Il est donc primordial de vous assurer que votre appareil ainsi que ceux de votre équipe sont correctement protégés.

La base est d'attacher tous les appareils à sécuriser à votre **PAN**, votre réseau privé. Ils bénéficieront ainsi des protections de l'appareil les centralisant, à savoir votre cyberdeck, sur lequel vous devrez concentrer vos efforts de protection. Assurez-vous aussi que votre équipe fasse de même en attachant leurs appareils à leur commlink ou leur console de commande pour rigger.

Il s'agit donc de bien configurer cet appareil et de prendre les précautions élémentaires quand vous vous en servez. À quoi bon optimiser les paramètres si c'est pour télécharger n'importe quelle application issue d'un serveur douteux et vous retrouver truffé de backdoors ? Si vous vous demandiez pourquoi c'est toujours le même couillon qui se fait hacker dans votre équipe, vous avez votre réponse... L'autre solution est d'investir dans un meilleur Firewall. Ce n'est pas donné, mais cela protégera même le plus insouciant des utilisateurs contre les tentatives de piratage. Bonus bienvenu : ils sont aussi diablement efficaces contre les pics de données et éviteront que votre appareil ne soit briclé trop rapidement, ce dont même la meilleure configuration du monde est incapable sur un matos merdique. Slamm-0 ! reviendra dessus dans sa section sur le Cybercombat.

Rappelez-vous que les performances des cyberdecks ne sont pas illimitées, et vous ne pourrez pas y attacher l'ensemble des appareils de votre équipe pour qu'ils bénéficient de vos protections. Rendez vos camarades plus autonomes, c'est mieux ! Apprenez-leur à pêcher au lieu de leur donner le poisson, enfin, vous connaissez le proverbe.

♦ Attacher mes appareils à un PAN géré par quelqu'un d'autre lui donnerait accès à toutes mes données. C'est pas demain

la veille que ça arrivera. J'ai confiance en mes coéquipiers, mais pas à ce point-là... En fait, non. J'ai pas confiance en eux tout court.

♦ Clockwork

Des solutions existent néanmoins pour vous permettre, en tant que decker, d'assurer la protection matricielle de votre équipe sans qu'ils aient à vous donner tous les accès. En effet, les appareils sont régulièrement soumis à des attaques et leur Firewall en repousse déjà l'immense majorité sans effort particulier. Il s'agit le plus souvent de gamins qui jouent avec des

scripts trouvés sur la Matrice ou de simples programmes de détection de failles. Vous pouvez installer un petit programme pour surveiller les alertes de votre Firewall et vous permettre de réagir en temps réel si la menace est avérée, par exemple en adaptant la configuration de l'appareil pour tenter de contrer l'attaque. Vos coéquipiers peuvent aussi vous transmettre leurs alertes afin de vous permettre de les protéger, sans pour autant vous donner un accès complet à leur matériel. En fait, n'importe qui avec de bonnes connaissances dans le domaine peut se charger de cette protection, ce n'est pas l'apanage des deckers.

Le gros problème est qu'un Firewall est seulement capable de détecter qu'il est attaqué, mais ne peut pas renseigner sur l'origine de l'assaut ni sur son résultat. Une fois un decker entré dans un PAN, c'est souvent une galère de le détecter sans passer du temps à le chercher activement. Pour ça, il faut savoir qu'il est là, ou au moins avoir un gros doute. Il vaut mieux rester très attentif à tout comportement suspect de votre PAN et demander à vos coéquipiers d'en faire autant. En cas de doute, vérifiez immédiatement la présence d'intrus ou redémarrez l'appareil central du PAN dès que possible pour couper directement les accès à un éventuel intrus.

- ♦ Les serveurs ne se posent pas de questions, ils ont des glaces patrouilleuses qui scrutent en permanence les personas présents pour déterminer si leurs accès sont légitimes ou non. C'est d'ailleurs pour ça que j'essaie autant que possible de faire mon boulot sur la Matrice lors des pics de fréquentation des serveurs, en général en pleine journée ou lors d'événements particuliers.
- ♦ Netcat

PROTECTION MATRICIELLE

FIREWALL

Le Firewall est la principale défense d'un appareil ou d'un serveur face à une tentative de piratage. C'est la valeur de Firewall du PAN ou du serveur auquel l'appareil est rattaché qui est utilisée ou, s'il est isolé, celle de l'appareil lui-même.

Firewall des appareils : tous les appareils ont par défaut un Firewall de 1, qui peut être augmenté jusqu'à un maximum de 5 en les convertissant en atout (cela n'est pertinent que pour les appareils isolés ou ceux qui créent un PAN, tels les commlinks, cyberdecks et CCR). De plus, une bonne configuration et une utilisation raisonnée de l'appareil peuvent représenter une protection efficace. Si la Logique de l'utilisateur est supérieure au Firewall de l'appareil, alors elle peut être utilisée à la place du Firewall pour déterminer le seuil des tentatives de piratage.

Firewall des PAN : le Firewall d'un PAN est celui de l'appareil central qui, lui aussi, peut être remplacé par la Logique de l'utilisateur.

Firewall des serveurs : le Firewall des serveurs est égal à leur indice (p. 222).

PROTECTION ACTIVE

Les tentatives de piratage sont considérées comme étant détectées par le Firewall de la cible. Le propriétaire peut décider de dépenser une action (éventuellement en dépensant un point d'Anarchy) pour faire un test simple d'Électronique (protection matricielle) + Logique dont les succès sont retranchés de ceux du test de Piratage. Dans le cas d'une tentative de brickage (voir *Cybercombat*, p. 225), cela permet d'engager l'attaquant en cybercombat, en prenant la place de la cible.

Un personnage peut décider de donner un accès à un coéquipier (typiquement le decker), lui permettant ainsi de protéger son PAN (toujours au prix d'une action). La protection active s'applique aussi aux tentatives de bricker un appareil, voir p. 225.

Note : par mesure de simplicité, on considère par défaut que tous les appareils de chaque personnage sont attachés à son PAN (avec comme appareil central celui qui a le meilleur Firewall), et que le decker a accès aux informations des Firewall de ses coéquipiers et est donc en mesure de faire de la protection active.

FORCE BRUTE ET BACKDOORS

Enfin, vous pourrez vous attaquer au piratage lui-même. Cela peut être plus ou moins long et risqué, selon l'approche. Quand le temps est compté, ou que la cible a négligé la protection de son appareil, la **force brute** est la voie à suivre. Comme il s'agit de transpercer le Firewall adverse en un minimum de temps, le risque d'alerter l'utilisateur, ou un hacker de sécurité, est important et certaines fonctions pourraient être affectées par l'attaque. Le DIEU, ou le demi-DIEU local à la corpo, pourrait aussi remarquer une activité anormale et lancer une vérification de routine de l'ensemble des personas présents, ou renforcer localement les divers protocoles matriciels autour d'eux jusqu'à ce que les choses rentrent dans l'ordre. Pour vous, cela implique de faire profil bas, en restant quelque temps hors ligne, ce qui aura l'inconvénient de vous faire perdre tous vos accès.

- ♦ Et ça, c'est si vous ne chiez pas complètement dans la colle, au point que le DIEU identifie votre persona comme celui du fauteur de troubles. Dans ce cas-là, les choses vont vraiment tourner au vinaigre. Déjà, votre cyberdeck sera immédiatement brické. Me demandez pas comment ils font ça. Ils le

font, pas moyen d'y échapper, ni au choc d'éjection qui va avec. Ensuite, des équipes de sécurité d'élite convergent en quelques minutes sur votre position physique pour finir le boulot. Ils sont du genre à tirer avant et de poser des questions ensuite, sauf que le pauvre decker qui se fait coincer est rarement en état de répondre aux questions après, ni plus jamais d'ailleurs...

- ♦ Slamm-0 !
- ♦ Faut pas non plus croire que le DIEU se contente de tout surveiller de loin en s'appuyant sur les capacités des protocoles. Il arrive que le Département envoie ses agents sur place, et c'est pas pour des concours de tricot. Il vaut mieux décamper fissa quand les G-men débarquent. Vous ne pouvez pas les rater, leur persona a l'apparence iconique des agents du FBI des années 1930.
- ♦ Pistons

L'autre solution est de prendre le temps de trouver le défaut dans la cuirasse du serveur, qu'il s'agisse de failles restées jusqu'ici inconnues ou pas encore corrigées par manque de temps, de compétences ou d'implication des deckers de sécurité. Dans les cas les plus extrêmes, il faudra les créer vous-mêmes à l'aide d'attaques de diversions qui pousseront

le Firewall à se reconfigurer dans un sens qui vous arrangera. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à exploiter cette faille en créant une **backdoor**. Ça ne garantit pas de passer sous les radars, mais cela aide grandement. Bien sûr, on n'est jamais à l'abri que la diversion ait été trop visible, ou que la porte soit laissée entrouverte à dessein.

- ♦ Et le jour où vous vous attaquez à un gros serveur corporatiste, vous réaliserez rapidement que c'est la seule option viable. La force brute ne vous mènera nulle part face à de tels monstres.
- ♦ Bull
- ♦ Certains courtiers vendent des informations sur des backdoors. Ce n'est pas donné et peut se révéler risqué, mais c'est une bonne solution pour gagner du temps ou si vous n'êtes pas à la hauteur de la montagne que vous souhaitez gravir.
- ♦ Icarus

Que vous optiez pour la force brute ou une backdoor, élever votre niveau d'accès représente toujours un défi supplémentaire. Tout est plus simple quand vous avez déjà le niveau d'accès requis.

OBTENIR ET UTILISER UN NIVEAU D'ACCÈS

Toute action tentée sur un appareil sur lequel le personage ne dispose pas d'un accès légitime est une action de piratage, qui se résout par un test simple de Piratage (force brute ou backdoor) + Logique avec un seuil égal au Firewall de la cible.

FORCE BRUTE ET BACKDOORS

Force brute : par défaut, une tentative de piratage prend une action, ce qui correspond à un piratage par force brute.

Utilisation de backdoor : trouver et utiliser une backdoor demande du temps. Le seuil du test de piratage diminue avec le temps passé. Le hacker ne peut rien faire d'autre pendant la durée du piratage. En cas de protection active, la modification du seuil est appliquée après le test de protection.

TEMPS PASSÉ	MODIFICATION DU SEUIL
1 minute	-1
1 heure	-2
1 jour*	-3
1 semaine*	-4
1 mois*	-5

* le decker doit consacrer 12 heures par jour au piratage (le cyberdeck exécute des tâches de fond le reste du temps)

ÉLEVER SON NIVEAU D'ACCÈS

Si l'action entreprise nécessite un niveau d'accès supérieur à celui dont dispose le decker, celui-ci doit élever son

niveau d'accès. Cela se fait de façon conjointe à l'exécution de l'action. Le seuil du test de piratage est augmenté selon l'élévation requise :

NIVEAU D'ACCÈS ACTUEL	NIVEAU D'ACCÈS REQUIS	MODIFICATION DE SEUIL
Aucun accès	Utilisateur	+1
Aucun accès	Administrateur	+2
Utilisateur	Administrateur	+1

Dans le cas où le decker cherche à obtenir un accès Administrateur alors qu'il n'a aucun accès, il peut décider de prendre une première action pour élever son accès jusqu'à Utilisateur (seuil +1) et de l'élever jusqu'à Administrateur au moment de réaliser l'action souhaitée (à nouveau seuil +1).

Obtenir un accès sur un appareil attaché à un PAN ou un serveur octroie l'accès sur ce dernier également. Le decker peut ensuite choisir de pénétrer dans le serveur, ou dans l'appareil central du PAN, afin de pouvoir agir sur l'ensemble des appareils qui y sont attachés. En faisant ceci, il s'expose aux défenses internes (voir Serveurs, p. 220). Dans le cas contraire, il ne peut agir que sur l'appareil qu'il a initialement ciblé. Un niveau d'accès sur un serveur n'est pas conservé après que le decker l'ait quitté. Rien ne l'empêche d'être connecté à plusieurs serveurs à la fois, mais il ne sera actif que dans un seul. Un persona inactif dans un serveur n'attire généralement pas l'attention, sauf dans certaines circonstances particulières à la discrétion de meneur de jeu.

SURVEILLANCE DU DIEU ET CONVERGENCE

La surveillance de la Matrice opérée par le DIEU, ou un demi-DIEU, est représentée par des effets supplémentaires en cas de complication sur les tests de Piratage. Ces effets viennent s'ajouter aux effets normaux des complications, sauf dans le cas d'un désastre.

- Complication mineure : le resserrement des mesures de protection force le decker à utiliser au moins 2 dés de risque sur ses tests de Piratage (hors cybercombat) à partir de ce moment. Chaque complication mineure augmente le nombre minimum de dés de risque de 2.
- Complication critique : le seuil de tous les tests de Piratage (hors cybercombat) du decker augmente de 1 à partir de ce moment.
- Désastre : le DIEU converge sur le decker, son cyberdeck est brické (p. 225), il subit le choc d'éjection correspondant et une force d'intervention d'élite arrive là où il se trouve en quelques minutes.

La seule façon de faire disparaître les malus sur les tests de Piratage (nombre de dés de risque minimum et augmentation du seuil) est de redémarrer son cyberdeck et de rester déconnecté pendant une heure. Cela fait aussi perdre tous les accès obtenus jusque-là.

QUALITÉ DE CONNEXION

Tout ça, c'est quand la connexion avec votre cible est bonne et que les données fusent sans accroc, librement. Malheureusement les choses ne se passent pas toujours aussi bien, mais ne vous inquiétez pas, des parades existent... parfois.

BRUIT

La qualité de connexion affecte tous les utilisateurs de la Matrice, soit... tout le monde, mais dans des mesures différentes. Les plus sensibles sont les deckers et les riggers qui ressentiront la dégradation de qualité et de latence dans leurs opérations de piratage et de contrôle à distance des drones. Les applications nécessitant à la fois des débits importants et un temps de réponse court viennent ensuite, des perturbations vraiment importantes pourraient ainsi gêner les réseaux tactiques si beaucoup de flux vidéo sont partagés simultanément. Enfin, les communications simples, vocales et textuelles, par exemple, sont les moins gourmandes en ressources et il faudra vraiment des conditions extrêmes pour les faire tomber. Notez que si cela ne sera que de peu d'utilité pour les deckers, elles permettront toujours à un rigger de donner des ordres à ses drones, qui devront ensuite les suivre au mieux de leurs capacités. De nombreux facteurs peuvent altérer la qualité de connexion, communément regroupés sous le terme générique de **bruit**.

La première source de bruit est la **distance** qui vous sépare de votre cible et qui cause de la latence. Dans cette Matrice

sans fil distribuée, les signaux n'empruntent pas forcément le chemin le plus court, mais sont découpés et relayés d'appareil en appareil, chaque paquet traçant sa propre route. Cela permet une robustesse à toute épreuve. Le revers de la médaille est que la distance a un impact plus important qu'on ne pourrait l'imaginer.

Malgré ce maillage, la **puissance du signal** varie selon les endroits. La couverture est bien évidemment moins bonne dans les régions sauvages. Dans les cas extrêmes – jungles et forêts denses, déserts ou désolations radioactives de la SOX – vous pourriez même n'avoir plus **aucun signal**. Mais, même dans les zones urbaines, les différences sont flagrantes entre les centres-ville ou les beaux quartiers et les barrens. Les microcoupures, latences et corruptions sont fréquentes dans les quartiers abandonnés où le signal doit passer par de nombreux appareils avant d'atteindre des infrastructures dignes de ce nom. Certains bâtiments peuvent aussi être conçus pour atténuer les signaux sans fil et ainsi limiter les risques de piratage. Il peut s'agir de constructions souterraines, mais aussi de moyens plus modernes, telles que les peintures inhibitrices de signal. Certaines pièces ou bâtiments de haute sécurité peuvent même être construits comme des cages de Faraday, bloquant tout signal. Mais, quelle que soit la méthode employée, elle est couplée avec un réseau filaire pour permettre aux utilisateurs légitimes de travailler normalement.

- ♦ Si vous êtes assez proches de l'appareil à pirater, vous n'aurez besoin d'aucun relais entre vous et lui. Dans ce cas, la qualité du réseau n'importe pas, car votre cyberdeck communique directement avec votre cible.
- ♦ Pistons

Mais n'allez pas croire que les problèmes de connexion sont les seules sources de bruit. Ironiquement, même certains endroits très bien desservis par les services matriciels corporatistes peuvent être particulièrement soumis à cette nuisance à cause du bombardement permanent de **spam** et autres joyeusetés.

- ♦ Je travaille beaucoup à Downtown, et je peux vous garantir que hacker depuis un centre commercial bondé n'est pas trivial. C'est sûr, la connexion est bonne, et correctement dimensionnée pour supporter les foules même pendant les soldes, mais, entre les publicités, les tentatives d'escroquerie et les dragueurs relous, la charge processeur de mon filtre antispam devient réellement handicapante.
- ♦ /dev/grrl

Enfin, vous pourriez faire face à un **brouillage** volontaire, potentiellement violent. N'importe quel appareil peut faire office de brouilleur pour qui sait s'en servir, mais les plus efficaces seront les CCR et, bien sûr, les brouilleurs spécialisés. Très puissants, ces derniers peuvent être utilisés sans aucune compétence particulière pour générer un brouillage affectant toutes les communications. Cependant, ceux qui utilisent ce genre de procédés ne peuvent que rarement se permettre de brouiller l'ensemble des protocoles et bandes de fréquence. Ils optent alors généralement pour un brouillage sélectif préservant des

canaux ouverts pour leur usage propre. C'est assez compliqué à mettre en place et pas à la portée de tout le monde.

- ♦ J'ai jamais rien compris à ces histoires de brouillage sélectif. Pour moi : soit c'est brouillé, soit ça l'est pas. Vous n'en profitez pas pour m'expliquer ?
- ♦ T3chK1d
- ♦ La Matrice sans fil s'appuie sur beaucoup de protocoles différents, qui utilisent diverses bandes de fréquence, modulations et algorithmes d'encodage. Chacun a ses caractéristiques qui le rendent plus ou moins adapté aux conditions de transmission : robustesse aux perturbations, portée et j'en passe. Ajoute à ça toute une ribambelle de vieux protocoles encore supportés pour la rétro-compatibilité avec les itérations précédentes de la Matrice. Heureusement pour les utilisateurs comme toi, tout cela est géré dynamiquement et de façon transparente par les appareils qui choisissent le plus adapté à la situation et aux contraintes légales. Pour qui s'y connaît, il est possible de passer par des bandes de fréquences inhabituelles ou de vieux protocoles tout en s'abstenant de les brouiller.
- ♦ Bull
- ♦ Faites attention avec le brouillage. Ça va effectivement gêner vos adversaires, mais c'est aussi un gros signal « on arrive ». En plus de ça, les forces de l'ordre goûtent modérément aux petits malins qui foutent le bazar sur les ondes.
- ♦ The Smiling Bandit

MAINTENIR SA CONNEXION

De nombreuses solutions s'offrent à vous pour parer au bruit, sans pour autant que chaque problème ait sa réponse. La première qui vient en tête est l'**amplificateur de signal**. Cet appareil de la taille d'une mallette est bardé d'antennes de haute puissance et de circuits d'amplifications qui permettent de maintenir une connexion de bon niveau, même quand le signal est faible ou qu'un brouillage est actif. Un amplificateur ne vous aidera par contre pas dans les zones dénuées de tout signal.

Pour ces situations, il vous vaudra une **liaison satellite**. De taille équivalente à celle d'un amplificateur, une telle liaison nécessite de déployer une antenne pour être opérationnelle. Une fois cela fait, et à condition de voir le ciel, vous bénéficierez d'une connexion stable, bien que souffrant d'une latence certaine.

- ♦ Par contre, une liaison satellite ne vous aidera pas en cas de brouillage. Il n'y a pas de solution parfaite.
- ♦ Pistons
- ♦ Comme discuté plus haut, le brouillage est souvent sélectif et un bon technicien saura identifier les canaux de communication laissés libres afin de le contourner.
- ♦ Bull

Enfin, si vous opérez régulièrement dans des zones saturées de sollicitations RA, qu'elles soient légitimes ou non, vous voudrez probablement vous équiper d'un **filtre anti-spam**. Les

BRUIT ET BROUILLAGE

EFFETS DU BRUIT

L'intensité du bruit est largement laissée à l'appréciation du meneur de jeu. Les deckers et riggers sont affectés si eux-mêmes, leur cible ou leurs drones sont affectés par le bruit. Lorsque celui-ci est suffisant pour perturber significativement la communication, imposez-leur un désavantage à tous les tests affectés :

- Ceux en lien avec la Matrice.
- Ceux visant à contrôler à distance un drone en plongée ou en fauteuil du capitaine (p. 233).

Un niveau de bruit plus élevé rendra progressivement impossibles les actions ci-dessus, les communications, puis toute utilisation de la Matrice.

BROUILLAGE

Avec un appareil dédié, le brouillage peut être généré automatiquement. Avec un commlink, un cyberdeck, une CCR ou tout appareil équivalent, il faut réussir un test simple d'Ingénierie (guerre électronique) + Logique (4).

Pour que le brouillage soit sélectif, il faut réussir un test simple d'Ingénierie (guerre électronique) + Logique (5), quel que soit le matériel utilisé.

Ces brouillages imposent un désavantage aux deckers et riggers, mais ne sont pas assez puissants pour couper les communications.

Couper l'ensemble des communications à l'aide de brouillage nécessite des efforts ou du matériel supplémentaires. Surtout, cela peut avoir de forts impacts sur la partie et devrait être autorisé au cas par cas, et traité de façon narrative.

CONTRER LE BRUIT

Contourner un brouillage sélectif nécessite de réussir un test simple d'Ingénierie (guerre électronique) + Logique avec un seuil égal au nombre de succès du test utilisé pour mettre en place le brouillage (ce test n'est pas sujet au désavantage imposé par le brouillage). Réussir ce test permet au personnage de contourner personnellement le brouillage, mais aussi d'en faire profiter ses alliés.

Les possibilités de contrer les autres sources de bruit, ainsi que les moyens à mettre en œuvre, ne se limitent pas aux cas évoqués ici et sont largement laissés à la discrétion du MJ, tant les cas possibles sont nombreux et variés. À titre d'exemple, les amplificateurs de signal, liaison satellite et filtres anti-spam devraient être traités comme des équipements, permettant donc d'annuler un désavantage causé par le bruit en lien avec leurs capacités. Ils pourraient aussi permettre de tenter un test avec désavantage là où ce serait normalement impossible. Un dérivateur de données est un équipement qui permet d'obtenir une connexion là où ce serait normalement impossible.

programmes performants parviennent à limiter la charge qu'ils font peser sur le processeur du cyberdeck.

CONNEXION DIRECTE

Certains appareils ne disposent pas de connexion sans fil, et la seule solution sera de se connecter directement à l'appareil ciblé, par câble. Évidemment, c'est une contrainte énorme et c'est bien tout leur intérêt. Une connexion filaire peut aussi permettre d'atteindre directement un serveur donné, évitant d'avoir à se frayer un chemin au travers de plusieurs couches de défense. Sim-Eon détaillera ça dans la section suivante.

- ♦ Il m'est aussi arrivé d'avoir recours à une connexion câblée pour faire face à un brouillage particulièrement puissant, même si ma cible avait des capacités sans fil.
- ♦ /dev/grrl

Le plus simple pour établir une connexion filaire est d'utiliser le câble rétractable, disponible sur tous les cyberdecks, pour le connecter au port universel de l'appareil. Ce n'est pas la seule solution cependant. La force des systèmes filaires peut devenir leur faiblesse si un hacker parvient à accéder à un des câbles. Il lui suffit alors de brancher un **dérivateur de données** dessus pour y avoir accès. Ces petits appareils, de la taille d'un ongle, peuvent se brancher sur n'importe quel type de câble électronique ou optique pour offrir un port universel et un point d'accès sans fil.

- ♦ J'utilise fréquemment de petits drones pour installer des dérivateurs afin de permettre à un decker d'accéder à la cible. Il existe même des microdrones à usage unique conçus spécifiquement pour.
- ♦ Rigger X

SERVEURS

POSTÉ PAR : SIM-EON

Les serveurs sont notre terrain de jeu ultime, le seul qui nous fasse réellement vibrer. Ne vous méprenez pas, tout decker normalement constitué sait que le piratage des caméras ou des ascenseurs est nécessaire à la bonne marche de la mission, de même que votre samouraï des rues préférée vous débarrasse de gêneurs quand il le faut. Mais ce n'est pas pour aplatir une poignée de gangers mal dégrossis qu'il dépense un fric fou pour se faire implanter toujours plus de chrome : un razorboy veut briller face aux troupes d'élites, être craint et admiré par ses pairs. Il en va de même pour nous : aucun déverrouillage de maglock ne nous apportera jamais la gloire à laquelle on aspire. Pour ça, il faut se frotter aux serveurs, à leurs hordes de glaces et de spiders de sécurité. Et en ressortir victorieux !

- ♦ Et avec les données ! N'oublie pas les données !
- ♦ /dev/grrl

Les serveurs sont le cœur de l'infrastructure matricielle des corporations, là où le travail se fait et où les données se trouvent, qu'il s'agisse de recherche, de comptabilité, de production ou que sais-je encore. C'est donc bien souvent là qu'il faudra vous rendre pour faire main basse sur ce pour quoi on vous paye.

Contrairement aux appareils, les serveurs n'ont pas réellement de localisation physique. Bien sûr, ils sont constitués d'ordinateurs puissants, parfois même de fermes de calcul entières, qui existent bien quelque part. Mais les différentes unités de calcul qui supportent un serveur sont physiquement réparties dans sa **zone de couverture**. Au sein de celle-ci, le serveur sera accessible comme s'il était à côté de vous. La couverture peut grandement varier. Dominant le ciel matriciel de leur puissance sans équivalent, les serveurs des AAA ont une couverture globale qui les rend accessibles presque partout

dans le monde. Viennent ensuite les serveurs plus modestes en suivant une logique immuable : plus leur couverture est réduite, plus ils semblent proches du sol virtuel. Celui de la cité émeraude couvre ainsi l'ensemble du métroplex de Seattle et apparaît bien plus bas. D'autres ne couvriront qu'un quartier, un complexe corporatiste ou même un simple bâtiment. Ils ne sont alors pas très différents, de ce point de vue, de simples appareils.

Les serveurs avec la zone de couverture la plus étendue servent généralement de vitrine publique et commerciale aux mégacorporations, mais c'est rarement en leur sein que les données sensibles sont stockées. Dans la plupart des cas, elles reposent au contraire dans de véritables places fortes numériques autrement plus difficiles d'accès.

- ♦ Jusqu'à une époque récente, les corps faisaient pousser des serveurs depuis les Fondations, selon un processus lié à la Résonance que personne ne comprenait vraiment. Elles étaient assez naïves pour croire que cela serait plus économique. Cela a semblé être le cas, jusqu'à ce que le DIEU prenne conscience des dangers auxquelles elles s'exposaient en se reposant sur une technologie si mal maîtrisée : menaces issues des profondeurs insondables de la Matrice, fuites et pertes de données mystérieuses... Heureusement, ces trucs se font de plus en plus rares aujourd'hui.
- ♦ Bull

La frontière d'un serveur, aussi appelée horizon virtuel, est opaque. Il est impossible de voir les icônes des personas et fichiers à l'intérieur sans y entrer soi-même. Ainsi, vous êtes condamné à y entrer si vous voulez récupérer les données de valeur qu'il renferme. L'inverse est vrai aussi : une fois dedans, impossible de voir ce qui se trouve de l'autre côté de l'horizon virtuel.



- C'est vrai pour les icônes correspondant à des éléments immatériels. Par contre, celles des appareils physiques (caméras, maglocks, drones, etc.) restent visibles de l'extérieur, même si elles sont protégées par les défenses du serveur.
- Glitch

La **sculpture** d'un serveur, son apparence interne, est au bon vouloir du propriétaire, en général en accord avec sa représentation externe. Les serveurs les plus simples ont un aspect principalement utilitariste, quand les vitrines corporatistes présentent un décorum impressionnant. Même les petits serveurs corporatistes reprennent souvent le thème dominant dans l'entreprise, ce leitmotiv renforçant le sentiment d'appartenance des employés. Bien qu'en théorie tout soit possible, certaines règles régissent la sculpture des serveurs afin d'assurer une certaine facilité d'utilisation. Chaque élément sera donc conçu afin de correspondre à la fois à sa fonction et au thème choisi. Les deckers familiers du serveur auront donc un avantage sur ceux qui le découvrent.

L'iconographie des serveurs des grandes organisations reflète l'image qu'elles souhaitent donner d'elles et les valeurs qu'elles portent, ou prétendent porter. Ainsi, les serveurs

Renraku reprennent l'iconographie japonaise traditionnelle. Les personas des sararimans témoignent du respect de la hiérarchie et de la servilité, alors que ceux des deckers de sécurité et les glaces sont figurés par des samourais en armure. Les différentes fonctions offertes par le serveur prendront, quant à eux, l'apparence d'objets du quotidien japonais médiéval, et seront réparties dans des temples et ryokans.

DÉFENSE DES SERVEURS

Comme vous devriez vous en douter, tous les serveurs ne représentent pas le même danger pour les deckers – ou le même défi selon comment vous voyez les choses. Bien évidemment, les efforts apportés à la sécurisation d'un serveur sont généralement proportionnels aux moyens de l'entité à qui ils appartiennent. Si le serveur du Stuffer Shack du coin ne devrait opposer qu'une résistance symbolique à tout decker digne de ce nom, il n'en sera pas de même pour celui qui gère le principal tripot du Yakuza d'une grande conurbation. Et je ne parle même pas des serveurs corporatistes.

Leurs défenses s'articulent autour de trois principes : leur Firewall, leur topologie et leurs défenses actives.

INDICE DES SERVEURS

L'indice des serveurs est à la discrétion du meneur de jeu, en se basant sur les exemples suivants :

SERVEUR	INDICE
Serveur bricolé, très bas de gamme ou daté	2
Serveur bas de gamme (ex : Stuffer Shack)	3
Serveur moyen (ex : corporation classique)	4
Serveur sécurisé (ex : corporation AA ou AAA, ou serveur corporatiste critique)	5
Serveur de haute sécurité (ex : serveur critique d'une AAA)	6
Serveur de sécurité extrême (ex : serveur R&D avancé d'une AAA, serveur militaire)	7
Serveur qui gère la sécurité physique (caméras, maglocks, etc.)	+1

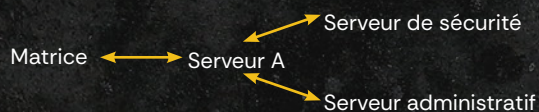
L'indice d'un serveur détermine son Firewall, qui sert de seuil pour les tests de Piratage, ainsi que le nombre de succès de ses glaces.

FIREWALL

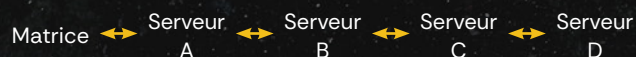
Plus le serveur est puissant, plus son **Firewall** sera performant, et plus vous aurez du mal à faire grimper votre niveau d'accès pour le plier à votre volonté. La puissance d'un serveur est bien sûr une question de nuyens avant tout, et vous ne serez donc pas surpris que les serveurs corporatistes soient de véritables forteresses.

TOPOLOGIE

Vous avez pénétré un serveur, mais ne trouvez pas ce que vous êtes venus y chercher ? Ce n'est pas une surprise. Les sites importants ne se contentent que rarement d'un unique serveur pour gérer toutes leurs fonctions. Au lieu de cela, vous en trouverez régulièrement un hébergeant les activités publiques et commerciales, un serveur pour gérer la sécurité physique et plusieurs autres pour les postes de travail virtuels et de stockage de données. Leur nombre variera en fonction des moyens alloués, et de la parano du responsable matriciel. La **topologie** d'un groupe de serveurs peut varier du tout au tout, mais deux grandes familles rassemblent la majorité des cas de figure possibles. La configuration de base consiste à insérer les serveurs les uns dans les autres, de façon à ce qu'il faille les pirater un par un avant d'arriver à celui tout au fond, qui contiendra vraisemblablement les données qui vous intéressent.



Une autre topologie courante est d'utiliser un serveur connecté à la Matrice afin de protéger les autres.



Afin de renforcer encore la protection des serveurs les plus « profonds », ceux-ci sont souvent dépourvus de capacités sans fil. Cela vous laissera deux options pour vous y connecter. La première sera de hacker un par un tous les serveurs entre la Matrice publique et le serveur cible. Cela sera faisable depuis l'extérieur, mais augmentera le risque de se faire repérer par les contre-mesures d'intrusion. Surtout que, si le système est bien pensé, il devrait contenir un serveur particulièrement sécurisé avant de vous permettre d'accéder aux données de valeur. La seconde solution est de vous introduire physiquement jusqu'à pouvoir vous brancher par câble à un terminal connecté directement au serveur cible. C'est alors la sécurité physique qu'il faudra déjouer. Et dans un cas comme dans l'autre, je vous conseille d'être bien préparé.

Une variante, qui ne fait guère de différence pour vous, est de limiter la portée sans fil au strict minimum, un bureau ou un laboratoire, et de s'assurer qu'aucun signal sans fil externe ne puisse passer. Cela revient à construire une cage de Faraday autour de la pièce, à l'aide de peinture inhibitrice ou d'un maillage métallique dans les murs. Les employés auront plus de souplesse, mais vous devrez toujours vous rendre sur place si vous voulez une connexion directe.

GLACES

Les défenses actives sont assurées par les **glaces** (générateur de logiciel anti-intrusion par contre-mesure électronique ou **CI**, contre-mesures d'intrusion), et bien sûr les deckers de sécurité, souvent appelés **spiders**. Il existe de nombreux types de CI différents, que je vous conseille d'apprendre à reconnaître si vous voulez vivre vieux, en bonne santé et libres.

Les **Patrouilleuses** sont présentes dans tous les serveurs. Bien qu'elles n'attaquent pas elles-mêmes, elles sont d'une certaine manière les plus dangereuses. C'est en effet elles qui surveillent les accès et l'activité au sein du serveur, et c'est donc elles qui donneront l'alerte si elles vous repèrent. Dès que cela se produit, attendez-vous à voir la cavalerie débarquer.

Dans les serveurs ouverts au public, qui font face à de nombreuses tentatives de piratage sans pour autant contenir de données réellement importantes, vous serez principalement confrontés à des **Tueuses**. Celles-ci tenteront de bricker votre cyberdeck pour vous mettre hors d'état de nuire. C'est très fâcheux, en particulier si votre équipe est sur site, mais ce n'est pas directement mortel. Ça ne vous coûtera qu'un peu de temps et d'argent pour réparer votre deck.

Les serveurs qui contiennent des données de valeur sont généralement enfouis plus profondément et sont moins sujets aux tentatives de piratage. Cela implique aussi que ceux qui s'y frottent représentent une menace plus forte pour les corporations. Dans ce cas, elles ne se contentent que rarement de repousser les assaillants, et cherchent plutôt à s'en débarrasser pour de bon. Si le propriétaire du serveur préfère respecter la loi dans sa riposte, il va essayer de vous mettre la main dessus, physiquement. Pour cela, il peut compter sur les **Traqueuses**, qui tenteront de remonter votre connexion pour

trouver votre localisation physique. Vous pouvez alors être sûrs que les forces de sécurité ne tarderont pas. Afin de donner le temps à l'équipe d'intervention d'arriver jusqu'à vous, elles sont souvent couplées à des **Pots de colle** qui verrouilleront votre connexion afin de vous piéger en RV et vous empêcher de fuir dans le monde physique. Bien sûr, elles sont généralement associées à des Tueuses, car un decker inconscient se défend beaucoup moins bien. Certains serveurs optent d'ailleurs directement pour des **Blasters**, qui combinent les effets des Tueuses et des Pots de colles.

Par contre, aventurez-vous dans les serveurs loin des regards et vous ne pourrez compter que sur vos compétences et l'éthique des propriétaires du serveur pour vous en tirer vivant. Je ne saurais que trop vous déconseiller cette seconde option. Vous aurez face à vous des tristement célèbres glaces **Noires**, aussi vicieuses que dangereuses, qui n'hésiteront pas une seconde avant de vous griller le cerveau à coups de biofeedback. Elles sont fréquentes dans les serveurs des organisations criminelles et ceux contenant les données les plus sensibles des mégacorpos.

Les glaces **Acide** et **Bloqueuses** sont parfois déployées en renfort, pour vous affaiblir le temps que les autres fassent leur travail. L'une comme l'autre sont capables de réduire les performances de votre cyberdeck, les Acides réduisant vos défenses tandis que les Bloqueuses s'en prennent à vos capacités offensives.

FICHIERS

Si vous n'êtes pas entré dans le serveur pour vous en prendre aux appareils qui y sont connectés, c'est que votre cible est un fichier. En fait, même si vous visez les appareils, il est probable que cela passe par des fichiers.

Les **fichiers** contiennent les données d'un serveur, au sens large. Les données de recherche que vous êtes payés pour récupérer ? Des fichiers. Les projections de ventes associées qui vous vaudront probablement un bonus ? Un fichier. La liste des employés de cette unité de recherche, qui vaudra un sacré paquet au marché noir ? Un fichier aussi. La liste des agents de sécurité pour savoir qui enlever pour prendre sa place ? Bien sûr, un fichier. Les enregistrements passés des caméras qu'il vous faudra modifier pour effacer les traces de votre passage ? La liste des bâtiments et salles où chaque employé a le droit de se rendre ? La liste des fournisseurs ? Les repas de la cantine ? Les plans des bâtiments ? Les commandes de papier toilette ? Autant de fichiers. Vous l'avez compris, les fichiers sont l'endroit où les données de valeur se trouvent, celles qui valent cher, mais aussi celles qui vous permettront de rendre possible votre infiltration.

Cela ne vous surprendra donc pas que les corporations prennent généralement des mesures pour éviter que ces précieuses données ne soient piratées trop facilement. La première, évidente après qu'on ait évoqué leur topologie, est d'éviter de stocker les données dans des serveurs trop facilement accessibles. Cela ne veut pas dire pour autant que le moindre fichier sera conservé dans un véritable glacier coupé de la Matrice. Les contraintes de fonctionnement font que les fichiers doivent aussi être accessibles, et donc stockés là où ils

GLACES

Les glaces sont les défenses actives des serveurs. Chacun d'entre eux dispose d'une liste de CI activables en cas d'intrusion dépendant de la configuration choisie par son propriétaire. Une fois un decker hostile repéré par une Patrouilleuse, systématiquement présente, le serveur va déployer une glace par tour tant que toutes celles de sa liste ne sont pas actives. Chaque glace ne peut exister qu'en un seul exemplaire, mais elle peut être réactivée dès le tour suivant par le serveur en cas de destruction.

La puissance des serveurs fait que leurs défenses devraient naturellement submerger les deckers, s'ils ne les détruisent pas assez vite. Afin de garder un rythme de jeu assez élevé, les glaces n'ont pas de réserve de dés, mais uniquement un seuil correspondant au nombre de succès sur chacun de leurs tests. Ce seuil est égal à l'indice du serveur qui les déploie, et s'applique aux tests de Perception (pour les Patrouilleuses) et de Cybercombat.

Les glaces ont un FW de 1, ce qui les rend très fragiles, mais leur puissance vient de leur nombre.

Les **Patrouilleuses** analysent les personas connectés au serveur, en commençant par ceux qui viennent de se connecter. Un decker sera donc analysé rapidement après son entrée dans le serveur, puis de façon périodique (dans les deux cas, c'est à la discrétion du meneur de jeu, en prenant en compte l'affluence, ainsi que d'éventuelles complications). L'indice du serveur correspond au nombre de succès sur leur test de Perception (matricielle), opposé au test de Furtivité (discrétion matricielle) + Logique du decker.

Les autres glaces n'apparaissent qu'une fois une menace détectée, chacune attaquant le decker détecté une fois par tour en cybercombat. Il s'agit d'un cybercombat normal (p. 225), si ce n'est que le nombre de succès de la glace est fixe. Si les succès de la glace sont supérieurs à ceux du decker, les effets que ce dernier subit dépendent de son type. Si le hacker a obtenu plus de succès, et qu'il avait dépensé une action, il peut infliger des dommages à la glace. En cas d'égalité, rien ne se passe.

Acide : chaque attaque réussie réduit le Firewall de la cible de 1 pour la durée de la Scène (aucun dommage infligé).

Blaster : Verrouillage de connexion (la cible ne peut pas se déconnecter pendant un tour) + dommages matriciels, VD = Indice du serveur/2 (arrondi au supérieur).

Bloqueuse : chaque attaque réussie réduit l'Attaque de la cible de 1 pour la durée de la Scène (aucun dommage infligé).

Noire : dommages de biofeedback, VD = Indice du serveur/2 (arrondi supérieur).

Pot de colle : Verrouillage de connexion (la cible ne peut pas se déconnecter pendant un tour, aucun dommage infligé).

Traqueuse : découvre la localisation physique de la cible (aucun dommage infligé).

Tueuse : dommages matriciels, VD = Indice du serveur.

sont utilisés. C'est pour cela qu'en pratique, seules les données vraiment sensibles sont enfouies dans les serveurs profonds : recherches scientifiques, documents comptables, projections marketing, etc. À l'inverse, celles liées aux caméras, aux accès

CRYPTAGE ET BOMBES MATRICIELLES

Un fichier crypté, ou auquel est attachée une bombe matricielle, ne peut être ni lu, ni édité, ni copié tant qu'il n'a pas été décrypté avec succès.

Décrypter un fichier nécessite de réussir un test de Piratage (force brute) avec un seuil égal au Firewall du serveur. Le meneur est libre d'augmenter ce seuil, mais cela devrait se limiter à des fichiers peu utilisés, car cela dépasse les capacités habituelles du serveur. Il est possible d'essayer autant de fois que souhaité, mais chaque tentative après la première déclenche un test de Perception de la part de la glace Patrouilleuse du serveur.

Les bombes matricielles fonctionnent comme le cryptage, à la différence que toute tentative de décryptage échouée déclenche la bombe matricielle. Les effets de l'explosion sont choisis au moment où la bombe est amorcée, parmi :

- Destruction du fichier.
- Dommages au persona qui tente d'accéder au fichier (VD = Firewall du serveur), matriciels ou de biofeedback.

On considère que les deckers sont des professionnels, habitués à se méfier de ce genre de procédés. Sauf cas exceptionnel, à la discrétion du meneur de jeu et en prévenant le joueur, ils détectent donc automatiquement qu'un fichier est crypté ou protégé par une bombe matricielle avant de l'accéder.

Note : les fichiers contenus sur les appareils (commlinks, cyberdecks, CCR) peuvent aussi être protégés, en suivant les mêmes règles.

au site, aux fournisseurs généraux et, de façon générale, aux activités ne relevant pas le plus haut niveau de confidentialité, sont disponibles dans des serveurs plus accessibles.

Une autre méthode très largement employée est le **cryptage**. Cette opération rend le fichier illisible par quiconque ne dispose pas de la clé idoine. Travailler sur des fichiers cryptés demande une certaine puissance de calcul pour que le rendu reste fluide, ce qui limite généralement la robustesse des algorithmes de cryptage sur les petits serveurs. Bien évidemment, il existe des moyens de contourner cette protection, mais cela n'est pas simple et prend du temps, un des biens les plus précieux en plein run. De plus, s'acharner trop longtemps sur un fichier attire l'attention, aussi attendez-vous à recevoir la visite de la glace Patrouilleuse locale si vous traînez trop.

- ♦ Pour corser le tout, sachez que crypter un fichier empêche aussi de le copier, car la technologie utilisée se fonde en partie sur le contexte du fichier. N'oubliez pas vous contenter de récupérer le fichier pour le décrypter tranquillement une fois de retour à votre planque, il faut le faire sur place.
- ♦ /dev/grll

Les plus retors ne se contentent pas de crypter les fichiers sensibles, ils leur adjoignent une **bombe matricielle**. Celles-ci limitent l'accès au fichier de la même façon que le cryptage, mais ajoutent une mauvaise surprise pour les apprentis pirates : tout accès non autorisé au fichier, ou tentative de décryptage infructueuse, causera l'explosion de la bombe, ce qui détruira irrémédiablement le fichier ou vous infligera des dommages, possiblement de biofeedback.

- ♦ Tenter d'accéder à un fichier sans réaliser qu'il est protégé par une bombe matricielle est le meilleur moyen de la faire exploser. Faites donc attention à ce que vous tentez d'ouvrir.
- ♦ /dev/grll

CYBERCOMBAT

POSTÉ PAR : SLAMM-D !

Ça y est ? Vous savez contourner un firewall et tracer votre chemin dans les serveurs ? Pas trop endormis après le cours magistral de Tonton Sim-Eon ? Ne vous inquiétez pas, on va parler action !

On va pas se mentir, quelle que soit la façon dont vous avez préparé votre passe matricielle, il arrivera toujours un moment où les choses partiront en vrille et où il vous faudra en venir aux poings virtuels pour casser de l'icône.

- ♦ Et on va pas se mentir, tu aimes ça !
- ♦ Netcat

Que ce soit pour se défendre ou, parce que, parfois, la façon la plus simple d'arriver à vos fins est de bricker un appareil, le **cybercombat** est une composante à part entière du piratage.

À ce titre, il vous faudra un cyberdeck si vous voulez participer à la fête, enfin, si vous espérez être du bon côté du pic de données. L'objectif n'est pas ici d'obtenir un accès, mais d'utiliser les failles des protocoles pour envoyer du code bien vicieux dans les dents de votre adversaire. Si vous savez vous y prendre, vous provoquerez des plantages de parties de son code, voire déclencherez des surtensions ou des surchauffes dommageables à l'appareil cible. Dans un cas comme dans l'autre, ça dégradera ses performances, jusqu'à le rendre complètement inopérant. C'est ce qu'on appelle des **pics de données** dans notre jargon.

La plupart des combats matriciels vous opposeront aux glaces. C'est bien simple, à partir du moment où la Patrouilleuse vous aura repéré, vous serez vite submergés, à moins de les éliminer vraiment rapidement, car il ne faut que quelques secondes à un serveur pour en générer une nouvelle. La bonne

nouvelle est que ces programmes sont simples et monotâches, ce qui les rend prévisibles et très fragiles. C'est dans ces situations que la qualité de votre connexion fera une différence de taille. En RA vous devrez généralement choisir entre éliminer les glaces ou vous concentrer sur votre tâche matricielle en cours. En RV, votre vitesse de réaction vous permettra de mener les deux de front, en particulier si vous êtes en hot-sim.

Parfois, un spider se joindra à la fête, ou il pourrait s'agir d'un concurrent qui souhaite s'en prendre à vous ou à votre équipe. Ces adversaires seront autrement plus rusés et coriaces que les glaces.

Enfin, vous pourriez vouloir vous en prendre à un appareil pour le bricker. Quand votre objectif est simplement de l'empêcher de fonctionner normalement, c'est souvent la meilleure option. Pour des appareils isolés, ça peut aller très vite, tout comme pour ceux attachés à des commlinks bas de gamme et mal configurés. Par contre, avec les défenses offertes par les serveurs dignes de ce nom, n' imaginez pas bricker un appareil en un claquement de doigts. Ça reste faisable, mais ça pourrait prendre quelques longues secondes, qui seront parfois de trop dans un cyberspace où tout se passe à la vitesse de la pensée.

Bricker un appareil va griller le gros de son électronique. Ça ne lui fera pas du bien, c'est sûr. Pour autant, ça ne va pas non plus le faire exploser, donc ce n'est pas forcément la réponse à votre problème. Bien sûr, une caméra brickée ne transmettra plus d'images, mais son arrêt soudain pourrait attirer l'attention du garde en faction au centre de contrôle. Un maglock devrait s'ouvrir, pour des raisons évidentes de sécurité, mais ce n'est pas toujours le cas. Parfois, la vie du personnel d'un laboratoire de pointe passe bien après les résultats de ses recherches aux yeux de corporations avides de garder leurs petits secrets... Vous pourriez donc avoir quelques surprises. Du côté des véhicules et drones, les normes de sécurité imposent des systèmes de fonctionnement dégradé en cas de défaillance qui devraient leur permettre de s'arrêter en toute sécurité.

- ♦ C'est sûr, ne comptez pas faire s'écraser un drone en le brickant... à moins de le faire en pleine course-poursuite. Par contre, si votre objectif est de capturer les occupants d'un véhicule, c'est une option parfaitement adaptée.
- ♦ Rigger X

Quant aux commlinks, les bricker fera tomber toutes les protections qu'ils pouvaient offrir au PAN, en plus de les rendre inutilisables. Par contre, cela ne rendra pas pour autant tous les appareils qui y sont rattachés hors d'état : la Matrice étant un réseau complètement décentralisé, le tout se reconfigurera en un instant pour assurer une continuité de fonctionnement (le smartlink se connectera directement aux yeux cybernétiques, par exemple).

CYBERCOMBAT

Le cybercombat couvre les affrontements entre protagonistes actifs (personnages équipés d'un cyberdeck et glace), mais aussi les attaques d'un decker contre un autre appareil. Les serveurs et fichiers ne peuvent pas être pris pour cible en cybercombat.

Le cybercombat suit les règles de combat rapproché (p. 67), avec quelques variations. Seuls un decker ou une glace peuvent attaquer dans la Matrice. Il s'agit d'un test de Piratage (cybercombat) + Volonté contre Piratage (cybercombat) + Volonté. Chaque protagoniste actif dépense une action et annonce son intention :

- Infliger des dommages.
- Se défendre, ce qui permet d'obtenir un avantage au test.

Un personnage qui ne souhaite ou ne peut pas dépenser d'action ne peut que se défendre, mais sans avantage.

Les glaces utilisent systématiquement leur action pour attaquer, à l'exception des Patrouilleuses qui l'utilisent pour leur mission d'observation. De plus, elles ne lancent pas les dés, mais utilisent l'indice du serveur comme nombre de succès.

Les appareils autres que les cyberdecks ne peuvent pas se défendre, et obtiennent donc 0 succès sur leur test, à moins de bénéficier d'une protection active (p. 216), auquel cas le test est opposé à Électronique (protection matricielle) + Logique.

Si le protagoniste qui obtient le plus de succès cherchait à infliger des dommages, il inflige à son adversaire des dommages égaux à sa VD à laquelle s'ajoutent ses succès nets. La VD des deckers est égale à l'Attaque de leur cyberdeck, celle des glaces dépend de leur type (p. 223). Cette VD est comparée au Firewall de la cible, pour les appareils attachés à un PAN, on utilise le Firewall du PAN. La Logique de l'utilisateur ne peut pas remplacer le FW de l'appareil pour la résistance aux dommages.

Chaque appareil, cyberdeck et glace possède un moniteur d'état matriciel composé de deux dommages légers, un grave et un incapacitant. Les malus dus aux dommages s'appliquent à tout test utilisant l'appareil.

Note : les dommages de biofeedback infligés à un decker en RV sont encaissés avec la Volonté et s'appliquent au moniteur d'état du decker. Un appareil, une glace ou un decker en RA qui subit des dommages de biofeedback les traite comme des dommages matriciels normaux.

URBAN LEGEND

EXEMPLE DE RUN SOUS L'ANGLE DU DECKER

Ghost, le decker de Gabriel, et son équipe doivent récupérer des données d'un projet de recherche d'Ares. Confiant dans ses capacités, Ghost a d'abord tenté d'accéder aux données depuis l'extérieur, mais il s'est cassé les dents sur un serveur interne particulièrement bien protégé. Il lui faut donc trouver une autre solution. Lucid, la face de l'équipe, s'est débrouillée pour glaner des informations sur la topologie matricielle de leur cible : en tirant parti du penchant pour l'alcool d'un employé, elle a appris que les serveurs de données des différents projets de recherche étaient sécurisés par un même goulet d'étranglement ultra-sécurisé, afin de mutualiser les protections et de réduire les coûts. La seule façon de passer outre est de se connecter directement depuis l'intérieur des bureaux de recherche. L'équipe prend donc la décision de se rendre sur place pour s'infiltrer jusqu'au laboratoire.



Ghost a les statistiques suivantes : Logique 4, Volonté 3, Piratage 5 (force brute +2) et il dispose d'un cyberdeck MCT 360 (Firewall 3 ; Attaque 4 ; RR 1 aux tests de Piratage) sur lequel il fait tourner un programme d'Exploitation (RR 1 aux tests de Piratage (force brute), pour un total de RR 2). Il s'est aussi fait implanter un datajack débridé, qui lui permet d'accéder à la RV en cold ou hot-sim. Le serveur qui gère la sécurité physique de la corpo a un indice de 5.

Pendant que Lucid et le reste de l'équipe préparent l'infiltration en se faisant passer pour des employés, Ghost consacre une journée entière à chercher une backdoor dans le serveur qui gère la sécurité physique du site corporatiste. Il tient vraiment à ce que cette première partie se passe sans accroc, car ils risquent de devoir rester un certain temps à l'intérieur. Déclencher une alerte si tôt serait donc fatal pour la réussite de la mission. Il souhaite permettre à leurs SIN d'ouvrir les maglocks et pouvoir éditer les flux vidéos des caméras afin de ne pas laisser de traces. Pour cela il lui faut un accès Administrateur. Il décide de prendre un risque faible, soit 3 dés de risque avec sa Réduction du Risque 1. Une fois les 12 heures écoulées, l'équipe se rend en van vers les locaux d'Ares. Une fois sur place, avant de débarquer, Ghost plonge en RV et utilise la backdoor pour s'octroyer les droits d'ouvrir les maglocks du complexe.

Utilisation d'une backdoor

Ghost : 9 dés (Piratage 5 + Logique 4)

dont 3 de risque – 4 succès

contre

Seuil 4 (Firewall 5 + 2 pour élever son accès à Administrateur – 3 pour la journée passée sur la backdoor)

C'est donc réussi de justesse, mais cela suffit à Ghost pour parvenir à ses fins. À peine entré dans le serveur, une glace Patrouilleuse s'approche de son persona pour le scanner. Gabriel doit tester la discrétion de Ghost et, à ce moment

précis, il regrette de ne pas encore s'être acheté de programme de brouillage, bien utile dans ce cas. Il décide donc de prendre tous les risques pour ne pas se faire repérer en espérant réussir à faire croire que son persona est celui d'un client d'Ares de passage.

Discrétion matricielle

Ghost : 9 dés (Furtivité (discrétion matricielle)

3+2 + Logique 4) dont 4 dés de risque (action risquée)

– 5 succès, mais une complication mineure.

contre

Glace Patrouilleuse : seuil 5 (indice du serveur)

Ghost parvient à ne pas se faire repérer, au prix d'une complication mineure : Naëlle, la meneuse, décide qu'il a dû pousser son imitation de client jusqu'à acheter un produit, ce qui lui coûte un point d'Anarchy (les tests de furtivité matricielle ne risquent pas d'alerter le DIEU). Ghost bascule en RA en pestant contre cette glace, et l'équipe peut commencer son infiltration. Tout se passe relativement bien, leurs déguisements et le bagou de Lucid donnent le change. Les membres de l'équipe font de leur mieux pour que leurs visages n'apparaissent que sur un minimum de caméras, mais Ghost doit quand même s'employer à éditer le flux vidéo de l'une d'entre elles.

Éditer un flux vidéo

Ghost : 11 dés (Piratage (force brute) 5+2 + Logique 4)

dont 8 de risque (risque normal avec RR 2) – 7 succès

contre

Seuil 5 (Firewall 5, aucune élévation de niveau d'accès nécessaire)

Cette fois, le decker s'en sort haut la main. De plus, Naëlle estime que le serveur est très peuplé à cette période de la journée, ce qui permet à Ghost de ne pas être scanné à nouveau par la glace Patrouilleuse.



L'équipe réussit à atteindre le laboratoire de recherche dont ils doivent dérober les données, mais la situation se corse. Lucid tente de convaincre les chercheurs que les runners sont en fait de nouveaux employés fraîchement embauchés, mais ceux-ci restent suspicieux. L'attitude maladroite du reste de l'équipe ne l'aide pas, en particulier celle d'Iron, la razorgirl, qui ne tient pas en place. Ghost réalise qu'il faut agir vite, car le temps leur est désormais compté ; il demande donc à Lucid de gagner du temps, par un message envoyé via son IND, puis se désintéresse du serveur de sécurité (il reste connecté pour ne pas perdre son niveau d'accès, mais n'a que peu de chances d'être scanné par la Patrouilleuse, étant inactif). Il se pose sur une chaise, dissimulé autant que possible derrière ses compagnons, et bascule en RV. Trouver les données cibles nécessite un accès Utilisateur.

EXEMPLE DE RUIN SOUS L'ANGLE DU DECKER (SUITE)

Élever le niveau d'accès au serveur de données

Ghost : 11 dés (Piratage (force brute) 5+2 + Logique 4)
dont 8 de risque (risque normal avec RR 2) – 5 succès
contre

Seuil 5 (Firewall 4, +1 pour élever son accès à Utilisateur)

Une fois dans le serveur, le decker doit à nouveau échapper à la surveillance d'une glace Patrouilleuse.

Discrétion matricielle

Ghost : 9 dés (Furtivité (discrétion matricielle)
3+2 + Logique 4) dont 2 dés de risque (action normale)
– 3 succès.
contre

Glace Patrouilleuse : seuil 4 (indice du serveur)

Cette fois, l'affaire se corse. La Patrouilleuse ayant repéré le decker, le serveur générera une glace Noire dès le tour prochain : Ares ne rigole pas avec ses données de recherche. Lors de sa narration suivante, Ghost cherche le fichier correspondant aux données qui intéressent leur employeur. Naëlle considère que ce n'est pas particulièrement difficile, le serveur étant dédié à ce laboratoire et les chercheurs étant bien organisés, et qu'il peut le faire pendant que la glace se lance. Elle fixe donc le seuil à 3.

Trouver le bon fichier

Ghost : 8 dés (Perception 4 + Logique 4)
dont 2 de risque (risque normal) – 5 succès
contre
Seuil 3

Ghost repère donc le fichier, et, grâce à ses deux succès nets, Naëlle décide qu'il remarque aussi qu'il est protégé par une bombe matricielle, ce qui lui arrache un juron. Étant connecté en RV, il bénéficie d'une action de cybercombat supplémentaire, avec un avantage, car il est en hot-sim, et l'utilise donc pour s'attaquer à la glace Noire.

Cybercombat contre la glace Noire

Ghost : 8 dés (Piratage 5 + Volonté 3) dont 5 de risque
(risque normal avec RR 1) et avantage – 6 succès
contre

Glace : 4 succès (indice du serveur)

Ghost inflige donc une VD de 6 (Attaque 4 + 2 succès nets), largement plus du triple du Firewall de la glace de 1, celle-ci est donc détruite.

Au tour suivant, le serveur génère à nouveau une glace Noire, la précédente étant éliminée, alors que Ghost s'attelle à désarmer la bombe matricielle. Cela ne devrait pas être trop compliqué, mais tout échec aurait des conséquences catastrophiques pour la mission. Il est donc prêt à prendre des risques pour réussir.

Désarmer la bombe matricielle

Ghost : 11 dés (Piratage (force brute) 5+2 + Logique 4)
dont 11 de risque (risque fort avec RR 2) – 8 succès,
mais complication critique

contre

Seuil 4 (Firewall 4)

En utilisant son outil favori, Ghost parvient à désamorcer la bombe matricielle, mais se fait attaquer par la glace Noire (complication critique), il subit une blessure légère de biofeedback. Pour couronner le tout, son action a généré quelques alertes auprès du DIEU ; de ce fait, le seuil de tous ses tests de Piratage (hors cybercombat) est augmenté de 1 à partir de maintenant. Ghost se déconnecte immédiatement, avant que le serveur n'ait eu le temps de lancer d'autres glaces offensives, et indique à Lucid qu'il est temps de partir... et vite !



Lucid se « laisse donc convaincre » par les chercheurs qu'ils se sont trompés d'endroit et l'équipe s'éclipse au plus vite. Un rapide coup d'œil au serveur de sécurité suffit à Ghost, de retour en RA, pour comprendre que c'est le branle-bas de combat parmi les gardes responsables du bâtiment. Ce n'est donc pas une surprise de tomber assez rapidement sur l'un d'entre eux en alerte. Celui-ci se réfugie derrière un mur sur lequel vient mourir la première rafale tirée par Iron. Comprenant qu'il est sur le point de rameuter ses collègues sur leur position, Ghost décide de bricker son commlink pour l'en empêcher. S'attendant à ce que l'appareil soit relativement bien configuré par Ares, Gabriel décide d'invoquer une de ses Répliques pour dépenser un point d'Anarchy et obtenir un avantage au test. Largement plus d'un tour s'est écoulé depuis sa blessure, Ghost ne souffre donc plus de désavantage.

Bricker le commlink du garde

Ghost : 8 dés (Piratage 5 + Volonté 3) dont 7 de risque
(risque fort avec RR 1) avec avantage – 6 succès

Le commlink subit donc une VD de 10 (Attaque 4 + 6 succès), supérieure au triple du Firewall de 3, résultant donc un dommage incapacitant, ce qui signifie qu'il est mis hors service. U-turn lui envoie une grenade flash, espérant le surprendre pour l'éliminer facilement, mais une rafale en retour douche rapidement ses espoirs. Ghost scanne rapidement les environs matriciels pour trouver l'appareil anti-flash du garde. Le garde étant proche, cela ne présente pas de difficulté particulière, la meneuse fixe donc le seuil à 3.

Perception matricielle

Ghost : 8 dés (Perception 4 + Logique 4)
dont 2 de risque (risque normal) – 4 succès
contre
Seuil 3

Ghost réalise alors que le garde est doté d'yeux cyber-implantés, conclut que c'est eux qui l'ont protégé de la grenade, et y voit une belle opportunité. Une fois les yeux brickés, le garde ne posera plus de problèmes.

EXEMPLE DE RUN SOUS L'ANGLE DU DECKER (SUITE)

Bricker les yeux cybernétiques du garde

Ghost : 8 dés (Piratage 5 + Volonté 3) dont 5 de risque (risque normal avec RR 1) avec avantage – 4 succès, mais une complication mineure

Les cybreyeux du garde subissent donc une VD de 8 (Attaque 4 + 4 succès), supérieure au triple du Firewall de 2 (la Logique du garde, la protection du commlink n'étant plus active). L'attaque inflige un dommage incapacitant, aveuglant le garde. À cause de sa complication mineure, l'action lui a pris deux Narrations au lieu d'une, ce dont l'équipe se serait bien passée. De plus l'étau du DIEU se resserre : à partir de maintenant, tous ses tests de Piratage (hors cybercombat) se feront avec au minimum 2 dés de risque. Pour aggraver les choses, l'équipe se rend bientôt compte que leurs autorisations permettant d'ouvrir les maglocks ont été révoquées. Ghost doit donc se frotter à nouveau au serveur de sécurité pour ouvrir les dernières portes menant vers la liberté.

Ouvrir un maglock

Ghost : 11 dés (Piratage (force brute) 5+2 + Logique 4) dont 8 de risque (risque normal avec RR 2) – 7 succès contre
Seuil 6 (Firewall 5, +1 pour avoir mis le DIEU en alerte)

Il parvient donc à ses fins et permet à l'équipe de progresser vers la sortie. D'après leurs plans, il ne reste qu'une unique porte à ouvrir, qu'ils atteindront dans 3 narrations. Le soudain regain d'activité du decker a cependant déclenché une nouvelle vérification de la glace Patrouilleuse.

Discrétion matricielle

Ghost : 9 dés (Furtivité (discrétion matricielle) 3+2 + Logique 4) dont 2 dés de risque (action normale) – 4 succès contre
Glace Patrouilleuse : seuil 6 (indice du serveur 5 + 1 pour avoir mis le DIEU en alerte)

La Patrouilleuse a repéré Ghost et le serveur va commencer à déployer ses glaces offensives dès le prochain tour. Malheureusement pour le decker, il ne peut se permettre le luxe de plonger en RV maintenant. Au début du tour suivant, le serveur lance une glace Tueuse, qui s'en prend immédiatement à lui. Ghost va devoir y faire face en RA tout en courant avec le reste de l'équipe vers l'extérieur du bâtiment.

Cybercombat contre la glace Tueuse

Glace : 5 succès (indice du serveur) contre

Ghost : 8 dés (Piratage 5 + Volonté 3) dont 5 de risque (risque normal avec RR 1) – 4 succès

La glace inflige une VD de 6 (indice du serveur 5 + 1 succès net) au cyberdeck de Ghost, son Firewall de 3 permettant de limiter les dégâts à un dommage léger. Il devra néanmoins composer avec un désavantage à toutes ses actions matricielles jusqu'à la fin de sa prochaine narration. Au tour suivant, le serveur ajoute une glace Acide. L'équipe approche de

la porte, mais Ghost considère qu'il est encore trop tôt pour l'ouvrir : cela laisserait le temps à la sécurité de la verrouiller à nouveau avant qu'ils n'arrivent. Persuadé qu'il ne fait pas le poids face aux glaces, il se contente d'essayer de survivre. La Tueuse attaque en premier, suivie de l'Acide.

Cybercombat contre la glace Tueuse

Glace : 5 succès (indice du serveur) contre

Ghost : 8 dés (Piratage 5 + Volonté 3) dont 5 de risque (risque normal avec RR 1), le désavantage du dommage léger est compensé par l'avantage de la posture défensive – 5 succès

C'est tout juste suffisant pour ne pas subir de dommage supplémentaire.

Cybercombat contre la glace Acide

Glace : 5 succès (indice du serveur) contre

Ghost : 8 dés (Piratage 5 + Volonté 3) dont 5 de risque (risque normal avec RR 1), le désavantage du dommage léger est compensé par l'avantage de la posture défensive – 3 succès

L'attaque de la glace fait mouche, et le Firewall du cyberdeck de Ghost est maintenant réduit à 2. Il est vraiment temps que cette passe se termine.

Au tour suivant, Ghost tente le tout pour le tout : il se concentre sur le maglock en espérant que les glaces ne l'auront pas avant. Il n'a donc pas d'action disponible pour le cybercombat contre les glaces et se contente de se défendre.

Ouvrir un maglock

Ghost : 11 dés (Piratage (force brute) 5+2 + Logique 4) dont 8 de risque (risque normal avec RR 2) – 6 succès contre
Seuil 6 (Firewall 5, +1 pour avoir mis le DIEU en alerte)

Cybercombat contre la glace Tueuse

Glace : 5 succès (indice du serveur) contre

Ghost : 8 dés (Piratage 5 + Volonté 3) dont 5 de risque (risque normal avec RR 1) – 3 succès

Cybercombat contre la glace Acide

Glace : 5 succès (indice du serveur) contre

Ghost : 8 dés (Piratage 5 + Volonté 3) dont 5 de risque (risque normal avec RR 1) – 6 succès

Dans un dernier élan, Ghost parvient à ouvrir la porte. Il résiste à l'assaut de la glace Acide, mais pas à celui de la Tueuse qui lui inflige une VD de 7 (indice du serveur 5 + 2 succès nets). C'est plus que le triple de son Firewall (réduit à 2 par la glace Acide au tour précédent). Dans un crépitements ponctué de quelques étincelles, son cyberdeck rend l'âme. Étant connecté en RA, Ghost ne subit aucun choc d'éjection.

Il a fait son taf, c'est maintenant au tour d'Iron et de U-turn, le rigger du groupe, de faire le leur.

UN MONDE MÉCANIQUE

DES MACHINES

POSTÉ PAR : LSPD

Vous ne vous en rendez certainement pas compte, mais ceci est l'un des aspects les plus omniprésents dans votre vie... potentiellement même plus que la Matrice. Aussi, suite à la demande de Bull, j'ai pris sur moi de compiler ces informations sur les véhicules et drones pour vous donner un aperçu de ce que vous pourrez en tirer, et de ce dont il faudra vous méfier.

AU SERVICE DU CITOYEN

Installez-vous à un coin de rue ou en bordure d'autoroute à l'heure de pointe et regardez les gens se rendre au travail : vous pourrez compter le nombre de personnes qui conduisent réellement leur voiture sur les doigts d'une main.

La quasi-totalité des gens se repose sur le GridGuide local, beaucoup plus sûr et efficace que la conduite manuelle. Les conditions routières y sont mises à jour en temps réel et le système ajuste constamment le trajet pour tenir compte du trafic et des éventuels accidents. Les automobilistes bénéficient ainsi de l'itinéraire le plus rapide pour se rendre à destination, sans parler du temps dégagé pour faire autre chose, comme démarrer leur journée de travail, par exemple. Et ça, tout en rechargeant automatiquement leur véhicule électrique. Ceux-ci constituent aujourd'hui la majorité des véhicules routiers. GridGuide offre aussi la possibilité de faire les mises à jour des systèmes de la voiture durant le trajet entre deux gorgées de café, très pratique si vous êtes constamment en mouvement.

- Bien sûr, il permet aussi aux autorités de suivre une voiture en temps réel dans le cadre d'une filature ou d'une poursuite. Vous éviterez donc de vous en servir pendant un run. Les entreprises commerciales utilisent une version limitée de ce système pour suivre en temps réel leur flotte.
- Turbo Bunny

Contrairement à ce que certains imaginaient au 20^e siècle, nous n'avons pas de voitures volantes et la circulation est principalement restée au niveau du sol. Il existe bien des services d'hélico-taxis, mais ils sont peu communs et réservés à l'usage des cadres supérieurs des corpos ou des ultrariches. Ce qui est beaucoup plus commun dans les airs, par contre, est la multitude de drones plus ou moins gros qui assurent différents services, tels que les livraisons ou la surveillance.

Même du côté du public, l'usage des drones personnels est très populaire. Il n'est pas rare de déléguer à des machines l'entretien de sa maison ou de sa pelouse ou laissez des Fly-Eyes documenter en direct sa passionnante vie d'esclave corpo sur son compte au réseau social P2.0 dans l'espoir de faire monter sa cote en ligne.

- Autant ces drones peuvent faire planter un run en vous filant en train de commettre une infraction, autant ils peuvent vous être d'une aide monumentale pour une extraction en vous familiarisant avec la victime et ses habitudes ou pour s'infiltrer dans un bâtiment, car il est assuré que celui-ci et la routine de ses gardes se retrouvent sur une demi-douzaine de P2.0, il suffit de les retrouver.
- /dev/grl

- ♦ Ils fournissent aussi une couverture intéressante pour vos propres drones de surveillance. Qui fera attention à un de plus ?
- ♦ Peregrine

ASSERVIES AUX RIGGERS

Lorsqu'on prend le temps d'y penser, les riggers « légaux » sont largement plus nombreux que ceux qui courent les Ombres. Ils sont rarement câblés et opèrent généralement bien installés dans leur « siège du capitaine » devant une console

dans un bureau quelque part, et contrôlent une multitude d'appareils du quotidien auxquels on ne pense tout simplement pas. Cela inclut un bon nombre d'engins lourds, tels les grues sur les docks et dans les chantiers, les gros compacteurs industriels et les fonderies, mais aussi un grand éventail de véhicules commerciaux (camions gérant le fret routier et des livraisons, trains, engins agricoles dans les fermes industrielles, camions-poubelles et autres véhicules de voirie, transports en commun, et la quasi-totalité des vols commerciaux). Autant d'emplois et de machines qui sont sous le joug des riggers sans que le public ne s'en rende compte.

DRONES ET VÉHICULES

Les véhicules et drones suivent les mêmes règles, la seule différence étant que les premiers peuvent transporter un pilote et des passagers. Leurs capacités de fonctionnement autonomes sont identiques et tous sont considérés comme pouvant accepter un rigger en plongée. Le meneur de jeu est libre d'en décider autrement pour des cas particuliers. Sauf mention contraire explicite, le terme véhicule couvre l'ensemble des véhicules et drones.

CARACTÉRISTIQUES

Les véhicules sont des atouts (p. 58) et sont définis par les caractéristiques suivantes :

- **Autopilote** : utilisé seul comme réserve de dés lorsque le drone est autonome.
- **Structure** : mesure grossière du gabarit du véhicule, utilisée de façon similaire à la Force des personnages.
- **Blindage** : utilisée pour résister aux dommages, de façon similaire à l'Armure des personnages.
- **Maniabilité** : capacité du véhicule à prendre des virages serrés et rapides. Utilisé lors des poursuites.
- **Vitesse** : vitesse et accélération du véhicule. Utilisé lors des poursuites.
- **Moniteur d'état** : utilisé de façon identique à celui des personnages pour suivre l'état du véhicule.

PILOTAGE

Les véhicules en mouvement doivent être pilotés à chaque tour, sous peine de perdre le contrôle ou d'avoir un accident. Cela ne s'applique pas aux véhicules à l'arrêt ou en vol stationnaire. Selon le mode de contrôle (p. 233), cela nécessite, ou non, de dépenser une action. Un test de pilotage est uniquement requis pour les manœuvres dont l'issue est incertaine. Il s'agit d'un test simple dont le seuil est déterminé par le MJ en se basant sur la table des difficultés (p. 64).

Les courses-poursuites se gèrent par des tests opposés de Pilotage entre les différents protagonistes, le vainqueur parvenant à progresser vers son objectif (s'enfuir, rattraper l'autre, etc.).

L'environnement dans lequel la course-poursuite a lieu peut favoriser les engins rapides, ou au contraire ceux plus maniabiles. En fonction de cela, le meneur de jeu s'appuie sur l'attribut Maniabilité ou Vitesse (ou potentiellement la

somme des deux) pour comparer les aptitudes des véhicules impliqués. Si l'attribut d'un des véhicules est supérieur à celui de son opposant, alors le test de Pilotage de ce véhicule se fait avec un avantage.

Dans certains cas, l'issue ne fait aucun doute : une moto rattrapera forcément un bus urbain sur une autoroute. Dans de tels cas, aucun test n'est nécessaire, si ce n'est éventuellement pour déterminer le temps mis pour conclure la poursuite.

COMBAT

Les tirs avec des armes montées sur des véhicules consomment une action et s'effectuent avec Ingénierie (armes contrôlées à distance) + Logique ou Armes à distance (armes montées) + Agilité dans le cas des armes montées et manipulées à la main. Le test de défense des véhicules est un test de Pilotage + Agilité.

Les armes fixes pointant vers l'avant du véhicule sont une exception : le tir se fait au cours de l'action de pilotage, avec le même test de Pilotage + Agilité. Si la manœuvre effectuée en plus du tir est complexe, le meneur de jeu peut imposer un désavantage.

Les véhicules ont un moniteur d'état similaire à celui des personnages avec, par défaut, deux cases de dommages légers, une de dommages graves et une de dommages incapacitants. Ces dommages imposent les mêmes conséquences que les blessures, aux tests liés au véhicule. Ils résistent aux dommages de façon normale :

- Structure joue le rôle de Force.
- Blindage joue le rôle d'Armure.

Les dommages en cas de collision peuvent varier énormément selon la situation, et sont donc laissés à la discrétion du meneur de jeu. En général, ils devraient dépendre de la Structure du véhicule, et de sa vitesse.

FLURTIVITÉ ET PERCEPTION

Être discret avec un véhicule est un test de Furtivité (discrétion physique) + Agilité qui ne consomme pas d'action.

Percevoir à travers les senseurs d'un véhicule est un test de Perception (physique) + Logique. Cela ne consomme pas d'action à moins de faire une recherche active.

- Contrôler est souvent un bien grand mot. Un rigger chargé de superviser une flotte entière passe le plus clair de son temps à vérifier que tout se passe bien et ne plonge que rarement dans un véhicule. C'est cependant moins vrai pour ceux qui s'occupent des engins industriels lourds.
- Rigger X

Un autre domaine où on ne s'attendrait pas à trouver des riggers est celui des médias. La grande majorité des caméras sont contrôlées à distance par un opérateur interfacé qui peut rapidement faire les ajustements ou sauter de l'une à l'autre pour offrir un angle différent des événements. Le domaine médical a aussi largement bénéficié du développement de cette technologie. Outre le pilotage des ambulances, un médecin-rigger peut plonger dans un module Valkyrie et procéder à une intervention chirurgicale à distance. Très pratique et plus économique

lorsqu'il s'agit d'un expert qui travaille dans une autre région et qu'il y a situation d'urgence.

- Même dans le monde du spectacle, vous avez d'un côté des gens qui contrôlent les caméras et l'éclairage. Mais aussi des musiciens qui utilisent des implants pour contrôler leurs instruments et créer des sons ou mélodies qui leur seraient impossibles autrement, car trop rapides ou trop complexes.
- Kat o' Nine Tales

Et bien sûr, à notre grand dam, la sécurité publique et corporatiste a aussi largement bénéficié de l'essor des drones. Qu'il s'agisse d'appareils de surveillance, de combat ou de transport, il faut vous attendre à être régulièrement confronté à un, voire plusieurs, riggers compétents lors des runs contre des intérêts corporatistes.

UN TRUC EN PLUS

POSTÉ PAR : TURBO BUNNY

Avec le decker, le rigger est la profession des Ombres qui coûte le plus cher. Entre les véhicules, les drones, le cyberware spécialisé et les frais d'entretien qui vont avec, on parle de dizaines, voire de centaines de milliers de nuyens comme coût d'entrée. Toutefois, il s'agit d'un excellent investissement : leur polyvalence en fait un atout de choix pour n'importe quelle équipe.

LE MEILLEUR DES MÉCANOS

Peu importe s'il se spécialise dans les véhicules ou les drones, un rigger aura toujours, au minimum, un atelier avec tout ce qu'il lui faut pour réparer ou modifier l'engin de son choix. Et la plupart d'entre eux investira une bonne part de leurs gains et s'offrira même un garage complet, voire plusieurs s'il se diversifie dans différents modes de transport.

- Ce n'est pas pour rien que plusieurs riggers, une fois la retraite prise, se reconvertissent en mécaniciens. Déjà, ça leur permet de rester au jus des nouvelles technologies et, en plus, ils peuvent rentabiliser l'argent investi dans tout ce matos.
- Clockwork

En plus de ses outils et d'une petite collection de pièces de rechange, il n'est pas rare que le rigger se fournisse aussi du matériel d'armurier. Après tout, la mitrailleuse ou le lance-missile intégré ont aussi besoin d'amour et d'entretien si on ne veut pas qu'ils s'enraillent à un moment inopportun.

Et il n'y a pas que la boîte à outils qui compte. Un bon cyberterminal ainsi que dans les programmes plus ou moins légaux qui vont bien avec – autosofts, mapsoft, guerre électronique, etc. – seront indispensables pour optimiser et protéger tout cet équipement. Car, soyons honnêtes, la dernière chose qu'un rigger désire

est de se faire briquer un drone, car il a lésiné sur le prix d'un programme de chiffrement, ou de se faire prendre dans un embouteillage monstre, car son logiciel de navigation n'est plus à jour.

- Ça, c'est bien vrai et ce n'est pas valable que pour les cartes routières. J'investis une petite fortune dans mes cartes maritimes, mais ça en vaut la peine. Je ne voudrais pas me retrouver face à une aqualogie qui n'était pas là six mois plus tôt. Sans compter que sous les flots, je n'ai pas le loisir de regarder par la fenêtre. Si mes programmes ne sont pas à jour, c'est toute mon opération, et ma vie, qui sont en jeu.
- Sounder

ÊTRE LA MACHINE

Devenir rigger nécessite de passer sous le bistouri pour se faire installer un datajack ou, plus souvent, un **câblage de contrôle de véhicule (CCV)**. Ce cyberware est celui qui nous permet de plonger dans les véhicules.

- Pour être précis, le véhicule doit aussi disposer d'un module d'interface pour pouvoir utiliser un CCV, mais ça fait bien longtemps qu'ils sont installés de série, donc ne vous tracassez pas trop avec ça.
- Rigger X

Autre équipement iconique, la **console de commande pour rigger (CCR)** permet au rigger de superviser et contrôler efficacement une multitude de drones et véhicules simultanément.

- Il est techniquement possible de s'en passer, mais rares sont les riggers qui le font et ce sont généralement les bleus à court d'argent qui doivent s'en passer, faute de moyen. Toutefois, dans ces cas-là, c'est bien l'un de leurs premiers achats une fois leur premier job complété.
- Rigger X

CONSOLES DE COMMANDE POUR RIGGER

Voici quelques **exemples** de CCR :

Essy Motors DroneMaster : (atout équipement niveau 3, 17500¥) permet de contrôler 3 drones en siège du capitaine.

Horizon Overseer : (atout équipement niveau 5, 27500¥) permet de contrôler 3 drones en siège du capitaine, RR 1 aux tests de Pilotage (un type de drone au choix).

Proteus Poseidon : (atout équipement niveau 7, 37500¥) permet de contrôler 5 drones en siège du capitaine, RR 1 aux tests de Pilotage (un type de drone au choix).

Ares Red Dog Series : (atout équipement niveau 10, 52500¥) permet de contrôler 5 drones en siège du capitaine, RR 1 aux tests de Pilotage.

- Certains riggers se concentrent sur le pilotage d'un unique véhicule et n'ont que faire d'une CCR. S'ils sont rares dans les Ombres où les riggers opèrent généralement seuls, ils deviennent plus fréquents quand ils opèrent en groupe, à commencer par les militaires. Le rigger qui plonge dans le véhicule principal s'appuie exclusivement sur son câblage de contrôle et n'a pas besoin de console de commande, à l'inverse de celui qui gère l'escorte de drones depuis son siège du capitaine.
- Sounder
- Dans l'absolu, la CCR peut aussi jouer le rôle de commlink, mais le faire pour un usage courant est vraiment exposer sa console pour des économies de bout de chandelle.
- Clockwork

Que l'on soit rigger ou non, il y a quatre modes de contrôle pour les véhicules. Chacun avec ses avantages et inconvénients.

D'abord, le **contrôle manuel**. Pas véritablement du rigging, le contrôle manuel d'un véhicule a parfois sa place, même s'il ne dispose pas des avantages offerts par le câblage ou la console. Bien que notre réaction puisse être plus lente et moins précise, ce mode à l'avantage d'être hors connexion et donc plus difficile à suivre de la Matrice et immunisé aux tentatives de piratage. Mais bon, ne nous leurrions pas, un vrai rigger ne s'y résoudra qu'en dernier recours, ou pour ne pas se révéler.

Les **véhicules autonomes**, ensuite, s'appuient sur leur Autopilote pour suivre les ordres de leur propriétaire. N'étant pas sous le contrôle direct du rigger, ça le libère pour faire autre chose, toutefois, la qualité de l'Autopilote lui-même et d'éventuels autres programmes avancés va largement influencer leur efficacité et leur capacité de s'adapter au changement dans leur environnement ou dans un combat. Là encore, nul besoin d'être rigger pour utiliser cette méthode de contrôle et de nombreux runners profitent d'un ou deux drones de cette façon.

Enfin, nous avons les modes propres aux riggers. Ils peuvent **plonger** dans un véhicule en RV grâce à leur câblage de contrôle. Probablement le mode le plus « absolu », le rigger se dédie complètement à cette tâche et ne fait qu'un avec la machine en le contrôlant comme s'il s'agissait de son propre corps. Attention toutefois : comme pour un decker en cold ou hot-sim, on peut facilement oublier le passage du temps et être inconscient du danger qu'on encourt. De plus, le corps encaisse lui aussi les dommages subis par le véhicule. Gare aux crashes donc...

Toujours en RV, un rigger équipé d'une IND et d'une console de commande peut passer en mode **siège du capitaine**. Selon la puissance de sa console, le rigger peut contrôler jusqu'à une douzaine de drones en même temps. Même si la majorité sera en mode autonome, le rigger peut sauter en permanence de l'un à l'autre pour assurer une efficacité maximale de chacun.



CONSOLE
DE COMMANDE
POUR RIGGER

MODES DE CONTRÔLE

Différents modes de contrôle sont disponibles pour les véhicules et drones, selon l'équipement du personnage et ses besoins. Ces modes sont exclusifs les uns des autres.

CONTRÔLE MANUEL

Bien que de plus en plus rare, le contrôle manuel des véhicules est encore possible. Cela nécessite que le personnage soit physiquement aux commandes et demande toute son attention. Le contrôle manuel n'est évidemment pas disponible pour les drones, ceux-ci ne pouvant accueillir de conducteur.

En mode manuel, le pilote doit dédier une action par narration à la conduite, même si aucun test n'est nécessaire. Faire feu avec une autre arme nécessite un poste de pilotage adapté et une action dédiée.

VÉHICULE AUTONOME

L'Autopilote des drones et véhicules est capable de comprendre les ordres de son propriétaire et de les exécuter au mieux de ses capacités. Donner un ordre n'est pas une action, à moins que celui-ci ne soit particulièrement complexe, et peut guider le drone pendant plusieurs narrations.

Le véhicule utilise son Autopilote comme réserve de dés pour tous les tests (pilotage, attaque, furtivité, perception) et ne fait que des actions précautionneuses (risque faible). Une amélioration d'atout permet de débrider l'Autopilote, pour débloquent ses sécurités, auquel cas le joueur choisit normalement le niveau de risque.

Le pilotage ne consomme pas d'action à l'Autopilote.

PLONGÉE

Plonger dans un véhicule se fait en RV. Cela nécessite donc de pouvoir y accéder (en cold ou hot-sim, mais forcément via un implant cybernétique), ainsi qu'un câblage de contrôle de véhicule (CCV, des exemples sont proposés p. 232).

En plongée, le rigger contrôle le véhicule comme s'il s'agissait de son propre corps, le pilotage est donc similaire à un mouvement et ne consomme pas d'action. Par contre, les dommages subis par le véhicule sont retransmis sous forme de biofeedback, de façon atténuée :

- un dommage léger au véhicule ne cause pas de blessure au rigger.
- un dommage grave au véhicule cause une blessure légère au rigger.
- un dommage incapacitant au véhicule cause une blessure grave au rigger.

Seul le dommage réel est pris en compte, indépendamment de la case cochée. Ainsi, un troisième dommage léger remplira la case dommage grave du véhicule, mais ne causera aucun dommage au rigger. Néanmoins, le rigger subira au minimum une blessure légère lorsque le véhicule est incapacité.

Si le rigger est connecté en hot-sim, il bénéficie en plus d'un avantage à tous ses tests de Pilotage, y compris pour se défendre contre une attaque à distance. Par contre, il subira systématiquement une blessure grave si le véhicule est incapacité.

SIÈGE DU CAPITAIN

Le siège du capitaine est uniquement accessible en RV. Cela nécessite donc de pouvoir y accéder (en cold ou hot-sim, mais forcément via un implant cybernétique), ainsi qu'une console de commande pour rigger (CCR). Celle-ci lui permet de contrôler un nombre défini de véhicules selon le niveau de l'atout.

Dans le siège du capitaine, la première action du rigger de chaque narration lui permet d'effectuer une action indépendante par véhicule. Si celui-ci est en mouvement, il devrait s'agir du pilotage, sinon il peut s'agir de n'importe quelle action.

Les actions supplémentaires au cours d'une narration, qu'elles soient obtenues par un atout d'initiative ou par la dépense d'un point d'Anarchy, permettent chacune d'effectuer une action avec un véhicule unique. Si le rigger dispose de plusieurs actions supplémentaires, chacune peut s'appliquer à un véhicule différent.

Si le rigger est connecté en hot-sim, chaque action supplémentaire permet de faire exécuter le même ordre à un groupe de véhicules : le même déplacement ou tirer sur la même cible.

Note : en plongée et dans le siège du capitaine, le rigger est toujours capable de communiquer normalement à travers son IND. Cela lui permet donc de rester en contact avec ses coéquipiers et, au besoin, de donner des ordres à des drones autonomes.

PRIORITÉ DES MODES DE CONTRÔLE

En cas de conflit, le drone répondra aux commandes dans l'ordre suivant, du plus ou moins prioritaire :

1. Plongée
2. Siège du capitaine
3. Contrôle manuel
4. Drone autonome

Par exemple, un ordre donné pour un drone autonome sera ignoré si un rigger le contrôle en mode siège du capitaine.

Dans le cas où un drone recevrait plusieurs commandes simultanées de même niveau, la première à avoir été initiée prévaut. Ainsi, il n'est pas possible de plonger dans un drone si un autre rigger y est déjà plongé, idem pour le siège du capitaine. Par contre, un nouvel ordre donné à un drone autonome remplacera un ordre précédent en cours d'exécution.

MAÎTRE DES VÉHICULES

POSTÉ PAR : TURBO BUNNY

La première étape de tout run est de se rendre sur place, et la dernière est d'en revenir. Bien sûr, l'autopilote des véhicules pourra vous emmener à destination, et n'importe quel runner devrait être capable de conduire. Mais vous savez bien que dans notre domaine, les choses ne sont jamais simples. L'aller peut demander un certain doigté pour transporter toute l'équipe et son équipement en restant sous les radars. Le retour est trop souvent beaucoup plus chaotique ; j'espère que vous ne comptez pas sur l'autopilote de votre van pour semer les rotodrones de poursuite qui vous collent au train. On trouve des riggers spécialisés dans tous les environnements, mais je vais principalement me concentrer sur les véhicules terrestres, qui restent de loin les plus utilisés dans les Ombres.

RÔLES DES VÉHICULES

Les véhicules terrestres peuvent être utilisés à de nombreuses fins et le premier rôle du rigger est de choisir le bon véhicule pour chacune ou, quand le premier choix n'est pas possible, d'adapter l'approche aux véhicules disponibles.

Le premier qui vient en tête est évidemment le transport. Je ne m'étendrai pas sur le transport longue distance, apanage des coyotes, ces passeurs de frontières, et autres contrebandiers, mais plutôt sur les déplacements locaux. Un véhicule est nécessaire dès que vous voulez vous rendre quelque part, et le choix de celui à utiliser doit prendre en compte tous les aspects du run. Combien de runners avec quel équipement ? On ne transporte pas un drone de combat de la même façon qu'une arme personnelle, à cause de la taille, bien sûr, mais aussi des considérations légales.

Les véhicules sont aussi un *must* en cas de fuite précipitée, en particulier si l'équipe est prise en chasse. Dans ces cas-là, pour espérer s'en sortir, il faudra pouvoir compter à la fois sur un modèle adapté et sur un rigger compétent. Quand vous pénétrez sur le site d'une organisation prête à envoyer des forces de sécurité vous pourchasser, ne vous attendez pas à ce qu'il s'agisse d'un couple de mangeurs de donuts ! La conclusion sera la même si vous vous retrouvez en position de chasseur : vous avez intérêt à vous assurer les services d'un vrai rigger si vous voulez mettre toutes les chances de votre côté.

- ♦ Il nous arrive d'utiliser les transports en commun pour un run. Côté discrétion, c'est top si on peut se contenter d'un armement léger, mais il faut s'assurer d'avoir une solution de repli pour la fuite. Je ne voudrais pas découvrir en gare que le prochain métro est prévu dans 7 minutes alors que j'ai une escouade de sécurité corporatiste qui me colle aux basques.
- ♦ Chainmaker

Quand vous devez surveiller quelqu'un, ou effectuer une filature, un véhicule est aussi un incontournable, à l'exception

des rares cas où la cible ne se déplace qu'à pied et où vous la connaissez déjà suffisamment bien pour le savoir.

Enfin, quand vous vous attendez à une opposition féroce, un véhicule est une plateforme mobile pour armes lourdes : mitrailleuses lourdes, canons d'assaut ou lanceurs. Bien sûr, vous ne pourrez pas vous promener en ville avec une tourelle visible, mais c'est pour ça que les versions escamotables existent. Et puis, tous les runs n'ont pas lieu en ville.

Se limiter au sol serait pourtant une erreur. Les véhicules aériens sont bien plus rares que les drones, et rarement abordables pour des runners, mais la défense aérienne est généralement plus relâchée. Des runners audacieux peuvent en tirer parti. Côté aquatique, la situation est légèrement différente : plus qu'une opportunité, vous serez parfois contraint de passer par la mer pour atteindre votre cible. Un sous-marin est bien évidemment plus discret, mais, à moins que votre Johnson ne vous en fournisse un, ça reste une utopie pour un groupe de runners. En surface, les hors-bord sont le choix le plus évident, mais des scooters des mers ou un bateau de pêche peuvent permettre une approche plus discrète dans certains cas.

- ♦ Si le client peut se permettre un sous-marin pour un run, c'est que le jeu en vaut sacrément la chandelle. Attendez-vous à une opposition sérieuse et demandez une paye en conséquence.
- ♦ Sounder

SÉLECTION D'ENGINS

Vous imaginez bien que n'importe quel véhicule ne peut pas jouer n'importe quel rôle. Voici donc un petit tour d'horizon des différents types de véhicules. N'hésitez pas à commenter pour pointer certains modèles notables.

Commençons par les deux roues. Bon, clairement, ce n'est pas avec ça que vous allez transporter toute votre équipe ; tout au mieux un collègue pourra monter derrière vous, tant qu'il ne s'agit pas d'un troll. Par contre, elles offrent une maniabilité sans égale en ville, en particulier dans les rues étroites qu'on peut trouver en Europe et au Proche-Orient qui les rendent idéales pour fuir rapidement. Le choix naturel se porte sur les **motos de course**, telles la Suzuki Mirage et la Stiletto, sa concurrente coproduite par Evo et Echo Motors.

- ♦ On en croise rarement, mais j'aime beaucoup ma **Revolution**, produite par Horizon. Aussi rapide qu'une moto de course, elle est légèrement plus robuste. Et surtout, son look est inimitable !
- ♦ Slamm-0 !

Pour ceux qui préfèrent des modèles plus robustes, ou auxquels le métatype ne donne pas le choix, les **choppers** sont un bon choix. Légèrement moins rapides que les motos de course, leur structure renforcée est un attrait indéniable lorsque les

CHOPPER



MOTO DE COURSE

MOTO MONOROUÉ

choses s'enveniment. La Harley-Davidson Scorpion est la plus connue, mais la Yamaha Nodachi grignote ses parts de marché.

Les **motos de combat** partagent cette robustesse, souvent accentuée par quelques plaques de blindage et des pneus incroyables. La star du moment est la **Harley-Davidson Centaur**.

- On sous-estime souvent les **motos tout-terrains**, sous prétexte que la plupart des runs se passent en ville. C'est une grosse erreur, leur maniabilité leur permet de passer là où peu de véhicules le peuvent : escaliers, zones non pavées, etc.
- Borderline
- Les **scooters** sont aussi trop souvent méprisés. Bien sûr, ce n'est pas leurs capacités techniques que je vais vanter, mais celle de se fondre dans la foule. Peu de gens s'intéressent aux personnes en scooter quand ils cherchent un fugitif.
- Balladeur

Pour transporter plus de passagers, tournons-nous vers les voitures. Les **berlines** classiques, telles la Ford Americar et ses multiples concurrentes de toutes marques n'offrent pas des performances remarquables, mais sont parfaites pour se fondre dans la masse des véhicules. De plus, les constructeurs



SPORTIVE



LIMOUSINE



proposent toujours différentes motorisations, dont certaines sont vraiment puissantes. Si la prétendue cinquième place ne sera que rarement utilisable, à moins de bosser avec une équipe d'elfes rachitiques, leur coffre devrait permettre de transporter le matériel de l'équipe, ou un drone moyen. Les modèles break offrent encore davantage d'espace de stockage.

Les **sportives**, comme la célèbre Eurocar Westwind, n'offrent pas autant de place, mais seront bien plus efficaces pour semer d'éventuels poursuivants. Les **limousines** peuvent aussi être utilisées par des runners audacieux pour profiter de la place à bord et jouer sur l'élément de surprise. Mais on ne va pas se mentir, vous en croiserez le plus souvent quand vous aurez affaire à des cadres corporatistes. Ne vous méprenez pas, sous

leur aspect pataud se cache généralement un moteur puissant et un blindage dissimulé conséquent. Le modèle en vogue actuellement est la **Mitsubishi Nightsky**.

Quand l'espace utile disponible est la considération principale, il faut se tourner vers les SUV, pick-up, ou carrément les vans. Les **SUV**, tel le Land Rover 2080, sont plus confortables pour les passagers, mais les **pick-up**, pouvant transporter un grand drone, offrent une bien meilleure capacité de chargement. Le Toyota Gopher est particulièrement apprécié dans sa dernière itération. Leurs performances routières sont similaires. Les **vans** payent leur volume supérieur par une vitesse moindre, mais leur capacité à débarquer et embarquer rapidement personnes et matériel par leurs portes arrière et



ARES
CITYMASTER

GMC-BULLDOG
STEP-VAN



latérales en font néanmoins des véhicules de choix pour n'importe quelle équipe de runners. Les riggers apprécient aussi de pouvoir y installer des baies de chargement pour drones. Leur banalité en font aussi des véhicules plutôt discrets. Mon choix dans cette catégorie se portera sur le GMC-Bulldog Step-van.

- Les runners ne sont pas les seuls à apprécier les vans. Les forces de sécurité raffolent des **Ares Citymaster**, si tant est qu'on puisse encore appeler cela un van, tellement ce mastodonte est proche du fourgon blindé. Prévu pour le contrôle des foules, ce véhicule lourd peut aussi bien transporter des troupes, bloquer des rues grâce à sa taille et sa masse que disperser des manifestations avec son canon à eau... quand c'est l'arme qu'ils décident de monter en tourelle.
- Juice Box

Pour emprunter la voie des airs, il vous faudra d'énormes moyens ou, plus probablement, que votre Johnson mette un véhicule à votre disposition pour la mission. Vous aurez plus d'occasions de vous retrouver face à ces engins, qu'il s'agisse des **hélicoptères Northrup Yellowjacket** des forces de sécurité ou des **Osprey II**, les **appareils à décollage et atterrissage vertical** (ADAV) de DocWagon. Si vous faites appel aux services d'un coyote, en particulier dans les étendues sauvages de NAA, vous embarquerez éventuellement dans un **GMC Banshee**, le plus iconique des **t-birds**. Ces appareils de basse

altitude sont idéaux pour se faufiler à haute vitesse le long des canyons et passer, littéralement, sous les radars.

- Tu aurais dû mentionner le **Nightwing d'Artemis Industries**. Bien sûr, elles n'envoient pas autant de rêve qu'un t-bird, mais ces **ailer volantes personnelles**, sortes de deltaplanes motorisés particulièrement discrets avec leur moteur électrique silencieux, sont idéales pour des infiltrations aériennes à moindre coût.
- Balladeer
- J'ai bien compris que tu n'as pas prévu de couvrir les véhicules marins, Bunny, mais certains runners pourraient avoir à en utiliser sporadiquement. Si ce n'est pas votre spécialité, je vous conseillerai d'opter pour des Jet-skis, facile à prendre en main et passe-partout. La seconde option, si vous devez transporter plus de choses, une personne à extraire en particulier, sera un bateau pneumatique semi-rigide.
- Sounder



ADAM

T-BIRD

VÉHICULES

Les véhicules personnels des runners sont des atouts (p. 58). Cela peut inclure ceux des riggers utilisés pour l'ensemble de l'équipe. Cependant, certains véhicules particulièrement onéreux et performants dépassent le cadre des simples atouts et devraient être gérés au niveau de l'équipe entière. Aucune règle spécifique n'est prévue, cela relève de la narration et des attentes de chaque table. Les véhicules pour lesquels le niveau d'atout n'est pas précisé ne sont pas prévus pour être achetés par des runners dans le cadre des règles d'atout. Tous les véhicules disposent d'une monture d'arme tournée vers l'avant.

CARACTÉRISTIQUES DE BASE DES VÉHICULES

Métahumain : (pour comparaison) Structure = Force, Maniabilité = Agilité, Vitesse = 0.

Moto de course : (atout véhicule niveau 1, 5 000 ¥) Autopilote 6, Structure 4, Maniabilité 2, Vitesse 6, Blindage 0.

Moto de tout-terrain : (atout véhicule niveau 1, 5 000 ¥) Autopilote 6, Structure 4, Maniabilité 3, Vitesse 5, Blindage 0.

Moto de combat / Chopper : (atout véhicule niveau 1, 5 000 ¥) Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 5, Blindage 0.

Voiture desport : (atout véhicule niveau 1, 5 000 ¥) Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 5, Blindage 0.

Berline : (atout véhicule niveau 1, 5 000 ¥) Autopilote 6, Structure 6, Maniabilité 2, Vitesse 4, Blindage 0.

SUV / Pick-up : (atout véhicule niveau 1, 5 000 ¥) Autopilote 6, Structure 7, Maniabilité 1, Vitesse 4, Blindage 0.

Van : (atout véhicule niveau 1, 5 000 ¥) Autopilote 6, Structure 8, Maniabilité 1, Vitesse 3, Blindage 0.

Bus / semi-remorque : (atout véhicule niveau 1, 5 000 ¥) Autopilote 6, Structure 10, Maniabilité 0, Vitesse 2, Blindage 0.

Jet-ski : (atout véhicule niveau 1, 5 000 ¥) Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 5, Vitesse 2, Blindage 0.

Bateau pneumatique semi-rigide : (atout véhicule niveau 1, 5 000 ¥) Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 4, Vitesse 3, Blindage 0.

Hélicoptère civil : Autopilote 6, Structure 9, Maniabilité 4, Vitesse 6, Blindage 0.

ADAM : Autopilote 6, Structure 10, Maniabilité 3, Vitesse 8, Blindage 0.

T-bird : Autopilote 6, Structure 10, Maniabilité 3, Vitesse 10, Blindage 0.

VÉHICULES SPÉCIFIQUES

Moto Horizon-Doble Revolution : (atout véhicule niveau 2, 10 000 ¥) Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 6, Blindage 0.

Harley-Davidson Centaur : (atout véhicule niveau 4, 20 000 ¥) Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 5, Blindage 3.

Mitsubishi Nightsky : (atout véhicule niveau 9, 45 000 ¥) Autopilote 6, Structure 7, Maniabilité 2, Vitesse 4, Blindage 5, RR 1 aux tests d'Influence (en présence de la voiture).

Artemis Industries Nightwing : (atout véhicule niveau 4, 20 000 ¥) Autopilote 6, Structure 3, Maniabilité 7, Vitesse 4, Blindage 0, volant, RR 1 aux tests de Furtivité (discrétion physique).

Ares Citymaster : Autopilote 6, Structure 9, Maniabilité 1, Vitesse 3, Blindage 9, tourelle sur le dessus.

Northrup Yellowjacket : Autopilote 6, Structure 9, Maniabilité 4, Vitesse 6, Blindage 6, volant, 2 montures d'armes sur l'avant, équipées de mitrailleuses.

Osprey II : Autopilote 6, Structure 10, Maniabilité 3, Vitesse 8, Blindage 6, volant, treuil, 2 modules Valkyrie (médiokit autonome, Autopilote 10).

GMC-Banshee : Autopilote 6, Structure 10, Maniabilité 3, Vitesse 11, Blindage 5, volant, tourelle sur le dessus.

RIGGER DE DRONES

POSTÉ PAR : RIGGER X

Les drones représentent l'autre carte, ou plutôt le paquet entier planqué dans la manche des riggers. Ces engins sans passager existent dans un nombre infini de formes, tailles et desseins. Peu chers, ils peuvent remplir de nombreux rôles différents, de façon plus ou moins autonome et sont facilement remplaçables, en tous cas, plus facilement qu'un coéquipier.

RÔLES DES DRONES

Le premier auquel on pense, surtout si on regarde beaucoup de tridéo, c'est évidemment le **combat**. Les drones permettent en effet de facilement démultiplier votre puissance de feu pour faire crouler vos cibles sous le nombre, en plus de détourner certains tirs. Cela peut se faire de façon autonome, avec une efficacité assez limitée face à des troupes entraînées, ou en mode siège du capitaine, si le rigger peut opérer en RV depuis un endroit protégé.

- ♦ Pour les runners, cet endroit est souvent le véhicule principal, qui peut aussi être contrôlé directement par le rigger en plus de ses drones.
- ♦ Beaker
- ♦ Face à une opposition soutenue, si votre rigger n'est pas en mesure de contrôler les drones directement, ils peuvent quand même être d'une grande aide grâce à des tirs de suppression, pour vous éviter d'avoir à affronter tous les ennemis à la fois. Dans tous les cas, faites attention à eux, car, mis à part les plus gros modèles, ils sont fragiles.
- ♦ Turbo Bunny

Utiliser des drones de combat implique de pouvoir les transporter et les déployer. Ce n'est pas un problème quand il s'agit de défendre sa planque, mais ça l'est beaucoup plus quand il faut mener l'offensive. Rares sont les endroits où des drones armés peuvent se promener sans réaction rapide des forces de police. De plus, les drones armés sont la plupart du temps plus volumineux, ce qui peut nécessiter une certaine logistique si vous voulez les déployer en nombre.

Les drones sont aussi de formidables outils de **surveillance**, de **reconnaissance** et de **filature**. À longue distance, ce sont généralement des drones volants à assez haute altitude qui restent les plus adaptés. Dans ce cadre, leur utilité est à la fois défensive, pour détecter au plus tôt des ennemis s'approchant de votre position, et offensive, cette surveillance aérienne permettant d'obtenir une vue d'ensemble de larges complexes formés de plusieurs bâtiments ainsi que de déterminer en temps réel trajet et fréquence des patrouilles de gardes. C'est aussi un moyen potentiel de réaliser que l'équipe a été repérée, si les forces de sécurité convergent soudainement sur sa position. Dans les villes, les drones sont tellement nombreux que ces engins passent facilement inaperçus, noyés dans le nombre, à condition de ne

pas survoler directement les grandes enclaves corporatistes. Dans les zones moins peuplées, c'est par contre plus difficile pour eux de ne pas se faire repérer, à moins que l'appareil soit équipé d'optiques à longue portée pour lui permettre de voler à vraiment haute altitude. Cela nécessite alors un modèle plus grand et plus lourd, capable de supporter les vents forts.

Une reconnaissance peut aussi se faire en infiltrant un drone chez l'ennemi. Pour cela on a plutôt recours à des microdrones qui passent facilement inaperçus. C'est particulièrement vrai pour les modèles à pattes, qui sont cependant bien plus lents. Leurs équivalents volants sont plus rapides et restent très discrets en extérieur. Par contre, il sera probablement nécessaire de les poser en intérieur, car un drone volant est particulièrement voyant dans une pièce. Outre la reconnaissance visuelle, cette surveillance à courte distance permet aussi d'écouter les conversations, ce qui permet aussi à nos compagnons mécaniques de jouer un rôle d'**espionnage**.

Les drones peuvent aussi jouer un rôle lors des **courses-poursuites**. Les plus gros montés sur roues rivalisent avec les véhicules en termes de vitesse, et leur taille réduite les rend très maniables, sans même parler des drones volants.

Enfin, nos amis mécaniques sont très utilisés pour le transport, en particulier pour effectuer toutes sortes de **livraisons**. Si cela vous semble inutile pour des runners, c'est que vous manquez cruellement d'imagination. Dissimuler vos drones en modèles de livraison ou simplement profiter de leur nombre pour que les vôtres passent inaperçus ne sont que quelques façons d'en tirer parti.

- ♦ J'ai runné plusieurs fois avec une équipe dont la spécialité était de s'infiltrer en se faisant passer pour des agents d'entretien ou de maintenance, puis se livrait ses armes sur place à l'aide d'un drone « Taco Temple ».
- ♦ Fianchetto
- ♦ Tu peux aussi pirater les vrais drones de livraison ou d'entretien. Il serait dommage qu'ils repartent les mains vides alors qu'ils pourraient se charger de faire sortir le prototype pour lequel vous êtes payés !
- ♦ Turbo Bunny

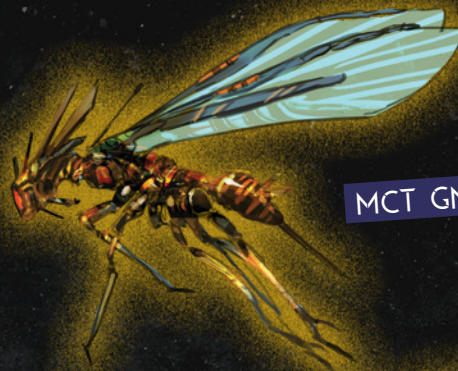
SÉLECTION D'ENGINS

On trouve une immense variété de drones, aussi bien en termes de taille que de moyens de locomotion.

Les **microdrones** mesurent de deux à une dizaine de centimètres, soit la taille d'un gros insecte à celle d'un petit jouet. Ce sont quasi exclusivement des modèles terrestres et volants, les microdrones aquatiques se faisant trop facilement emporter par les courants du fait de leur petite taille. Les modèles terrestres sont pour la plupart munis de pattes adhésives, leur permettant de se déplacer très discrètement sur les surfaces verticales, et même au plafond pour les plus légers. Par contre, leurs déplacements



SHIAWASE KANMUSHI



MCT GNAT



LOCKHEED OPTIC-X2



CYBERSPACE DESIGN
QUADROTOR



CHRYSLER-NISSAN
PURSUIT V

MCT-NISSAN
ROTO-DRONE



MCT STEEL LYNX



GM-NISSAN
DOBERMAN



restent lents ; s'ils peuvent suivre sans difficulté un métahumain marchant vite, ils seront vite distancés s'il se met à courir. Le **Shiawase Kanmushi** est le parfait exemple de ce type de drones, il dispose de plus d'un Autopilote très évolué. Les versions à roues sont plus rapides, mais généralement moins maniables.

Les microdrones volants utilisent des microrotors ou des ailes vibrantes et sont nettement plus rapides. Ils sont par contre sensibles aux vents violents. Ma préférence va au **MCT Gnat** qui ressemble à s'y méprendre à un frelon.

Les **petits drones**, malgré leur nom, sont nettement plus grands, autour de 50 à 70 cm, bien trop pour les missions d'infiltration. Ils peuvent par contre être équipés de petites armes, et supportent des vents et courants plus forts, ce qui leur permet de voler à plus haute altitude et de braver les eaux. Dans cette taille, trois modèles sont particulièrement intéressants à mes yeux. Le **Cyberspace Design Quadrotor** est un petit drone volant à rotors pouvant accueillir une mitraillette pour fournir un appui feu. Sa taille permet d'en transporter deux dans un sac à dos adapté pour les déployer directement sur le terrain en cas de besoin. Très stable, il peut aussi faire de la reconnaissance depuis une altitude assez élevée et plonger pour assurer un soutien aérien léger.

Le **Lockheed Optic-X2** est aussi un modèle volant, mais doté d'ailes repliables. Il est encore plus facile à transporter que le Quadrotor, et il suffit de le lancer pour le déployer. Il est doté de plusieurs technologies le rendant difficile à repérer une fois

en vol, que ce soit visuellement ou par des moyens technologiques. Ses optiques lui permettent de fournir des images très détaillées même depuis une altitude élevée.

Le **Chrysler-Nissan Pursuit V** est un petit drone sur roues au design plat et relativement lourd pour sa taille. Son moteur surpuissant lui offre une vitesse impressionnante qui fait qu'il est tout bonnement impossible de le distancer sur route. Il est très utilisé lors des poursuites pour ne pas perdre la cible de vue.

- ♦ J'adore m'en servir pour passer sous les véhicules adverses et y poser des mines magnétiques. C'est radical !
- ♦ Clockwork
- ♦ Pourquoi ça ne m'étonne pas de toi ?
- ♦ Turbo Bunny

Les **drones moyens** commencent à être suffisamment robustes pour jouer un rôle significatif en combat, mais sont nettement plus contraignants à déployer sur le terrain de façon discrète. Bien sûr ils sont parfaitement capables de venir par eux-mêmes, mais les drones armés sont rarement bien vus en ville... Le **GM-Nissan Doberman** n'est pas, contrairement à ce que son nom laisserait penser, un drone arthropode, mais est équipé de chenilles ou de roues. Long d'un mètre et haut de 50 centimètres, il est équipé d'une monture pouvant accueillir des armes de la taille d'un fusil ainsi que de quelques plaques de blindage.

DRONES

Les drones des runners sont des atouts (p. 58), représentant généralement un drone chacun, mais jusqu'à trois drones identiques peuvent être combinés en un atout unique. Sauf mention contraire, tous les drones ont une monture d'arme tournée vers l'avant (les armes sont achetées séparément).

CARACTÉRISTIQUES DE BASE DES DRONES

Métahumain : (pour comparaison) Structure = Force, Maniabilité = Agilité, Vitesse = 0.

Microdrone : (atout drone niveau 1, 5000¥) Autopilote 6, Structure 0, Maniabilité 10, Vitesse 0 (volant 1), Blindage 0, aucune monture d'arme, avantage en Furtivité (discrétion physique).

Petit drone : (atout drone niveau 1, 5000¥) Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 2 (volant 4), Blindage 0, mitraillette ou plus petit.

Drone moyen : (atout drone niveau 1, 5000¥) Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 3 (volant 6), Blindage 0, fusil ou plus petit.

Grand drone : (atout drone niveau 1, 5000¥) Autopilote 6, Structure 4, Maniabilité 4, Vitesse 4 (volant 8), Blindage 0.

DRONES SPÉCIFIQUES

Shiawase Kanmushi : (atout drone niveau 3, 15000¥) Autopilote 8, Structure 0, Maniabilité 10, Vitesse 0, Blindage 0, avantage en Furtivité (discrétion physique), aucune monture d'arme.

MCT Gnat : (atout drone niveau 4, 20000¥) Autopilote 6, Structure 0, Maniabilité 10, Vitesse 1, Blindage 0, volant, RR 1 aux tests de Furtivité (discrétion physique), avantage en Furtivité (discrétion physique), aucune monture d'arme.

Cyberspace Design Quadrotor : (atout drone niveau 4, 20000¥) Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 4, Blindage 0, volant, monture d'arme sur l'avant pour mitraillette, RR 1 aux tests de Perception (physique).

Lockheed Optic-X2 : (atout drone niveau 6, 30000¥) Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 4, Blindage 0, volant, monture d'arme sur l'avant pour mitraillette, RR 1 aux tests de Furtivité (discrétion physique) et Perception (physique).

Chrysler-Nissan Pursuit V : (atout drone niveau 4, 20000¥) Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 5, Blindage 0, monture d'arme sur l'avant pour mitraillette ou plus petit.

GM-Nissan Doberman : (atout drone niveau 4, 20000¥) Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 3, Blindage 2, monture d'arme sur tourelle pour fusil ou plus petit.

MCT-Nissan Roto-drone : (atout drone niveau 5, 25000¥) Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 6, Blindage 2, volant, 2 montures d'arme sur l'avant pour fusil ou plus petit.

Ares-DocWagon First Responder : (atout drone niveau 8, 40000¥) Autopilote 10, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 3, Blindage 2, bras articulé, module Valkyrie (médikit autonome).

Steel Lynx : (atout drone niveau 7, 35000¥) Autopilote 6, Structure 4, Maniabilité 4, Vitesse 4, Blindage 4, tourelle accueillant 2 montures d'armes.

Le **MCT-Nissan Roto-drone** est un drone à double rotor tournant en sens inverse, ce qui lui procure une grande stabilité en vol, pour contrebalancer le recul des multiples armes à feu que sa conception ingénieuse lui permet d'embarquer. Cela en fait une référence incontestée des drones de combat volants de sa catégorie.

Dans cette catégorie de taille, on trouve aussi des drones aériens militaires, de combat ou de surveillance, ainsi que de nombreux appareils à usage industriel, d'entretien ou de transport. Plus original, le Nissan Samurai est un drone anthropomorphe doté de lames rétractables et d'une monture d'arme légère sur chaque bras. Je ne suis pas persuadé qu'il soit particulièrement efficace en combat, mais il faut bien avouer qu'il est impressionnant. Notez aussi l'**Ares-DocWagon First Responder**, un drone sur roues disposant d'une civière extensible et d'un bras articulé pour charger un blessé. Son module Valkyrie intégré dispose de tout le nécessaire pour protéger de garder les blessés en vie, le temps de les extraire.

♦ Pour ceux qui ne connaîtraient pas, un module Valkyrie est bien plus qu'un medikit haut de gamme, c'est quasiment une salle d'opération miniature automatisée. Toutes les ambulances DocWagon en sont équipées.

♦ Butch

Les **grands drones** ont environ la taille d'une moto, ce qui leur confère des capacités de combat inégalées. La majorité des drones militaires rentrent d'ailleurs dans cette catégorie. Ils sont sans surprise beaucoup plus rares dans les Ombres, bien qu'un certain nombre d'équipes soient capables de déployer un **Steel Lynx**. Ce grand drone est une plateforme de tir blindée très stable dont les roues sont fixées à des membres télescopiques, ce qui lui permet de s'élever au-dessus des obstacles pour faire feu.

On trouve aussi dans cette catégorie des drones utilitaires, tel l'Ares Packmule. Ce drone de transport à quatre pattes est conçu pour les terrains accidentés. Il est énormément utilisé pour accompagner les escouades militaires pour transporter un surplus de munitions tout en réduisant le poids des paquets.

GUERRE TECHNOLOGIQUE

POSTÉ PAR : RRW

Deckers et riggers partagent leur passion pour la technologie, et bien que leurs champs d'action soient différents, certains recoupements existent. Cela peut être source de conflits, mais aussi d'entraide.

De conflit d'abord, car les riggers sont une cible de choix pour les deckers. Pour cela, plusieurs angles d'attaques sont possibles. Le decker peut décider de s'en prendre au rigger, afin de bricker sa console de commande. Cela l'empêchera de plonger dans ses drones et véhicules, réduisant fortement sa capacité de nuisance. Même si c'est en effet très tentant de rendre inopérants tous les drones d'un rigger en une fois, gardez à l'esprit qu'en pratique il devrait encore être capable de leur donner des ordres grâce à son commlink. Cela dit, les drones seront alors contraints à agir de façon autonome, avec une efficacité nettement moindre. C'est donc une option qui

reste intéressante, surtout que son commlink sera ensuite une cible probablement moins protégée.

Le decker peut aussi choisir de s'en prendre directement aux appareils que pilote le rigger. Pour cela, ce qui vient à l'esprit en premier est de les bricker, mais ils seront protégés par le firewall de sa CCR ; si le rigger est correctement préparé, celui-ci devrait être renforcé. Une solution plus subtile est de pirater les drones pour en prendre le contrôle. Cette solution a cependant ses limites : un decker seul ne pourra rien faire d'autre que de donner des ordres aux drones, et encore, seulement à ceux qui ne sont pas contrôlés directement par un rigger depuis son siège du capitaine ou en plongée, les ordres étant supplantés par ces modes de contrôle. Cela sera surtout utile si le rigger adverse laisse ses drones en mode autonomes pendant qu'il est lui-même plongé dans un véhicule ou un drone particulier.

Par contre, et cela me fait une transition parfaite sur l'entraide. Un decker ayant piraté un niveau d'accès administrateur sur un drone autonome peut en donner l'accès à un rigger allié. Ce serait quand même dommage de se contenter de mettre hors service un drone ennemi, quand on peut faire en sorte qu'il agisse pour notre compte.

L'autre aide que les deckers peuvent apporter aux riggers concerne la protection matricielle. Comme on vient de le voir, les riggers sont des cibles de choix pour un piratage, et il serait irresponsable pour un decker de laisser un tel allié sans protection.

Les riggers ne sont cependant pas complètement impuissants face aux petits génies de la Matrice. Leurs compétences en ingénierie en font les maîtres des ondes et de la guerre électronique. Ils sont souvent les mieux placés pour mettre en place un brouillage sélectif, visant à compliquer la tâche des deckers et riggers adverses, et pour contourner les mêmes brouillages mis en place par l'opposition.

GUERRE TECHNOLOGIQUE

Les règles liées à la guerre technologique se trouvent pour la plupart dans le chapitre *Un monde virtuel* (p. 201) :

- Les règles pour bricker les CCR, commlinks et drones sont dans l'encart *Cybercombat* (p. 225).
- Les règles pour pirater les drones sont dans l'encart *Obtenir et utiliser un niveau d'accès* (p. 217), celles pour se défendre dans l'encart *Protection matricielle* (p. 216).
- Les règles sur les priorités de niveaux d'accès sont dans l'encart *Modes de contrôle* de ce chapitre (p. 233).
- Les règles sur la guerre électronique sont dans l'encart *Bruit et brouillage* (p. 219).

L'ENFER, C'EST LES AUTRES

Au cours de leurs missions, les runners seront amenés à croiser et interagir avec de nombreux autres personnages. La majorité de ces rencontres ne nécessiteront aucun test, ou suffisamment peu pour les gérer à la volée (p. 82). D'autres, cependant, demanderont d'avoir des caractéristiques complètes. À cette fin, vous trouverez dans ce chapitre celles de plus de 40 profils prêts à l'emploi, PNJ métahumains comme créatures. Quand cela est nécessaire, les caractéristiques sont fournies pour tous les métatypes et, dans de nombreux cas, proposent des atouts au choix afin d'apporter encore plus de variété. Vous pouvez d'ailleurs en choisir plus que préconisé si vous souhaitez augmenter légèrement leur dangerosité. Notez que les atouts de type *pouvoir* des paracréatures ne suivent pas forcément les règles habituelles, en fournissant parfois des bonus qui ne sont pas disponibles pour les personnages afin de représenter leurs capacités uniques. Ils s'appuient aussi largement sur les effets narratifs.

Les gangers (p. 244 à 246), officiers de sécurité / police normaux (p. 247 à 249) et d'élite (p. 250 et 253) se déclinent par rôle (combattant, mage, adepte, decker et rigger) et sont prévus

pour pouvoir être utilisés pour représenter n'importe quel type de personnage, à différents niveaux de puissance.

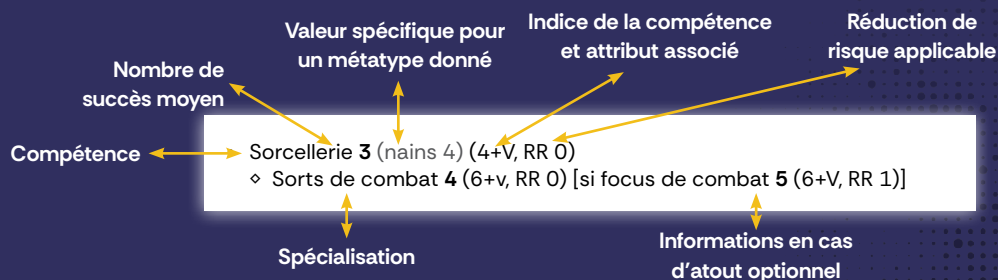
Comme les caractéristiques sont génériques pour un type de PNJ donné, elles n'incluent pas de mot-clé, comportement ni réplique, et rarement la compétence Réseau. N'hésitez cependant pas à la rajouter en cas de besoin. De plus, elles sont prévues pour des seconds rôles et mettent donc en avant leur nombre de succès moyen. Il est cependant parfaitement possible de les utiliser comme des premiers rôles en apportant les modifications suivantes :

- Leur octroyer des points d'Anarchy selon leur métatype (4 pour les humains, 3 pour les autres) et les utiliser normalement.
- Lancer les dés en utilisant les indices d'attributs et de compétences fournis.
- Les atouts d'initiative qui fournissent une action de plus par combat deviennent un gain d'un point d'Anarchy ; ceux qui fournissent une action supplémentaire par narration font gagner en plus un point d'Anarchy.
- Les attaques et sorts qui peuvent causer un effet spécial nécessitent l'utilisation d'un point d'Anarchy.

LÉGENDE

Note : les spécialisations sont parfois indiquées, car elles sont d'usage fréquent et utilisent un attribut différent, même

si le PNJ n'en dispose pas, auquel cas l'indice est le même que celui de la compétence.



GANGER

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
3	2	2	2	2
4 (orks)		3 (nains)		3 (elfes)
5 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (trolls 4) (3+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **3** (3+A, RR 0)
- Armes à distance **3** (3+A, RR 0)
- Combat rapproché **3** (4+A, RR 0)
 - [si bras cybernétique **4** (4+A, RR 1)]
 - ◊ Lames **4** (6+A, RR 0) [si bras cybernétique **5** (6+A, RR 1)]
- Furtivité **3** (3+A, RR 0)
- Perception **3** (3+L, RR 0)
- Influence **2** (1+C, RR 0)
 - ◊ Intimidation **3** (3+C, RR 0)

1 ATOUT AU CHOIX

- Substituts musculaires (cyberware) : VD +1 en combat rapproché.
- Jazz (drogue) : +1 action par combat.
- Bras cybernétique (cyberware) : RR 1 aux tests de Combat rapproché.
- Zélé (trait) : Volonté +1 pour résister à l'intimidation ou la peur ; combativité forte.
- Armure dermique (cyberware) : Armure +1.

ARMES

- Mains nues VD **3** (orks 4, trolls 5) [OK/-/-/-]
- [si substituts musculaires : VD 4 (orks 5, trolls 6)]
- Couteau VD **4** (orks 5, trolls 6) [OK/-/-/-]
- [si substituts musculaires : VD 5 (orks 6, trolls 7)]
- Pistolet léger VD **4** [OK/OK/Dés./-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Synthécutir aux couleurs du gang (Armure 1)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité faible [si zélé combativité forte]
- Physiques 4/7/10 (orks 5/8/11, trolls 6/9/12)
 - ◊ si armure dermique 5/8/11 (orks 6/9/12, trolls 7/10/13)
- Mentales 2/5/8 (nains 3/6/9)

GANGER D'ÉLITE / MEMBRE D'UN SYNDICAT DU CRIME

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
3	3	2	2	2
4 (orks)		3 (nains)		3 (elfes)
5 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (trolls 4) (3+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **4** (5+A, RR 0)
- Armes à distance **3** (3+A, RR 0)
 - ◊ Mitraillettes **4** (5+A, RR 0)
 - [si yeux cybernétiques **5** (5+A, RR 1)]
- Combat rapproché **4** (5+A, RR 0)
 - [si bras cybernétique **5** (5+A, RR 1)]
 - ◊ Lames **4** (7+A, RR 0) [si bras cybernétique **5** (7+A, RR 1)]
- Furtivité **3** (3+A, RR 0)
- Perception **3** (3+L, RR 0)
- Influence **3** (3+C, RR 0)
 - ◊ Intimidation **3** (elfes 4) (5+C, RR 0)

2 ATOUTS AU CHOIX

- Substituts musculaires (cyberware) : VD +1 en combat rapproché.
- Jazz (drogue) : +1 action par combat.
- Bras cybernétique (cyberware) : RR 1 aux tests de Combat rapproché.

- Zélé (trait) : Volonté +1 pour résister à l'intimidation ou la peur ; combativité forte.
- Armure dermique (cyberware) : Armure +1.
- Yeux cybernétiques avec smartlink (cyberware) : RR 1 aux tests d'Armes à distance (mitraillettes), vision nocturne.

ARMES

- Mains nues VD **3** (orks 4, trolls 5) [OK/-/-/-]
- [si substituts musculaires : VD 4 (orks 5, trolls 6)]
- Arme longue (katana, hache, épée) VD **5** (orks 6, trolls 7) [OK/-/-/-]
- [si substituts musculaires : VD 6 (orks 7, trolls 8)]
- Pistolet lourd VD **5** [OK/OK/Dés./-]
- Mitraillette VD **5** [Dés./OK/OK/-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Manteau renforcé (Armure 2)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité faible [si zélé combativité forte]
- Physiques 5/8/11 (orks 6/9/12, trolls 7/10/13)
 - ◊ si armure dermique 6/9/12 (orks 7/10/13, trolls 8/11/14)
- Mentales 2/5/8 (nains : 3/6/9)

GANGER ÉVEILLÉ

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	2	3	2	2
3 (orks)		4 (nains)		3 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **2** (orks, trolls 3) (2+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **3** (4+A, RR 0)
- Combat rapproché **3** (3+A, RR 0)
- Furtivité **3** (3+A, RR 0)
- Perception **3** (4+L, RR 0)
- Sorcellerie **3** (nains 4) (4+V, RR 0)
 - ◊ Sorts de combat **4** (6+V, RR 0)
 - [si focus de combat **5** (6+V, RR 1)]
- Conjuration **3** (4+L/C, RR 0)
 - ◊ Esprits du feu **4** (6+L/C, RR 0)
 - [si focus de feu **5** (6+L/C, RR 1)]
- Influence **2** (1+C, RR 0)
- Intimidation **3** (3+C, RR 0)

ÉVEILLÉ + 1 ATOUT AU CHOIX

- Éveillé (tradition au choix) : Perception & projection astrale, Sorcellerie, Conjuration.
- Focus de combat (équipement) : RR 1 aux tests de Sorcellerie (Combat).
- Focus de feu (équipement) : RR 1 aux tests de Conjuration (esprits du feu).

SORTS

- Armure (Manipulation, Armure +1 par 3 succès).
- Trait de feu (Combat indirect, VD = VOL, dommages physiques, peut enflammer).
- Éclair mana (Combat direct, VD = succès, dommages mentaux).
- Invisibilité (Illusion d'altération).
- Soins (Santé, seuil selon blessure).

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/-/-/-]
- Couteau VD 3 (orks 4, trolls 5) [OK/-/-/-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Synthécutir aux couleurs du gang (Armure 1)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité faible
- Physiques 3/6/9 (orks 4/7/10, trolls 5/8/11)
- Mentales 3/6/9 (nains 4/7/10)

GANGER ADEPTE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	3	2	2	2
3 (orks)		3 (nains)		3 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (orks, trolls 4) (5+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **4** (5+A, RR 0)
 - [si sens du combat **4** (5+A, RR 1)]
- Combat rapproché **4** (5+A, RR 0)
 - [si combat rapproché amélioré **5** (5+A, RR 1)]
 - ◊ Mains nues **4** (7+A, RR 0)
 - [si combat rapproché amélioré **5** (7+A, RR 1)]
 - ◊ Défense **4** (5+A, RR 0) [si sens du combat **5** (5+A, RR 1)]
- Furtivité **3** (3+A, RR 0)
 - ◊ Discrétion physique **3** (3+A, RR 0)
 - [si furtivité améliorée **4** (3+A, RR 1)]
- Perception **3** (3+L, RR 0)
- Influence **2** (1+C, RR 0)
 - ◊ Intimidation **3** (3+C, RR 0)

ÉVEILLÉ + 1 ATOUT AU CHOIX

- Éveillé : Adept.
- Sens du combat (pouvoir d'adepte) : RR 1 aux tests d'Athlétisme (défense à distance) et Combat rapproché (défense).
- Attaque élémentaire électrique (pouvoir d'adepte) : VD +1 à mains nues, fait perdre une action à la cible en cas de blessure.
- Réflexes améliorés (pouvoir d'adepte) : +1 action par combat.
- Furtivité améliorée (pouvoir d'adepte) : RR 1 aux tests de Furtivité (discrétion physique).
- Combat rapproché amélioré (pouvoir d'adepte) : RR 1 aux tests de Combat rapproché (mains nues).

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/-/-/-]
- [si attaque élémentaire : VD 3 (orks 4, trolls 5), perte d'une action en cas de dommages]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Synthécutir aux couleurs du gang (Armure 1)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité faible
- Physiques 3/6/9 (orks 4/7/10, trolls 5/8/11)
- Mentales 2/5/8 (nains 3/6/9)

GANGER DECKER

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	2	2	3	2
3 (orks)		3 (nains)		3 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **2** (orks, trolls 3) (2+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **2** (2+A, RR 0)
- Armes à distance **2** (2+A, RR 0)
- Combat rapproché **2** (2+A, RR 0)
- Furtivité **3** (3+A, RR 0)
- Perception **3** (3+L, RR 0)
- Électronique **3** (4+L, RR 0)
 - ◊ Recherche matricielle **3** (4+L, RR 0) [si navigateur **4**, 3+L, RR 1]
- Piratage **3** (4+L, RR 0)
 - ◊ Force brute **4** (6+L, RR 0) [si exploitation **5** (6+L, RR 1)]
- Cybercombat **3** (4+V, RR 0) [si agresseur **4** (4+V, RR 1)]

CYBERDECK + DATAJACK + 1 ATOUT AU CHOIX

- Cyberdeck (Attaque 1, Firewall 2).
- Datajack (cyberware) : IND, RV cold-sim.
- Programme Exploitation (équipement) : RR 1 aux tests de Piratage (force brute).

- Programme Agresseur (équipement) : RR 1 aux tests de Piratage (cybercombat).
- Programme Navigateur (équipement) : RR 1 aux tests d'Électronique (recherche matricielle).

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/-/-/-]
- Couteau VD 3 (orks 4, trolls 5) [OK/-/-/-]
- Pistolet léger VD 4 [OK/OK/Dés./-]
- Cybercombat VD 1

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Synthécutir aux couleurs du gang (Armure 1)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité faible
- Physiques 3/6/9 (orks 4/7/10, trolls 5/8/11)
- Mentales 2/5/8 (nains 3/6/9)
- Matricielles (cyberdeck) 2/4/6 □□/□/□

GO-GANGER / RIGGER

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	3	2	2	2
3 (orks)		3 (nains)		3 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **2** (orks, trolls 3) (2+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **3** (2+A, RR 0)
- Armes à distance **4** (5+A, RR 0)
 - ◊ Pistolets **4** (7+A, RR 0) [si yeux cybernétiques **5** (7+A, RR 1)]
- Combat rapproché **3** (3+A, RR 0)
- Furtivité **3** (2+A, RR 0)
- Perception **3** (3+L, RR 0)
- Pilotage **4** (5+A, RR 0)
 - ◊ Motos **4** (7+A, RR 0) [si moto personnalisée **5** (7+A, RR 1)]
 - ◊ Drones terrestres **4** (7+A, RR 0)
- Influence **2** (1+C, RR 0)
 - ◊ Intimidation **3** (3+C, RR 0)
- Ingénierie **3** (4+L, RR 0)
 - ◊ Armes contrôlées à distance **4** (6+L, RR 0)

GO-GANGER : 1 VÉHICULE + 1 ATOUT AU CHOIX

- Moto de course (véhicule) : Autopilote 6, Structure 4, Maniabilité 2, Vitesse 6, Blindage 0.
- Chopper (véhicule) : Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 5, Blindage 0.
- Voiture sportive (véhicule) : Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 5, Blindage 0.
- Moto personnalisée (véhicule) : RR 1 aux tests de Pilotage (motos).
- Yeux cybernétiques (cyberware) : RR 1 aux tests d'Armes à distance (mitrailleuses).

- Jazz (drogue) : +1 action par combat.
- Zélé (trait) : Volonté +1 pour résister à l'intimidation ou la peur ; combativité forte.
- Armure dermique (cyberware) : Armure +1.

RIGGER : 3 ATOUTS

- Datajack (cyberware) : IND, RV Cold-sim.
- Console de commande pour rigger (équipement) : mode siège du capitaine, 2 drones concurrents.
- 2 GM-Nissan Doberman (drones moyen) : Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 3, Blindage 2, avec mitrailleuse.

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/-/-/-]
- Couteau VD 3 (orks 4, trolls 5) [OK/-/-/-]
- Pistolet automatique VD 4 [OK/OK/Dés./-]
- Mitraillette (sur Doberman) VD 5 [Dés./OK/OK/-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Synthécutir aux couleurs du gang (Armure 1)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité faible [si zélé combativité forte]
- Physiques 3/6/9 (orks 4/7/10, trolls 5/8/11)
- si armure dermique 4/7/10 (orks 5/8/11, trolls 6/9/12)
- Mentales 2/5/8 (nains 3/6/9)
- Moto de course 4/8/12 □□/□/□
- Chopper / Voiture sportive 5/10/15 □□/□/□
- GM-Nissan Doberman 4/6/8 □□/□/□

AGENT DE SÉCURITÉ / FLIC DES RUES

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
3	2	2	2	2
4 (orks)		3 (nains)		3 (elfes)
5 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (trolls 4) (3+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **3** (5+A, RR 0)
- Armes à distance **3** (4+A, RR 0)
 - ◊ Pistolets **3** (4+A, RR 0) [si smartlink **4** (4+A, RR 1)]
- Combat rapproché **3** (4+A, RR 0)
- Furtivité **2** (2+A, RR 0)
- Perception **3** (5+L, RR 0)
 - ◊ Physique **4** (7+L, RR 0) [si yeux cybernétiques **5** (7+L, RR 1)]
- Influence **3** (3+C, RR 0)
- Intimidation **3** (elfes 4) (5+C, RR 0)

1 RTOUT AU CHOIX

- Smartlink (cyberware) : RR 1 aux tests d'Armes à distance (pistolets).
- Yeux cybernétiques (cyberware) : RR 1 aux tests de Perception (physique).

ARMES

- Mains nues VD **3** (orks 4, trolls 5) [OK/-/-/-]
- Électromatrasque VD **5** [OK/-/-/-], perte d'une action en cas de dommages.
- Pistolet léger VD **4** [OK/OK/Dés./-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Gilet pare-balles (Armure 3)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité faible
- Physiques 6/9/12 (orks 7/10/13, trolls 8/11/14)
- Mentales 2/5/8 (nains : 3/6/9)

OFFICIER DE SÉCURITÉ / POLICE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
3	3	2	2	2
4 (orks)		3 (nains)		3 (elfes)
5 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **4** (5+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **4** (7+A, RR 0)
- Armes à distance **5** (5+A, RR 1)
 - ◊ Mitraillettes / Shotguns **5** (7+A, RR 1) [si smartlink **6** (7+A, RR 2)]
- Combat rapproché **4** (5+A, RR 0)
 - ◊ Armes contondantes **4** (7+A, RR 0) [si câblage de compétence **5** (7+A, RR 1)]
- Furtivité **3** (2+A, RR 0)
- Perception **3** (5+L, RR 0)
 - ◊ Physique **4** (5+L, RR 1)
- Influence **3** (3+C, RR 0)

RTOUTS

- Yeux cybernétiques avec identification de cibles (cyberware) : RR 1 aux tests d'Armes à distance et de Perception (physique), vision nocturne.

1 RTOUT AU CHOIX

- Réflexes câblés (cyberware) : +1 action par combat.
- Armure dermique (cyberware) : Armure +1.
- Smartlink (cyberware) : RR 1 aux tests d'Armes à distance (mitraillettes ou shotguns).
- Câblage de compétence (cyberware) : RR 1 aux tests de Combat rapproché (armes contondantes).

ARMES

- Mains nues VD **3** (orks 4, trolls 5) [OK/-/-/-]
- Électromatrasque VD **5** [OK/-/-/-], perte d'une action en cas de dommages.
- Pistolet lourd VD **5** [OK/OK/Dés./-]
- Une arme au choix parmi les suivantes :
- Mitraillette VD **5** [Dés./OK/OK/-]
- Shotgun VD **8** [Dés./OK/Dés./-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Gilet pare-balles (Armure 3) + bouclier anti-émeutes optionnel (Armure +1)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité faible
- Physiques 6/9/12 (orks 7/10/13, trolls 8/11/14)
 - ◊ si armure dermique ou bouclier 7/10/13 (orks 8/11/14, trolls 9/12/15)
 - ◊ si armure dermique et bouclier 8/11/14 (orks 9/12/15, trolls 10/13/16)
- Mentales 2/5/8 (nains 3/6/9)

MAGE DE SÉCURITÉ / POLICE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	2	3	3	2
3 (orks)		4 (nains)		3 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (trolls 4) (4+F, RR 0) (6 / RR 0 / S 3)
 - ◊ Défense à distance **4** (6+A, RR 0)
- Armes à distance **3** (3+A, RR 0)
- Combat rapproché **3** (3+A, RR 0)
- Furtivité **3** (3+A, RR 0)
- Perception **4** (5+L, RR 0)
 - ◊ Astrale **4** (7+L, RR 0)
- Sorcellerie **4** (5+V, RR 0)
 - ◊ Sorts de combat **4** (nains 5) (7+V, RR 0)
 - [si focus de combat **6** (nains 7) (7+V, RR 2)]
 - ◊ Sorts de détection **4** (nains 5) (7+V, RR 0)
 - [si focus de détection **6** (nains 7) (7+V, RR 2)]
- Conjuration **4** (5+L, RR 0)
 - ◊ Esprits des aînés **4** (7+L, RR 0) [si Focus des aînés **6** (7+L, RR 2)]
- Influence **3** (3+C, RR 0)

ATOUTS

- Éveillé (tradition hermétique) : Perception & projection astrale, Sorcellerie, Commlink
- Focus de maintien : permet de maintenir 2 sorts sans malus et 4 avec un désavantage.

1 ATOUT AU CHOIX

- Focus de combat (équipement) : RR 2 aux tests de Sorcellerie (sorts de combat).

- Focus de détection (équipement) : RR 2 aux tests de Sorcellerie (sorts de détection).
- Focus de des aînés (équipement) : RR 2 aux tests de Conjuration (esprits des aînés).

SORTS

- Analyse de véracité (Détection, Seuil CHA+VOL).
- Armure (Manipulation, Armure +1 par 3 succès).
- Confusion (Illusion, Seuil VOL+LOG, inflige un désavantage).
- Détection des ennemis (Détection, 2 succès par portée).
- Éclair étourdissant (Combat direct, VD = succès, dommages mentaux étourdissants).
- Foudre (Combat indirect, VD = VOL, dommages physiques, fait perdre une action).
- Sens du combat (Détection, Seuil 5, avantages en Combat rapproché et défense à distance).
- Soins (Santé, seuil selon blessure).

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/-/-/-]
- Électromatrasque VD 5 [OK/-/-/-], perte d'une action en cas de dommages.
- Pistolet léger VD 4 [OK/OK/Dés.-/-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Gilet pare-balles (Armure 3)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité faible
- Physiques 5/8/11 (orks 6/9/12, trolls 7/10/13)
- Mentales 3/6/9 (nains 4/7/10)

DECKER DE SÉCURITÉ / POLICE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	2	3	3	2
3 (orks)		4 (nains)		3 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **2** (orks, trolls 3) (2+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **3** (4+A, RR 0)
- Armes à distance **2** (2+A, RR 0)
- Combat rapproché **2** (2+A, RR 0)
- Furtivité **3** (5+A, RR 0)
 - ◊ Discrétion physique **4** (7+A, RR 0)
- Perception **3** (4+L, RR 0)
 - ◊ Matricielle **4** (6+L, RR 0)
- Électronique **4** (5+L, RR 0)
 - ◊ Protection matricielle **4** (7+L, RR 0)
 - [si moniteur **6** (7+L, RR 2)]
 - ◊ Recherche matricielle **4** (7+L, RR 0)
 - [si navigateur **6** (7+L, RR 2)]
- Piratage **4** (5+L, RR 0)
 - ◊ Cybercombat **4** (7+V, RR 0) [si agresseur **6** (7+V, RR 2)]
 - ◊ Hacking **4** (5+L, RR 0) [si exploitation **6**, (5+L, RR 2)]

ATOUTS

- Cyberdeck (Attaque 4, Firewall 4).
- Datajack (cyberware) : IND, RV cold-sim.

1 ATOUT AU CHOIX

- Programme agresseur (équipement) : RR 2 aux tests de Piratage (cybercombat).
- Programme exploitation (équipement) : RR 2 aux tests de Piratage (hacking).
- Programme moniteur (équipement) : RR 2 aux tests d'Électronique (protection matricielle).
- Programme navigateur (équipement) : RR 2 aux tests d'Électronique (recherche matricielle).
- Cyberjack (cyberware) : (remplacement du datajack) : IND, RV cold-sim, +1 action par narration en RV.

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/-/-/-]
- Électromatrasque VD 5 [OK/-/-/-], perte d'une action en cas de dommages.
- Pistolet léger VD 4 [OK/OK/Dés.-/-]
- Cybercombat VD 4

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Gilet pare-balles (Armure 3)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité faible
- Physiques 5/8/11 (orks 6/9/12, trolls 7/10/13)
- Mentales 3/6/9 (nains 4/7/10)
- Matricielles (cyberdeck) 4/8/12 □□/□/□

ADEPTE DE SÉCURITÉ / POLICE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
3	3	2	2	2
4 (orks)		3 (nains)		3 (elfes)
5 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme 4 (5+F, RR 0)
 - Défense à distance 4 (7+A, RR 0) [si sens du combat 5 (7+A, RR 1)]
 - Course 4 (7+F, RR 0) [si course sur les murs 5 (7+F, RR 1)]
- Armes à distance 4 (5+A, RR 0)
- Combat rapproché 4 (5+A, RR 0)
 - Mains nues 5 (7+A, RR 1) [si combat rapproché amélioré 6 (7+A, RR 2)]
 - Défense 4 (5+A, RR 0) [si sens du combat 5 (5+A, RR 1)]
- Furtivité 3 (4+A, RR 0)
 - Furtivité physique 4 (6+A, RR 0) [si furtivité améliorée 5 (6+A, RR 1)]
- Perception 3 (5+L, RR 0)
- Influence 3 (3+C, RR 0)

RTOUTS

- Éveillé : Adeptes.
- Combat rapproché amélioré (pouvoir d'adepte) : RR 1 aux tests de Combat rapproché (mains nues).

1 RTOUT AU CHOIX

- Sens du combat (pouvoir d'adepte) : RR 1 aux tests d'Athlétisme (défense à distance) et Combat rapproché (défense).
- Attaque élémentaire électrique (pouvoir d'adepte) : VD +2 à mains nues, fait perdre une action à la cible en cas de blessure.
- Réflexes améliorés (pouvoir d'adepte) : +1 action par combat.
- Furtivité améliorée (pouvoir d'adepte) : RR 1 aux tests de Furtivité (discrétion physique).
- Combat rapproché amélioré (pouvoir d'adepte) : RR 2 aux tests de Combat rapproché (mains nues) (amélioration du pouvoir de base).
- Course sur les murs (pouvoir d'adepte) : permet de courir une courte distance sur les murs. RR 1 aux tests d'Athlétisme (course).

ARMES

- Mains nues VD 3 (orks 4, trolls 5) [OK/-/-/-]
- si attaque élémentaire VD 5 (orks 6, trolls 7) [OK/-/-/-], perte d'une action en cas de dommages.
- Pistolet lourd VD 5 [OK/OK/Dés./-]

ÉQUIPEMENT

- CommLink
- Gilet pare-balles (Armure 3)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité faible
- Physiques 6/9/12 (orks 7/10/13, trolls 8/11/14)
- Mentales 2/5/8 (nains 3/6/9)

RIGGER DE SÉCURITÉ / POLICE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	3	2	3	2
3 (orks)		3 (nains)		3 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme 2 (orks, trolls 3) (2+F, RR 0)
 - Défense à distance 3 (2+A, RR 0)
- Armes à distance 3 (2+A, RR 0)
- Combat rapproché 3 (2+A, RR 0)
- Furtivité 4 (5+A, RR 0)
 - Physique 4 (5+A, RR 0) [avec Optic-X2 5 (5+A, RR 1)]
- Perception 4 (5+L, RR 0)
 - Physique 4 (5+L, RR 0) [avec Optic-X2 5 (5+L, RR 1)]
- Pilotage 5 (5+A, RR 1)
- Ingénierie 4 (5+L, RR 0)
 - Armes contrôlées à distance 5 (7+A, RR 1)

RTOUTS

- Câblage de contrôle de véhicules (cyberware) : IND, RV cold-sim, permet de plonger dans un drone.
- Console de commande pour rigger (équipement) : mode siège du capitaine, 2 drones concurrents. RR 1 aux tests de Pilotage et d'Ingénierie (armes contrôlées à distance).
- Lockheed Optic-X2 (petit drone volant) : Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 4, Blindage 0. RR 1 aux tests de Furtivité (discrétion physique) et de Perception (physique).

1 RTOUT AU CHOIX

- 2 MCT-Nissan Roto-drone (drones volants moyens) : Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 6, Blindage 2, avec fusil d'assaut.
- 2 GM-Nissan Doberman (drones moyens) : Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 3, Blindage 2, avec fusil d'assaut.
- Voiture de patrouille (véhicule) : Autopilote 6, Structure 6, Maniabilité 2, Vitesse 4, Blindage 3.
- Fourgon (véhicule) : Autopilote 6, Structure 8, Maniabilité 1, Vitesse 3, Blindage 4.
- Ambulance blindée (véhicule) : Autopilote 6, Structure 7, Maniabilité 2, Vitesse 3, Blindage 5.

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/-/-/-]
- Pistolet automatique VD 4 [OK/OK/Dés./-]
- Fusil d'assaut (drones) VD 7 [Dés./OK/OK/Dés.]

ÉQUIPEMENT

- CommLink
- Gilet pare-balles (Armure 3)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité faible
- Physiques 5/8/11 (orks 6/9/12, trolls 7/10/13)
- Mentales 2/5/8 (nains 3/6/9)
- Lockheed Optic-X2 1/2/3 □□/□/□
- Roto-drone / Doberman 4/6/8 □□/□/□
- Voiture de patrouille 9/15/21 □□/□/□
- Fourgon 12/20/32 □□/□/□
- Ambulance blindée 12/19/26 □□/□/□

MÉDECIN DE COMBAT

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	3	3	3	2
3 (orks)		4 (nains)		3 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (3+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **4** (5+A, RR 0)
- Armes à distance **3** (4+A, RR 0)
 - ◊ Mitraillettes **4** (6+A, RR 0) [si smartlink **5** (6+A, RR 1)]
- Combat rapproché **3** (4+A, RR 0)
- Furtivité **4** (5+A, RR 0)
- Perception **3** (4+L, RR 0)
 - ◊ Physique **5** (6+L, RR 1)
- Influence **3** (3+C, RR 0)
- Survie **4** (6+L, RR 0)
 - ◊ Premiers soins **6** (8+L, RR 1)

ATOUTS

- Câblage de compétence (équipement) : RR 1 aux tests de Survie (premiers soins).
- Yeux cybernétiques (cyberware) : RR 1 aux tests de Perception (physique), vision thermographique.

1 ATOUT AU CHOIX

- Médikit autonome DocWagon Pro+ (drone) Autopilote 9, fixe.
- Réflexes câblés (cyberware) : +1 action par combat.
- Armure dermique (cyberware) : Armure +1.
- Smartlink (cyberware) : RR 1 aux tests d'Armes à distance (mitraillettes).

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/-/-/-]
- Couteau de combat VD 3 (orks 4, trolls 5) [OK/-/-/-]
- Pistolet lourd VD 5 [OK/OK/Dés./-]
- Mitraillette VD 5 [Dés./OK/OK/-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Gilet pare-balles (Armure 3)
- Stim patches et trauma patches

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité forte
- Physiques 5/8/11 (orks 6/9/12, trolls 7/10/13)
- si armure dermique 6/9/12 (orks 7/10/13, trolls 8/11/14)
- Mentales 3/6/9 (nains 4/7/10)

MAGE D'ÉLITE DE SÉCURITÉ / POLICE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	3	4	3	2
3 (orks)		5 (nains)		3 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (orks, trolls 4) (5+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **4** (7+A, RR 0)
- Combat rapproché **4** (5+A, RR 0)
- Armes à distance **4** (5+A, RR 0)
- Furtivité **4** (5+A, RR 0)
- Perception **4** (6+L, RR 0)
 - ◊ Astrale **5** (8+L, RR 0)
- Sorcellerie **5** (6+V, RR 1)
 - ◊ Sorts de combat **8** (8+V, RR 3)
 - ◊ Sorts avec focus **6** (6+V, RR 2)
 - ◊ Contresort **6** (8+V, RR 1)
- Conjuration **4** (6+L, RR 0)
 - ◊ Esprits des aînés **5** (8+L, RR 0) [si focus des aînés **7** (8+L, RR 2)]
- Influence **3** (3+C, RR 0)

ATOUTS

- Éveillé (tradition hermétique) : Perception & projection astrale, Sorcellerie, Conjuration.
- Focus de maintien : permet de maintenir 3 sorts sans malus et 6 avec malus.
- Focus de sorcellerie (équipement) : RR 1 aux tests de Sorcellerie.
- Focus de combat (équipement) : RR 2 aux tests de Sorcellerie (sorts de combat).

1 ATOUT AU CHOIX

- Focus de détection (équipement) : RR 1 aux tests de Sorcellerie (sorts de détection).
- Focus d'illusion (équipement) : RR 1 aux tests de Sorcellerie

(sorts d'illusion).

- Focus de manipulation (équipement) : RR 1 aux tests de Sorcellerie (sorts de manipulation).
- Focus des aînés (équipement) : RR 2 aux tests de Conjuration (esprits des aînés).

5 SORTS

- Armure (Manipulation, Armure +1 par 3 succès).
- Augmentation de réflexes (Santé, effets selon succès 3/5/7).
- Barrière (Manipulation, Force 1 par succès, 1 succès par tranche de 3 mètres).
- Confusion (Illusion, Seuil VOL+LOG, inflige un désavantage).
- Détection des ennemis (Détection, 2 succès par portée).
- Éclair étourdissant (Combat direct, VD = succès, dommages mentaux étourdissants).
- Foudre (Combat indirect, VD = VOL, dommages physiques, fait perdre une action).
- Invisibilité (Illusion d'altération).
- Sens du combat (Détection, Seuil 5, avantages en Combat rapproché et défense à distance).
- Soins (Santé, seuil selon blessure).

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/-/-/-]
- Électromatrasque VD 5 [OK/-/-/-], perte d'une action en cas de dommages.
- Pistolet lourd VD 5 [OK/OK/Dés./-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Armure intégrale + Casque (Armure 4)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité forte
- Physiques 6/9/12 (orks 7/10/13, trolls 8/11/14)
- Mentales 4/7/10 (nains 5/8/11)

OFFICIER D'ÉLITE DE SÉCURITÉ / POLICE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
3	4	3	2	2
4 (orks)		4 (nains)		3 (elfes)
5 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **4** (trolls 5) (6+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **5** (8+A, RR 0)
 - [si réseau tactique avancé **6** (8+A, RR 1)]
- Armes à distance **5** (6+A, RR 1)
 - ◊ Arme principale **8** (8+A, RR 3)
- Combat rapproché **5** (6+A, RR 1)
 - ◊ Armes contondantes **6** (8+A, RR 1)
- Furtivité **4** (5+A, RR 0)
 - ◊ Discrétion physique **5** (7+A, RR 0)
 - [si combinaison caméléon **6** (7+A, RR 1)]
- Perception **4** (6+L, RR 0)
 - ◊ Physique **5** (8+L, RR 1)
- Influence **3** (3+C, RR 0)

RTOUTS

- Réflexes câblés (cyberware) : +1 action par narration.
- Yeux cybernétiques avec réseau tactique (cyberware) : RR 1 aux tests d'Armes à distance et de Perception (physique), compensation anti-flash, vision nocturne.
- Smartlink (cyberware) : RR 2 aux tests d'Armes à distance (arme principale).
- Câblage de compétence (cyberware) : RR 1 aux tests de Combat rapproché.

1 RTOUT AU CHOIX

- Armure dermique (cyberware) : Armure +1.
- Combinaison caméléon (équipement) : RR 1 aux tests de Furtivité (discrétion physique).
- Producteur de plaquettes (bioware) : +1 blessure légère.
- Réseau tactique avancé (amélioration de cyberware) : RR 1 aux tests d'Athlétisme (défense à distance).

ARMES

- Mains nues VD 3 (orks 4, trolls 5) [OK/-/-/-]
- Électromatraque VD 5 [OK/-/-/-], perte d'une action en cas de dommages.
- Pistolet lourd VD 5 [OK/OK/Dés./-]
- Une arme au choix parmi les suivantes :
- Shotgun VD 8 [Dés./OK/Dés./-]
- Fusil d'assaut VD 7 [Dés./OK/OK/Dés.]
- Fusil de précision VD 10 [-/Dés./Dés./OK]
- Mitrailleuse VD 9 [-/OK/OK/OK]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Armure intégrale + Casque (Armure 4) + bouclier balistique optionnel (Armure +1)

SEUILS DE BLESSURES 00(0)/0/0

- Combativité forte
- Physiques 7/10/13 (orks 8/11/14, trolls 9/12/15)
 - ◊ si armure dermique ou bouclier 8/11/14 (orks 9/12/15, trolls 10/13/16)
 - ◊ si armure dermique et bouclier 9/12/15 (orks 10/13/16, trolls 11/14/17)
- Mentales 3/6/9 (nains 4/7/10)

ADEPTE D'ÉLITE DE SÉCURITÉ / POLICE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
4	4	2	2	2
5 (orks)		3 (nains)		3 (elfes)
6 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **4** (orks, trolls 5) (6+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **6** (8+A, RR 1)
 - ◊ Course **5** (8+F, RR 0) (trolls 6)
 - [si course sur les murs **6** (trolls 7) (8+F, RR 1)]
- Armes à distance **4** (6+A, RR 0)
- Combat rapproché **4** (6+A, RR 0)
 - ◊ Mains nues **8** (8+A, RR 3)
- Défense **5** (6+A, RR 1)
- Furtivité **4** (6+A, RR 0)
 - ◊ Discrétion physique **5** (8+A, RR 0)
 - [si furtivité améliorée **7** (8+A, RR 2)]
- Perception **4** (6+L, RR 0)
 - ◊ Physique **4** (6+L, RR 0)
 - [si perception améliorée **6** (6+L, RR 2)]
- Influence **3** (3+C, RR 0)

RTOUTS

- Éveillé : Adeptes.
- Combat rapproché amélioré (pouvoir d'adepte) : RR 3 aux tests de Combat rapproché (mains nues).
- Sens du combat (pouvoir d'adepte) : RR 1 aux tests d'Athlétisme (défense à distance) et Combat rapproché (défense).
- Réflexes améliorés (pouvoir d'adepte) : +1 action par narration.

1 RTOUT AU CHOIX

- Armure mystique (pouvoir d'adepte) : Armure +1 (physique et magique).
- Attaque élémentaire électrique (pouvoir d'adepte) : VD +2 à mains nues, fait perdre une action à la cible en cas de blessure.
- Course sur les murs (pouvoir d'adepte) : permet de courir une courte distance sur les murs. RR 1 aux tests d'Athlétisme (course).
- Furtivité améliorée (pouvoir d'adepte) : RR 2 aux tests de Furtivité (discrétion physique).
- Perception améliorée (pouvoir d'adepte) : RR 2 aux tests de Perception (physique).

ARMES

- Mains nues VD 4 (orks 5, trolls 6) [OK/-/-/-]
- si attaque élémentaire VD 6 (orks 7, trolls 8) [OK/-/-/-], perte d'une action en cas de dommages.
- Pistolet lourd VD 5 [OK/OK/Dés./-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Armure intégrale + Casque (Armure 4)

SEUILS DE BLESSURES 00(0)/0/0

- Combativité forte
- Physiques 8/11/14 (orks 9/12/15, trolls 10/13/16)
 - ◊ si armure mystique 9/12/15 (orks 10/13/16, trolls 11/14/17)
- Mentales 2/5/8 (nains 3/6/9)
 - ◊ si armure mystique 3/6/9 (nains 4/7/10)

RIGGER D'ÉLITE DE SÉCURITÉ / POLICE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	4	3	3	2
3 (orks)		4 (nains)		3 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (trolls 4) (4+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **4** (6+A, RR 0)
- Armes à distance **3** (3+A, RR 0)
- Combat rapproché **3** (3+A, RR 0)
 - ◊ Défense **4** (5+A, RR 0)
- Furtivité **4** (5+A, RR 0)
 - ◊ Discrétion physique **5** (7+A, RR 0)
- Perception **4** (6+L, RR 0)
 - ◊ Physique **5** (8+L, RR 0)
 - [avec Optic-X2 ou MCT-Gnat **7** (8+L, RR 2)]
- Pilotage **5** (6+A, RR 1)
 - ◊ Spécialisation selon véhicule ou drone **6** (8+A, RR 1)
- Ingénierie **4** (6+L, RR 0)
 - ◊ Armes contrôlées à distance **6** (8+A, RR 1)

ATOUTS

- Câblage de contrôle de véhicules (cyberware) : IND, RV hot-sim, permet de plonger dans un drone, +1 action par narration en RV.
- Console de commande pour rigger (équipement) : mode siège du capitaine, 4 drones concurrents. RR 1 aux tests de Pilotage et d'Ingénierie (armes contrôlées à distance).
- Lockheed Optic-X2 (petit drone volant) : Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 4, Blindage 0. RR 2 aux tests de Perception (physique).

2 ATOUTS DRONES OU 1 ATOUT VÉHICULE AU CHOIX

- 2 MCT-Nissan Roto-drone (drones volants moyens) : Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 6, Blindage 2, avec fusil d'assaut.

- 2 GM-Nissan Doberman (drones moyens) : Autopilote 6, Structure 2, Maniabilité 7, Vitesse 3, Blindage 2, avec mitrailleuse.
- 2 MCT Gnat (microdrones volants) : Autopilote 6, Structure 0, Maniabilité 10, Vitesse 1, Blindage 0, avec batterie de senseurs : RR 2 aux tests de Perception (physique).
- Transport blindé Ares Citymaster (véhicule) : Autopilote 6, Structure 9, Maniabilité 1, Vitesse 3, Blindage 9, avec mitrailleuse en tourelle.
- Hélicoptère d'interception Northrup Wasp (véhicule) : Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 4, Vitesse 6, Blindage 3, avec mitrailleuse orientée vers l'avant.
- T-birt Ares Venture (véhicule) : Autopilote 6, Structure 9, Maniabilité 3, Vitesse 10, Blindage 4, avec mitrailleuse en tourelle et 2 missiles anti-véhicules.

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/-/-/-]
- Pistolet lourd VD 5 [OK/OK/Dés./-]
- Fusil d'assaut (drones) VD 7 [Dés./OK/OK/Dés.]
- Mitrailleuse (drones et véhicules) VD 9 [-/OK/OK/OK]
- Missiles anti-véhicules (Ares Venture) VD 16 [-/-/Dés./OK]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Armure intégrale + Casque (Armure 4)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité forte
- Physiques 6/9/12 (orks 7/10/13, trolls 8/11/14)
- Mentales 3/6/9 (nains 4/7/10)
- Lockheed Optic-X2 1/2/3 □□/□/□
- Roto-drone / Doberman 4/6/8 □□/□/□
- Ares City master 18/27/36 □□/□/□
- Northrup Wasp 8/13/18 □□/□/□
- Ares Venture 13/22/31 □□/□/□

MILITAIRE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
3	3	3	2	2
4 (orks)		4 (nains)		3 (elfes)
5 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **4** (5+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **5** (7+A, RR 1)
- Armes à distance **5** (5+A, RR 1)
 - ◊ Arme principale **6** (7+A, RR 2)
- Combat rapproché **4** (5+A, RR 0)
 - ◊ Lames **5** (7+A, RR 1)
- Furtivité **3** (2+A, RR 0)
- Perception **3** (5+L, RR 0)
 - ◊ Physique **4** (5+L, RR 1)
- Survie **3** (3+L, RR 0)
- Influence **3** (3+C, RR 0)

ATOUTS

- Yeux cybernétiques avec réseau tactique et identification de cibles (cyberware) : RR 1 aux tests d'Armes à distance, de Perception (physique) et d'Athlétisme (défense à distance), vision nocturne.

- Smartlink (cyberware) : RR 1 aux tests d'Armes à distance (arme principale).
- Câblage de compétence (cyberware) : RR 1 aux tests de Combat rapproché (lames).

ARMES

- Mains nues VD 3 (orks 4, trolls 5) [OK/-/-/-]
- Couteau de combat VD 4 (orks 5, trolls 6) [OK/-/-/-]
- Pistolet lourd VD 5 [OK/OK/Dés./-]
- Grenades VD 7 [OK/OK/Dés./-]
- Une arme au choix parmi les suivantes :
- Shotgun VD 8 [Dés./OK/Dés./-]
- Fusil d'assaut VD 7 [Dés./OK/OK/Dés.]
- Mitrailleuse VD 9 [-/OK/OK/OK]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Armure militaire (Armure 5)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité forte
- Physiques 8/11/14 (orks 9/12/15, trolls 10/13/16)
- Mentales 3/6/9 (nains 4/7/10)

DECKER D'ÉLITE DE SÉCURITÉ / POLICE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	3	3	4	2
3 (orks)		4 (nains)		3 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (trolls 4) (4+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **4** (6+A, RR 0)
- Armes à distance **4** (5+A, RR 0)
- Combat rapproché **3** (3+A, RR 0)
- Furtivité **4** (6+A, RR 0)
 - ◊ Discrétion physique **5** (8+A, RR 0)
- Perception **4** (6+L, RR 0)
 - ◊ Matricielle **5** (8+L, RR 0)
- Électronique **5** (6+L, RR 1)
 - ◊ Protection matricielle **6** (8+L, RR 1)
 - ◊ Recherche matricielle **6** (8+L, RR 1)
- Piratage **5** (6+L, RR 1)
 - ◊ Cybercombat **6** (8+V, RR 1) [si agresseur **8** (8+V, RR 3)]
 - ◊ Hacking **6** (8+L, RR 1) [si exploitation **8** (8+L, RR 3)]

ATOUTS

- Cyberdeck (Attaque 5, Firewall 5, dommages biofeedback).
- Cyberjack (cyberware) : IND, RV hot-sim, +1 action par narration en RV.
- Compétences câblées (cyberware) : RR 1 aux tests d'Électronique et de Piratage.

2 ATOUTS AU CHOIX

- Programme exploitation (équipement) : RR 2 aux tests de Piratage (hacking).
- Programme agresseur (équipement) : RR 2 aux tests de Piratage (cybercombat).
- Programme biofeedback (équipement) : inflige des dommages de biofeedback en cybercombat.
- Programme marteau (équipement) : VD +2 en cybercombat.

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/-/-/-]
- Électromatrasque VD 5 [OK/-/-/-], perte d'une action en cas de dommages.
- Pistolet lourd VD 5 [OK/OK/Dés./-]
- Cybercombat VD 5 (si marteau VD 7)

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Armure intégrale + Casque (Armure 4)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité forte
- Physiques 6/9/12 (orks 7/10/13, trolls 8/11/14)
- Mentales 3/6/9 (nains 4/7/10)
- Matricielles (cyberdeck) : 5/10/15 □□/□/□

COMMANDO MILITAIRE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
4	4	3	2	2
5 (orks)		4 (nains)		3 (elfes)
6 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **4** (orks, trolls 5) (6+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **6** (8+A, RR 1)
- Armes à distance **6** (7+A, RR 1)
 - ◊ Fusils **8** (9+A, RR 3)
- Combat rapproché **4** (5+A, RR 0)
 - ◊ Lames **7** (7+A, RR 2)
- Furtivité **4** (5+A, RR 0)
 - ◊ Discrétion physique **5** (7+A, RR 0)
- Perception **3** (5+L, RR 0)
 - ◊ Physique **5** (7+L, RR 1)
- Survie **5** (6+L, RR 1)
- Influence **3** (3+C, RR 0)

ATOUTS

- Yeux cybernétiques avec réseau tactique et identification de cibles (cyberware) : RR 1 aux tests d'Armes à distance, de Perception (physique) et d'Athlétisme (défense à distance), vision nocturne.
- Smartlink (cyberware) : RR 2 aux tests d'Armes à distance (fusils).

- Câblage de compétence (cyberware) : RR 2 aux tests de Combat rapproché (lames).
- Réflexes câblés (cyberware) : +1 action par narration.
- Armure dermique : Armure +1.
- Kit de survie en milieu hostile (équipement) : RR 1 aux tests de Survie.

ARMES

- Mains nues VD 3 (orks 4, trolls 5) [OK/-/-/-]
- Couteau de combat VD 4 (orks 5, trolls 6) [OK/-/-/-]
- Pistolet lourd VD 5 [OK/OK/Dés./-]
- Fusil d'assaut VD 7 [Dés./OK/OK/Dés.]
- Grenades VD 7 [OK/OK/Dés./-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Armure corporelle intégrale (Armure 4)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité extrême
- Physiques 9/12/15 (orks 10/13/16, trolls 11/14/17)
- Mentales 3/6/9 (nains 4/7/10)

JOHNSON

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	2	3	3	3
3 (orks)		4 (nains)		4 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (3+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **3** (5+A, RR 0)
- Armes à distance **3** (3+A, RR 0)
 - ◊ Pistolets **4** (5+A, RR 1)
- Combat rapproché **3** (3+A, RR 0)
- Furtivité **3** (4+A, RR 0)
 - ◊ Discrétion physique **4** (6+A, RR 0)
- Perception **3** (4+L, RR 0)
 - ◊ Physique **4** (4+L, RR 1)
 - ◊ Sociale **5** (6+L, RR 1)
- Influence **5** (5+C, RR 1)
 - ◊ Bluff **5** (elfes 6) (7+C, RR 1)
 - ◊ Négociation **5** (elfes 6) (7+C, RR 1)
- Réseau **5** (5+C, RR 1)

ATOUTS

- Yeux cybernétiques (cyberware) : RR 1 aux tests d'Armes à distance (pistolets) et de Perception (physique), vision nocturne.
- Très bien connecté (trait) : RR 1 aux tests de Réseau.
- Phéromones optimisées (bioware) : RR 1 aux tests d'Influence.
- Récepteur de phéromones (bioware) : RR 1 aux tests de Perception (sociale).

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/-/-/-]
- Pistolet lourd VD 5 [OK/OK/Dés./-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Vêtements blindés (Armure 2)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité faible
- Physiques 4/7/10 (orks 5/8/11, trolls 6/9/12)
- Mentales 3/6/9 (nains 4/7/10)

EMPLOYÉ CORPORATISTE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	2	2	2	2
3 (orks)		3 (nains)		3 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **2** (2+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **2** (2+A, RR 0)
- Perception **2** (2+L, RR 0)
- Influence **2** (elfes 3) (2+C, RR 0)

UNE COMPÉTENCE ET SPÉCIALISATION AU CHOIX :

- Électronique **3** (4+L, RR 0)
 - ◊ Recherche matricielle **4** (6+L, RR 0)
- Influence **3** (4+C, RR 0)
 - ◊ Négociation **4** (6+C, RR 0)
- Ingénierie **3** (4+L, RR 0)
 - ◊ Construction & Réparation au choix **4** (6+L, RR 0)

- Pilotage **3** (4+A, RR 0)
 - ◊ Type de véhicule au choix **4** (6+A, RR 0)
- Survie **3** (4+L, RR 0)
 - ◊ Premiers soins **4** (6+L, RR 0)

ATOUTS

- Datajack (cyberware) : IND, RV cold-sim.

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/-/-/-]
- Taser VD 5 [OK/OK/-/-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Vêtements pare-balles (Armure 1)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité nulle
- Physiques 3/6/9 (orks 4/7/10, trolls 5/8/11)
- Mentales 2/5/8 (nains 3/6/9)

ENQUÊTEUR

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	2	3	3	3
3 (orks)		4 (nains)		4 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (trolls 4) (4+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **3** (4+A, RR 0)
- Armes à distance **3** (4+A, RR 0)
 - ◊ Pistolets **4** (4+A, RR 1)
- Combat rapproché **3** (4+A, RR 0)
- Furtivité **3** (4+A, RR 0)
 - ◊ Discrétion physique **4** (6+A, RR 0)
- Perception **4** (5+L, RR 0)
 - ◊ Physique **5** (7+L, RR 1)
- Électronique **3** (4+L, RR 0)
 - ◊ Recherche matricielle **5** (6+L, RR 1)
- Influence **4** (6+C, RR 0)
 - ◊ Intimidation **5** (8+C, RR 0)
- Réseau **4** (5+C, RR 0)
 - ◊ Gouvernemental **4** (elfes 5) (7+C, RR 0)

ATOUTS

- Yeux cybernétiques (cyberware) : RR 1 aux tests de Perception (physique), vision nocturne.
- Base de données de la Lone Star (équipement) : RR 1 aux tests d'Électronique (recherche matricielle).
- Smartlink (cyberware) : RR 1 aux tests d'Armes à distance (pistolets).

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/-/-/-]
- Pistolet lourd VD 5 [OK/OK/Dés./-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Manteau renforcé (Armure 2)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité faible
- Physiques 4/7/10 (orks 5/8/11, trolls 6/9/12)
- Mentales 3/6/9 (nains 4/7/10)

CADRE CORPORATISTE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	2	2	3	3
3 (orks)		3 (nains)		4 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **2** (2+F, RR 0)
 - Défense à distance **2** (2+A, RR 0)
- Perception **3** (3+L, RR 0)
 - Sociale **4** (5+L, RR 0)
- Influence **3** (elfes 4) (4+C, RR 0)
 - Bluff **4** (6+C, RR 0)

UNE COMPÉTENCE ET SPÉCIALISATION AU CHOIX + ATOUT ASSOCIÉ :

- Électronique **4** (6+L, RR 0)
 - Recherche matricielle **6** (8+L, RR 1) [si cadre supérieur 7 (8+L, RR 2)]
- Influence **4** (6+C, RR 0)
 - Négociation **6** (8+C, RR 1) [si cadre supérieur 7 (8+L, RR 2)]
- Ingénierie **4** (6+L, RR 0)
 - Construction & Réparation au choix **6** (8+L, RR 1) [si cadre supérieur 7 (8+L, RR 2)]
- Réseau **4** (6+C, RR 0)
 - Corporatiste **6** (8+C, RR 1) [si cadre supérieur 7 (8+L, RR 2)]

ATOUTS

- Datajack (cyberware) : IND, RV cold-sim.
- Coprocesseur cortical (cyberware) : RR 1 aux tests de la spécialisation en lien avec son métier. (cadres supérieurs uniquement)

1 ATOUT AU CHOIX

- Programme navigateur (équipement) : RR 1 aux tests d'Électronique (recherche matricielle).
- Base de données commerciale (équipement) : RR 1 aux tests d'Influence (négociation).
- Base de données techniques en RA (équipement) : RR 1 aux tests d'Ingénierie (C&R au choix).
- Passe ses journées à comploter (trait) : RR 1 aux tests de Réseau (corporatiste).

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/--/--]
- Taser VD 5 [OK/OK/--]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Vêtements pare-balles + manteau (Armure 1+1)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité nulle
- Physiques 3/6/9 (orks 4/7/10, trolls 5/8/11)
- avec manteau 4/7/10 (orks 5/8/11, trolls 6/9/12)
- Mentales 2/5/8 (nains 3/6/9)

COYOTE / CONTREBANDIER

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	3	2	3	2
3 (orks)		3 (nains)		3 (elfes)
4 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (3+F, RR 0)
 - Défense à distance **4** (5+A, RR 0)
- Armes à distance **3** (3+A, RR 0)
- Combat rapproché **3** (3+A, RR 0)
- Furtivité **4** (5+A, RR 0)
 - Discrétion physique **4** (5+A, RR 0) [avec Optic-X2 5 (5+A, RR 1)]
- Perception **4** (5+L, RR 0)
 - Physique **4** (5+L, RR 0) [avec Optic-X2 5 (5+L, RR 1)]
- Pilotage **5** (5+A, RR 1)
 - Véhicule sélectionné **6** (7+A, RR 2)
- Ingénierie **4** (5+L, RR 0)
 - Armes contrôlées à distance **5** (7+A, RR 1)

ATOUTS

- Câblage de contrôle de véhicules (cyberware) : IND, RV cold-sim ou hot-sim ; permet de plonger dans un véhicule ; +1 action par combat en plongée ; RR 1 aux tests de Pilotage et d'Ingénierie (armes contrôlées à distance).
- Lockheed Optic-X2 (petit drone volant) : Autopilote 6, Structure 1, Maniabilité 9, Vitesse 4, Blindage 0. RR 1 aux tests de Furtivité (discrétion physique) et de Perception (physique).

1 ATOUT AU CHOIX

- Voiture de sport tunée (véhicule) : Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 6, Blindage 3 ; RR 1 aux tests de Pilotage (voitures).
- Fourgon (véhicule) : Autopilote 6, Structure 8, Maniabilité 1, Vitesse 3, Blindage 4 ; RR 1 aux tests de Pilotage (voitures), avec mitrailleuse en tourelle.
- T-birt Ares Venture (véhicule) : Autopilote 6, Structure 9, Maniabilité 3, Vitesse 10, Blindage 4 ; RR 1 aux tests de Pilotage (véhicules volants), avec mitrailleuse en tourelle.

ARMES

- Mains nues VD 2 (orks 3, trolls 4) [OK/--/--]
- Mitraillette VD 5 [Dés./OK/OK/-]
- Mitrailleuse VD 9 [-/OK/OK/OK]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Gilet pare-balles (Armure 3)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité faible
- Physiques 5/8/11 (orks 6/9/12, trolls 7/10/13)
- Mentales 2/5/8 (nains 3/6/9)
- Lockheed Optic-X2 1/2/3 □□/□/□
- Voiture de sport tunée 8/13/18 □□/□/□
- Fourgon 12/20/32 □□/□/□
- Ares Venture 13/22/31 □□/□/□

BARGHEST

Animal Éveillé proche des canidés, comme le chien de l'enfer, le barghest ressemble à un énorme mastiff anglais à l'apparence spectrale. Son hurlement caractéristique peut paralyser ses proies, saisies d'une terreur incontrôlable. Si le barghest est originaire des îles britanniques, on peut aujourd'hui en croiser sur les cinq continents, car diverses corporations ont essayé de l'utiliser comme paranimal de garde avec des succès divers. De nombreux spécimens se sont enfuis, ou ont été relâchés discrètement dans la nature, et vivent maintenant en meutes impitoyables.



CHIEN DE L'ENFER

Paranimal d'aspect proche du loup ou du berger allemand, le chien de l'enfer est un adversaire bien connu des shadowrunners. En effet, relativement facile à dresser, il est souvent utilisé dans la protection et la surveillance d'installations corporatistes ou criminelles. Avec quelques précautions toutefois, car sa capacité à cracher du feu a déjà provoqué plus d'un incendie. Dans la nature, c'est un prédateur qui chasse en meute, traquant et harcelant ses proies. En hiver, de larges meutes n'hésitent pas à s'attaquer à des voyageurs ou des hameaux isolés.



TIGRE CYBER-AUGMENTÉ SHIAWASE

Ce biodrone assassin est un tigre de Sibérie auquel Shiawase a greffé assez de chrome et de bioware pour accroître son potentiel létal et permettre à son propriétaire de le contrôler. Conçu pour s'infiltrer dans un périmètre de sécurité, notamment grâce à un camouflage dermique, il peut tuer ses cibles d'un seul coup de sa puissante mâchoire cybernétique. Machine de guerre répandant la mort dans les tranchées, il est également utilisé par certaines corpos contre des objectifs faiblement protégés, afin d'éliminer un concurrent en vacances au ski par exemple. Il peut arriver également, en de rares occasions, qu'un Johnson en confie un exemplaire à des runners pour une mission particulière. Gentil minou...



BARGHEST

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
4	3	2	2	3

COMPÉTENCES

- Athlétisme **5** (7+F, RR 0)
 - Course **5** (9+F, RR 0)
- Défense à distance **4** (7+A, RR 0)
 - Combat rapproché **4** (6+A, RR 0)
 - Crocs **5** (8+A, RR 0)
- Perception **4** (6+L, RR 0)
 - Physique **6** (8+L, RR 2)
- Influence **3** (3+C, RR 0)
 - Intimidation **6** (5+C, RR 2)
- Survie **3** (5+V, RR 0)

ATOUTS

- Nature duale (pouvoir) : toujours présente sur les plans physiques et astraux.
- Sens accrus (pouvoir) : RR 2 aux tests de Perception (physique).
- Peur (pouvoir) : RR 2 aux tests d'Influence (intimidation).
- Hurlement paralysant (pouvoir) : test d'Influence (intimidation) + Charisme contre Survie (sang-froid) + Volonté, en cas d'échec les cibles ne peuvent pas agir pendant 1 tour par succès net.
- Cuir épais (trait) : Armure 3.

ARMES

- Crocs VD 5 [OK/--/--]

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité forte
- Physiques 7/10/13
- Mentales 2/5/8

CHIEN DE L'ENFER

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
3	3	2	2	2

COMPÉTENCES

- Athlétisme **4** (6+F, RR 0)
 - Course **5** (8+F, RR 0)
 - Défense à distance **4** (6+A, RR 0)
- Armes à distance **3** (3+A, RR 0)
 - Souffle enflammé **5** (5+A, RR 1)
- Combat rapproché **3** (4+A, RR 0)
 - Crocs **4** (6+A, RR 0)
- Furtivité **4** (5+A, RR 0)
- Perception **3** (4+L, RR 0)
 - Physique **6** (6+L, RR 2)
- Influence **3** (1+C, RR 0)
 - Intimidation **4** (3+C, RR 1)
- Survie **3** (3+V, RR 0)

ATOUTS

- Nature duale (pouvoir) : toujours présente sur les plans physiques et astraux.
- Sens accrus (trait) : RR 2 aux tests de Perception (physique).
- Peur (pouvoir) : RR 1 aux tests d'Influence (intimidation).
- Souffle enflammé (pouvoir) : VD 5 [OK/OK/--/] ; RR 1 aux tests d'Armes à distance (souffle enflammé).
- Cuir épais (trait) : Armure 3.
- Résistance au feu (trait) : Armure +3 contre le feu.

ARMES

- Crocs VD 4 [OK/--/--]
- Souffle enflammé VD 5 [OK/OK/--/]

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité forte
- Physiques 6/9/12 (si basé sur le feu 9/12/15)
- Mentales 2/5/8

TIGRE CYBER-AUGMENTÉ SHIRAWASE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
5	4	2	1	2

COMPÉTENCES

- Athlétisme **5** (6+F, RR 0)
 - Défense à distance **4** (6+A, RR 0)
- Combat rapproché **4** (6+A, RR 0)
 - Griffes et crocs **6** (8+A, RR 1)
- Furtivité **4** (5+A, RR 0)
 - Discretion physique **7** (7+A, RR 2)
- Perception **3** (5+L, RR 0)
 - Physique **5** (7+L, RR 1)
- Survie **4** (6+V, RR 0)

ATOUTS

- Sens accrus (trait) : RR 1 aux tests de Perception (physique).
- Accroissement de réaction (cyberware) : +1 action par narration.
- Orthoderme avec revêtement ruthénium (cyberware) : Armure 4 ; RR 2 aux tests de Furtivité (discretion physique).
- Ossature renforcée en titane (cyberware) : VD griffes et crocs +1 ; +1 blessure grave.
- Tonification musculaire (bioware) : RR 1 aux tests de Combat rapproché (griffes et crocs).

ARMES

- Griffes / Crocs VD 6 [OK/--/--]

SEUILS DE BLESSURES □□/□□/□

- Combativité forte
- Physiques 9/12/15
- Mentales 2/5/8

BASILIC

Le basilic, paraespèce proche du dragon de Komodo, mesure 2,50 m pour 100 kg. Carnivore agressif et amphibie, il chasse grâce à sa capacité d'accélération fulgurante, ses griffes puissantes et surtout son regard, capable de pétrifier ses proies. Il se nourrit habituellement de poissons et petits mammifères, mais ne dédaigne pas les métahumains si l'occasion se présente. Bien qu'originnaire d'Indonésie, on peut en rencontrer dans le monde entier, car, du fait de son instinct territorial, il est régulièrement utilisé par les corpos comme paracréature de garde. Évitez de le fixer du regard...



COCATRIX

À l'état naturel, le cocatrix est un paraprédateur de 2 mètres de haut, chassant en groupe. Il attaque en poursuivant sa proie, voire en bondissant sur elle et en la paralysant d'un coup de sa puissante queue, appendice reptilien imprégné de toxines. Vorace et agressif, le cocatrix est capable de s'attaquer à de grands animaux ou à des métahumains. Il est apprécié par les corporations pour sa capacité à garder farouchement un périmètre contre toute intrusion. D'autant plus qu'il s'attache au premier être vivant qu'il aperçoit à la sortie de son œuf et développe un fort instinct protecteur envers celui-ci.



GOLLE

Vivant en marge de la société, les goulles sont des méthumains infectés par la souche Krieger du VVHMH, transmis par les fluides corporels. Leur régime alimentaire est exclusivement à base de viande crue, et de préférence d'origine métahumaine. Ces infectés deviennent aveugles, totalement glabres, et arborent une peau grisâtre ainsi que des ongles excessivement longs et durs faisant figure de griffes acérées. Pour se déplacer, les goulles utilisent leur perception astrale et leur odorat. Si une majorité d'entre elles sont des créatures sauvages dominées par leurs instincts anthropophages, certains regroupements de goulles plus civilisées essaient de trouver leur place dans le Sixième Monde en prônant un comportement plus éthique, avec plus ou moins de succès.



BASILIC

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
4	2	3	2	1

COMPÉTENCES

- Athlétisme **4** (5+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **3** (5+A, RR 0)
 - ◊ Natation **5** (7+F, RR 0)
- Combat rapproché **3** (5+A, RR 0)
 - ◊ Crocs **4** (7+A, RR 0)
- Perception **4** (6+L, RR 0)
 - ◊ Physique **4** (8+L, RR 0)
- Influence **3** (4+C, RR 0)
 - ◊ Intimidation **3** (6+C, RR 0)
 - [pouvoir Pétrification **5** (6+C, RR 2)]
- Survie **4** (5+V, RR 0)

ATOUTS

- Pétrification (pouvoir) : test d'Influence (intimidation) + Charisme contre Survie (sang-froid) + Volonté contre une cible qui regarde le basilic, en cas d'échec, elle est pétrifiée pendant 2 tours par succès net. RR 2 aux tests d'Influence (intimidation) pour pétrifier.
- Cuir épais (trait) : Armure 4.

ARMES

- Crocs VD 6 [OK/-/-/-]

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité forte
- Physiques 8/11/14
- Mentales 2/5/8

COCATRIX

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	3	2	1	1

COMPÉTENCES

- Athlétisme **4** (7+F, RR 0)
 - ◊ Course **5** (9+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **4** (7+A, RR 0)
- Combat rapproché **4** (6+A, RR 0)
 - ◊ Griffes et queue **5** (8+A, RR 0)
- Furtivité **4** (5+A, RR 0)
- Perception **2** (3+L, RR 0)
 - ◊ Physique **3** (5+L, RR 0)
- Survie **3** (3+V, RR 0)

ATOUTS

- Nature duale (pouvoir) : toujours présente sur les plans physiques et astraux.
- Toucher paralysant : les attaques qui provoquent des dommages paralysent la cible pour 3 tours.
- Cuir (trait) : Armure 1.

ARMES

- Griffes et queue VD 2 [OK/-/-/-], paralyse la cible pour 3 narrations en cas de dommages.

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité forte
- Physiques 3/6/9
- Mentales 2/5/8

GOULE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
4	2	2	1	1
5 (orks)		3 (nains)		2 (elfes)
6 (trolls)				

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (orks, trolls 4) (3+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **3** (3+A, RR 0)
- Combat rapproché **3** (5+A, RR 0)
 - ◊ Mains nues **4** (7+A, RR 0) [si goule sauvage **5** (6+A, RR 1)]
- Combat astral **3** (nains 4) (5+V, RR 0)
- Furtivité **3** (5+A, RR 0)
- Perception **3** (4+L, RR 0)
 - ◊ Oûie, Odorat **4** (4+L, RR 1)
- Influence **2** (2+C, RR 0)
 - ◊ Intimidation **3** (4+C, RR 0)

ATOUTS

- Aveugle (trait) : n'est pas affecté par l'environnement visuel ; RR 1 aux tests de Perception (ouïe, odorat).
- Nature duale (pouvoir) : toujours présente sur les plans physiques et astraux.
- Exigence alimentaire (trait) : se nourrit exclusivement de chair métahumaine.
- Infection (trait) : une blessure peut entraîner une contamination (à la discrétion du MJ).
- Goule (trait) : +1 blessure légère ; (si goule sauvage) RR 1 aux tests de Combat rapproché (mains nues).

ARMES

- Griffes VD 4 (orks 5, trolls 6) [OK/-/-/-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink (sauf si goule sauvage)
- Manteau renforcé (Armure 2)

SEUILS DE BLESSURES □□□/□/□

- Combativité faible (goule civilisée) / forte (goule sauvage)
- Physiques 6/9/12 (orks 7/10/13, trolls 8/11/14)
- Mentales 2/5/8 (nains 3/6/9)

RAT DU DIABLE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
1	3	1	1	1

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (5+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **4** (5+A, RR 0)
- Combat rapproché **4** (5+A, RR 0)
- Furtivité **4** (6+A, RR 0)
 - ◊ Discrétion physique **6** (8+A, RR 1)
- Perception **2** (3+L, RR 0)
 - ◊ Physique **3** (5+L, RR 0)

ATOUTS

- Contrôle animal (pouvoir) : les rats aux alentours obéissent aux commandes simples.
- Dissimulation (pouvoir) : RR 1 aux tests de Furtivité (discrétion physique).

ARMES

- Griffes et dents VD 1 [OK/-/-/-]

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité forte
- Physiques 1/4/7
- Mentales 1/4/7

VAMPIRE

Les vampires sont des humains infectés par la souche dite VVHMH-1 du virus, qui les transforme en créatures dotées de pouvoirs surnaturels, comme la régénération rapide et la capacité de se transformer en brume. Leur soif de sang métahumain est insatiable et ils sont condamnés à en boire pour survivre. Bien que certains tentent de vivre en marge de la société, de nombreux vampires cèdent à leur nature et deviennent des prédateurs cruels. Ils peuvent posséder des aptitudes magiques, ce qui les rend particulièrement dangereux. Le présent spécimen est un vampire « moyen » et relativement jeune. Il s'agit d'un mage, mais les vampires peuvent également être des adeptes et certains sont même incapables de manipuler le mana. Les plus anciens d'entre eux sont plus subtils et peuvent diriger de puissantes organisations.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
3	4	3	3	3

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (3+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **4** (5+A, RR 0)
- Combat rapproché **4** (5+A, RR 0)
 - ◊ Mains nues **5** (7+A, RR 0)
- Furtivité **4** (5+A, RR 0)
 - ◊ Discrétion physique **5** (7+A, RR 0)
- Perception **4** (6+L, RR 0)
 - ◊ Physique **6** (8+L, RR 1)
- Sorcellerie **4** (5+V, RR 0)
- Conjuration **4** (5+L/C, RR 0)
- Influence **3** (4+C, RR 0)
 - ◊ Intimidation **6** (6+C, RR 2)

ATOUTS

- Éveillé (tradition au choix) : Perception & projection astrale, Sorcellerie, Conjuration. Sorts au choix du MJ.
- Nature duale (pouvoir) : toujours présente sur les plans physiques et astraux.
- Perte et drain d'Essence, Infection : les vampires perdent un point d'Essence par mois lunaire et subissent les pénalités normales si elle est inférieure à 6. Ils peuvent drainer de l'Essence à une cible métahumaine en drainant et buvant son sang, cela prend 5 minutes par point sans pouvoir dépasser une valeur de 12. La perte est définitive pour la victime. Un vampire avec une Essence de 8 ou plus bénéficie d'un avantage à tous ses tests liés à la magie. Si une victime est drainée de son dernier point d'Essence, elle meurt, ou peut se transformer en vampire à son tour, à la discrétion du meneur de jeu.
- Sens accrus (pouvoir) : ouïe et odorat améliorés, vision thermographique ; RR 1 aux tests de Perception (physique).
- Rapidité (pouvoir) : +1 action par combat.
- Forme brumeuse (pouvoir) : peut se transformer en brume, ou reprendre sa forme normale, en une narration.
- Régénération (pouvoir) : guérit une blessure légère en 3 tours, une blessure grave en 10 tours.
- Peur (pouvoir) : RR 2 aux tests d'Influence (intimidation).
- Allergie au soleil (trait) : subit un désavantage à tous ses tests si exposé à la lumière du jour.
- Exigence alimentaire (trait) : se nourrit exclusivement de sang métahumain.

ARMES

- Mains nues VD 3 [OK/-/-/-]
- Crocs VD 4 [OK/-/-/-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Vêtements blindés (Armure 2)

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité forte
- Physiques 5/8/11
- Mentales 3/6/9

CHIEN DE GARDE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2	2	1	2	2

COMPÉTENCES

- Athlétisme **3** (5+F, RR 0)
 - ◊ Course **4** (7+F, RR 0)
- Combat rapproché **3** (4+A, RR 0)
- Crocs **4** (6+A, RR 0)
 - ◊ Furtivité **3** (5+A, RR 0)
- Perception **3** (4+L, RR 0)
 - ◊ Physique **6** (6+L, RR 2)
- Influence **2** (1+C, RR 0)
- Intimidation **3** (3+C, RR 0)
- Survie **3** (4+V, RR 0)

ATOUT

- Sens accrus (trait) : RR 2 aux tests de Perception (physique).

ARMES

- Crocs VD 3 [OK/-/-/-]

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité forte
- Physiques 2/5/8
- Mentales 1/4/7

JELINE DRAGON

Les **dragons** sont de colossales créatures d'essence magique, dotées d'une intelligence immense et d'une longévité quasi infinie. Généralement, ils préfèrent la solitude et évitent les contacts avec les « jeunes races » (les métahumains), mais certains d'entre eux ont néanmoins pu prendre des rôles publics importants dans nos sociétés. Il existe trois principaux types de dragons : le **dragon occidental**, imposant avec une envergure de 30 mètres, le **dragon oriental**, serpentiforme et orné de moustaches, et le **serpent à plumes**, vénéré en Amérique du Sud et centrale, avec une silhouette allongée et dotée d'ailes et de membres inférieurs. Les jeunes dragons sont déjà puissants, mais avec le temps, leur pouvoir va continuer à croître considérablement.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
10	6	6	6	6

COMPÉTENCES

- Armes à distance **6** (8+A, RR 0)
 - ◊ Souffle enflammé **8** (10+A, RR 2)
- Athlétisme **7** (8+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **6** (10+A, RR 0)
 - ◊ Vol **8** (10+F, RR 0)
- Combat rapproché **6** (8+A, RR 0)
 - ◊ Griffes et crocs **6** (10+A, RR 0)
- Combat astral **6** (10+V, RR 0)
- Furtivité **4** (4+A, RR 0)
- Perception **6** (8+L, RR 0)
 - ◊ Physique **8** (10+L, RR 2)
 - ◊ Astrale **6** (10+L, RR 0)
- Conjuración **6** (8+L, RR 0)
- Sorcellerie **6** (8+V, RR 0)
- Influence **5** (6+C, RR 0)
 - ◊ Intimidation **8** (8+C, RR 2)

ATOUTS

- Nature duale (pouvoir) : toujours présente sur les plans physiques et astraux.
- Armure mystique (pouvoir) : Armure 6 (physique et magique).
- Souffle enflammé (pouvoir) : RR 2 aux tests d'Armes à distance (souffle enflammé).
- Sens accrus (pouvoir) : Audition à large spectre, Odorat, Vision nocturne et thermographique, RR 2 aux tests de Perception (physique).
- Magie draconique (pouvoir) : les dragons ont accès à tous les sorts qui pourraient s'avérer utiles.
- Terreur (pouvoir) : RR 2 aux tests de Combat rapproché (griffes et crocs) et Influence (intimidation).
- Langue draconique (pouvoir) : les dragons peuvent parler et être compris sans avoir recours à un langage audible.

ARMES

- Griffes et crocs VD 12 [OK/-/-/-]
- Combat astral VD 6 [OK/-/-/-]
- Souffle enflammé VD 6 [OK/OK/Dés./-], enflamme la cible si blessure.

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité extrême
- Physiques 16/19/22
- Mentales 12/15/18

VEILLEUR

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
1	1	1	1	1

COMPÉTENCES

- Combat rapproché **2** (1+A, RR 0)
- Combat astral **2** (3+V, RR 0)
- Perception **2** (2+L, RR 0)
- Astrale **3** (4+L, RR 0)

ATOUTS

- Forme astrale (pouvoir) : la créature existe uniquement sur le plan astral mais peut se manifester sur le plan physique.
- Recherche (pouvoir) : permet de retrouver un individu en environ une scène sur un test de Perception (difficulté à la discrétion du MJ).

ARMES

- Combat astral VD 1 [OK/-/-/-]

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité extrême
- Physiques 1/4/7
- Mentales 1/4/7

ESPRIT DES ÂÎNÉS

Inférieur / Normal / Supérieur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2/3/4	2/3/4	4/5/6	3/4/5	2/3/4

COMPÉTENCES

- Athlétisme **2/3/4** (2/4/6+F, RR 0)
- Défense à distance **2/3/4** (2/4/6+A, RR 0)
- Combat rapproché **2/3/4** (2/4/6+A, RR 0)
- Furtivité **2/3/4** (2/4/6+A, RR 0)
- Survie **3/4/5** (2/4/6+L, RR 0)
- Perception **3/4/5** (2/4/6+L, RR 0)
- Sorcellerie **3/5/7** (2/4/6+L, RR 0/1/2)
- Influence **2/3/4** (2/4/6+C, RR 0)
- Intimidation **2/3/4** (2/4/6+C, RR 0)
[si peur **3/5/7** (2/4/6+C, RR 1/2/3)]

ATOUTS

- Immunité aux armes normales (pouvoir) : Armure **3/4/5** contre les armes normales.
- Matérialisation (pouvoir) : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
- Sort inné (pouvoir) : RR 0/1/2 aux tests de Sorcellerie ; l'esprit maîtrise un sort au choix de l'invocateur.
- [Esprits toxiques épidémies uniquement] Pestilence (sort) : seuil = FOR+VOL ; la cible dispose d'une case de blessure légère de moins jusqu'à recevoir des soins magiques (non cumulable).

1/2/2 ATOUTS AU CHOIX

- Accident (pouvoir) : augmente le niveau de complication de la cible (ajoute 1/1/2 '1' aux dés de risque) pour une action.
- Confusion (pouvoir) : inflige un désavantage à tous les tests de 1/2/3 cibles.
- Peur (pouvoir) : RR 1/2/3 aux tests d'Influence (intimidation).
- Psychokinésie (pouvoir) : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.
- Sort inné (pouvoir) : l'esprit maîtrise un sort supplémentaire au choix de l'invocateur (peut être choisi deux fois).
- Recherche (pouvoir) : permet de retrouver un individu en environ une scène sur un test de Perception (difficulté à la discrétion du MJ).

ARMES

- Mains nues VD 2/3/4 [OK/-/-/-]

SEUILS DE BLESSURES □□/□/□

- Combativité extrême
- Physiques
 - ◊ Armes normales 5/8/11 – 7/10/13 – 9/12/15
 - ◊ Armes magiques 2/5/8 – 3/6/9 – 4/7/10
- Mentales 4/7/10 – 5/8/11 – 6/9/12

ESPRIT DES BÊTES

Inférieur / Normal / Supérieur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
3/4/5	3/4/5	3/4/5	2/3/4	2/3/4

COMPÉTENCES

- Athlétisme 3/4/5 (2/4/6+F, RR 0)
- Défense à distance 3/4/5 (2/4/6+A, RR 0)
- Combat rapproché 3/4/5 (2/4/6+A, RR 0)
- Griffes et crocs 3/4/5 (4/6/8+A, RR 0) [si fureur 4/6/8 (4/6/8+A, RR 1/2/3)]
- Furtivité 3/4/5 (2/4/6+A, RR 0)
- Survie 2/3/4 (2/4/6+L, RR 0)
- Perception 2/3/4 (2/4/6+L, RR 0)
- Physique 3/4/5 (4/6/8+L, RR 0)
- Influence 2/3/4 (2/4/6+C, RR 0)
- Intimidation 3/4/5 (4/6/8+C, RR 0) [si peur 4/6/8 (4/6/8+C, RR 1/2/3)]

ATOUTS

- Immunité aux armes normales (pouvoir) : Armure 3/4/5 contre les armes normales.
- Matérialisation (pouvoir) : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
- Griffes acérées (pouvoir) : VD +1/+2/+3 en mêlée.
- [Esprits toxiques abominations uniquement] Salive corrosive (pouvoir) : les attaques en combat rapproché réussies réduisent l'Armure de 1/2/3 (cumulable) en plus des dommages normaux.

1/2/2 ATOUTS AU CHOIX

- Fureur (pouvoir) : RR 1/2/3 aux tests de Combat rapproché (griffes et crocs).
- Peur (pouvoir) : RR 1/2/3 aux tests d'Influence (intimidation).
- Contrôle animal (pouvoir) : les animaux non-Éveillés obéissent aux commandes simples. Limité à un essaim de créatures très petites (rats ou plus petits), trois douzaines de petites créatures (chats ou plus petits) ou six grandes créatures.
- Recherche (pouvoir) : permet de retrouver un individu en environ une scène sur un test de Perception (difficulté à la discrétion du MJ).
- Venin : les attaques en mêlée réussies infligent un désavantage à tous les tests de la cible.

ARMES

- Griffes et crocs VD 4/6/8 [OK/-/-/-]
- [si venin : cause un désavantage jusqu'à soins]
- [si salive corrosive : réduit l'Armure de 1/2/3]

SEUILS DE BLESSURES 00/0/0

- Combativité extrême
- Physiques
 - Armes normales 6/9/12 – 8/11/14 – 10/13/16
 - Armes magiques 3/6/9 – 4/7/10 – 5/8/11
- Mentales 3/6/9 – 4/7/10 – 5/8/11

ESPRIT DES PLANTES

Inférieur / Normal / Supérieur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
3/4/5	2/3/4	4/5/6	2/3/4	2/3/4

COMPÉTENCES

- Athlétisme 3/4/5 (2/4/6+F, RR 0)
- Défense à distance 2/3/4 (2/4/6+A, RR 0)
- Combat rapproché 2/3/4 (2/4/6+A, RR 0) [si enchevêtrement 3/5/7 (2/4/6+A, RR 1/2/3)]
- Furtivité 2/3/4 (2/4/6+A, RR 0)
- Discrétion physique 3/4/5 (4/6/8+A, RR 0)
- Survie 2/3/4 (2/4/6+L, RR 0)
- Perception 2/3/4 (2/4/6+L, RR 0)
- Physique 3/4/5 (4/6/8+L, RR 0)
- Influence 2/3/4 (2/4/6+C, RR 0)
- Intimidation 2/3/4 (2/4/6+C, RR 0) [si peur 3/5/7 (2/4/6+C, RR 1/2/3)]

ATOUTS

- Immunité aux armes normales (pouvoir) : Armure 3/4/5 contre les armes normales.
- Matérialisation (pouvoir) : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
- Mouvement (pouvoir) : peut multiplier ou diviser par 2/3/4 la vitesse de déplacement d'une créature ou d'un véhicule jusqu'à la taille d'une berline sur un terrain en lien avec les plantes.

- [Esprits toxiques rouilles uniquement] Spores toxiques (pouvoir) : inflige un désavantage à toutes les créatures vivantes à portée Contact.

1/2/2 ATOUTS AU CHOIX

- Accident (pouvoir) : augmente le niveau de complication de la cible (ajoute 1/1/2 '1' aux dés de risque) pour une action sur un terrain en lien avec les plantes.
- Dissimulation (pouvoir) : octroie une RR 1/2/3 aux tests de Furtivité (discrétions physique et astrale) de la cible.
- Recherche (pouvoir) : permet de retrouver un individu en environ une scène sur un test de Perception (difficulté à la discrétion du MJ).
- Enchevêtrement (pouvoir) : RR 1/2/3 aux tests de Combat rapproché, immobilise la cible en cas de blessure.
- Peur (pouvoir) : RR 1/2/3 aux tests d'Influence (intimidation).

ARMES

- Mains nues VD 3/4/5 [OK/-/-/-]
- [si enchevêtrement : immobilise]

SEUILS DE BLESSURES 00/0/0

- Combativité extrême
- Physiques
 - Armes normales 6/9/12 – 8/11/14 – 10/13/16
 - Armes magiques 3/6/9 – 4/7/10 – 5/8/11
- Mentales 4/7/10 – 5/8/11 – 6/9/12

ESPRIT DE L'AIR

Inférieur / Normal / Supérieur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
1/2/3	5/6/7	3/4/5	2/3/4	2/3/4

COMPÉTENCES

- Athlétisme **2/3/4** (2/4/6+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **3/4/5** (2/4/6+A, RR 0)
- Armes à distance **3/4/5** (2/4/6+A, RR 0)
 - ◊ Attaque élémentaire **3/5/7** (2/4/6+A, RR 0/1/2)
 - ◊ Souffle toxique **3/5/7** (2/4/6+A, RR 0/1/2)
- Combat rapproché **4/5/6** (3/5/7+A, RR 0) [si engloutissement **3/5/7** (2/4/6+A, RR 0/1/2)]
- Furtivité **3/4/5** (2/4/6+A, RR 0)
- Survie **2/3/4** (2/4/6+L, RR 0)
- Perception **2/3/4** (2/4/6+L, RR 0)

ATOUTS

- Immunité aux armes normales (pouvoir) : Armure **3/4/5** contre les armes normales.
- Matérialisation (pouvoir) : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
- Mouvement (pouvoir) : peut multiplier ou diviser par **2/3/4** la vitesse de déplacement d'une créature ou d'un véhicule jusqu'à la taille d'une berline sur un terrain en lien avec l'air.
- [Esprits toxiques déléters uniquement] Souffle nocif (pouvoir) : RR 0/1/2 aux tests d'Armes à distance (souffle toxique).

1/2/2 ATOUTS AU CHOIX

- Vitesse surnaturelle (pouvoir) : +1 action par combat / combat / narration.
- Psychokinésie (pouvoir) : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.
- Attaque élémentaire de froid (pouvoir) : RR 0/1/2 aux tests d'Armes à distance (attaque élémentaire de froid).
- Attaque élémentaire d'électricité (pouvoir) : RR 0/1/2 aux tests d'Armes à distance (attaque élémentaire d'électricité).
- Aura de froid (pouvoir) : ralentit les déplacements des adversaires qui réussissent une attaque de mêlée contre l'esprit.
- Aura d'électricité (pouvoir) : les adversaires qui réussissent une attaque de mêlée contre l'esprit perdent une action.
- Engloutissement (pouvoir) : RR 0/1/2 aux tests de Combat rapproché ; VD +1/+1/+2 en mêlée, en cas de réussite les déplacements de la cible sont ralentis.

ARMES (SELON ATOUTS)

- Mains nues VD **1/2/3** [OK/-/-/-]
- Engloutissement VD **2/3/5** [OK/-/-/-], déplacements ralentis.
- Attaque élémentaire de froid VD **4/5/6** [OK/OK/Dés./-], déplacements ralentis si blessure.
- Attaque élémentaire d'électricité VD **4/5/6** [OK/OK/Dés./-], perte d'une action si blessure.
- Souffle toxique VD **4/5/6** [OK/OK/-/-], puis inflige 2 blessures légères, une tous les (Force de la cible) tours.

SEUILS DE BLESSURES 00/0/0

- Combativité extrême
- Physiques
 - ◊ Armes normales **4/7/10** – **6/9/12** – **8/11/14**
 - ◊ Armes magiques **1/4/7** – **2/5/8** – **3/6/9**
- Mentales **3/6/9** – **4/7/10** – **5/8/11**

ESPRIT DE L'EAU

Inférieur / Normal / Supérieur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2/3/4	3/4/5	2/3/4	2/3/4	3/4/5

COMPÉTENCES

- Athlétisme **2/3/4** (2/4/6+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance **3/4/5** (2/4/6+A, RR 0)
- Armes à distance **3/4/5** (2/4/6+A, RR 0)
 - ◊ Attaque élémentaire **3/5/7** (2/4/6+A, RR 0/1/2)
- Combat rapproché **3/4/5** (2/4/6+A, RR 0) [si engloutissement **3/5/7** (2/4/6+A, RR 0/1/2)] [si engloutissement toxique **4/6/8** (2/4/6+A, RR 1/2/3)]
- Furtivité **3/4/5** (2/4/6+A, RR 0)
- Survie **2/3/4** (2/4/6+L, RR 0)
- Perception **2/3/4** (2/4/6+L, RR 0)

ATOUTS

- Immunité aux armes normales (pouvoir) : Armure **3/4/5** contre les armes normales.
- Matérialisation (pouvoir) : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
- Engloutissement (pouvoir) : RR 0/1/2 aux tests de Combat rapproché ; VD +2/+2/+3 en mêlée.

- [Esprits toxiques fanges uniquement] Engloutissement toxique (pouvoir) : RR 1 aux tests de Combat rapproché, VD +1 si engloutissement.

1/2/2 ATOUTS AU CHOIX

- Dissimulation (pouvoir) : octroie une RR **1/2/3** aux tests de Furtivité (discretions physique et astrale) de la cible.
- Attaque élémentaire d'eau (pouvoir) : RR 0/1/2 aux tests d'Armes à distance (attaque élémentaire) ; VD **4/5/6**.
- Mouvement (pouvoir) : peut multiplier ou diviser par **2/3/4** la vitesse de déplacement d'une créature ou d'un véhicule jusqu'à la taille d'une berline sur un terrain en lien avec l'eau.

ARMES (SELON ATOUTS)

- Mains nues VD **2/3/4** [OK/-/-/-]
- Engloutissement VD **4/5/7** [OK/-/-/-]
- Engloutissement boueux VD **5/6/8** [OK/-/-/-]
- Attaque élémentaire d'eau VD **4/5/6** [OK/OK/Dés./-], projette au sol si blessure.

SEUILS DE BLESSURES 00/0/0

- Combativité extrême
- Physiques
 - ◊ Armes normales **5/8/11** – **7/10/13** – **9/12/15**
 - ◊ Armes magiques **2/5/8** – **3/6/9** – **4/7/10**
- Mental **3/6/9** – **4/7/10** – **5/8/11**

ESPRIT DU FEU

Inférieur / Normal / Supérieur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
2/3/4	4/5/6	3/4/5	2/3/4	2/3/4

COMPÉTENCES

- Athlétisme 2/3/4 (2/4/6+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance 3/4/5 (2/4/6+A, RR 0)
- Armes à distance 3/4/5 (2/4/6+A, RR 0)
 - ◊ Attaque élémentaire 3/5/7 (2/4/6+A, RR 0/1/2)
- Combat rapproché 3/4/5 (2/4/6+A, RR 0)
 - [si engloutissement 3/5/7 (2/4/6+A, RR 0/1/2)]
- Survie 2/3/4 (2/4/6+L, RR 0)
- Perception 2/3/4 (2/4/6+L, RR 0)
- Influence 2/3/4 (2/4/6+C, RR 0)
 - ◊ Intimidation 2/3/4 (2/4/6+C, RR 0)
 - [si peur 3/5/7 (2/4/6+C, RR 1/2/3)]

ATOUTS

- Immunité aux armes normales (pouvoir) : Armure 3/4/5 contre les armes normales.
- Matérialisation (pouvoir) : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
- Attaque élémentaire de feu (pouvoir) : RR 0/1/2 aux tests d'Armes à distance (attaque élémentaire).

- [Esprits toxiques nucléaires uniquement] Aura de radiation (pouvoir) : les ennemis touchés par une attaque élémentaire ou par l'aura de feu disposent d'une case de blessure légère de moins jusqu'à recevoir des soins magiques (non cumulable).

1/2/2 ATOUTS AU CHOIX

- Aura de feu (pouvoir) : les adversaires qui réussissent une attaque en mêlée contre l'esprit risquent de s'enflammer.
- Engloutissement (pouvoir) : RR 0/1/2 aux tests de Combat rapproché ; VD +1/+1/+2 en mêlée, enflamme la cible en cas de blessure.
- Peur (pouvoir) : RR 1/2/3 aux tests d'Influence (intimidation).

ARMES (SELON ATOUTS)

- Mains nues VD 2/3/4 [OK/-/-/-]
- Engloutissement VD 3/5/6 [OK/-/-/-], enflamme la cible.
- Attaque élémentaire de feu VD 4/5/6 [OK/OK/Dés./-], enflamme la cible si blessure.

SEUILS DE BLESSURES 00/0/0

- Combativité extrême
- Physiques
 - ◊ Armes normales 5/8/11 – 7/10/13 – 9/12/15
 - ◊ Armes magiques 2/5/8 – 3/6/9 – 4/7/10
- Mental 3/6/9 – 4/7/10 – 5/8/11

ESPRIT DE LA TERRE

Inférieur / Normal / Supérieur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
4/5/6	2/3/4	3/4/5	2/3/4	2/3/4

COMPÉTENCES

- Athlétisme 3/4/5 (2/4/6+F, RR 0)
- Défense à distance 2/3/4 (2/4/6+A, RR 0)
- Armes à distance 2/3/4 (2/4/6+A, RR 0)
- Attaque élémentaire 2/4/6 (2/4/6+A, RR 0/1/2)
- Stérilisation 2/4/6 (2/4/6+A, RR 0/1/2)
- Combat rapproché 2/3/4 (2/4/6+A, RR 0) [si engloutissement 2/4/6 (2/4/6+A, RR 0/1/2)]
- Furtivité 2/3/4 (2/4/6+A, RR 0)
- Survie 2/3/4 (2/4/6+L, RR 0)
- Perception 2/3/4 (2/4/6+L, RR 0)

ATOUTS

- Immunité aux armes normales (pouvoir) : Armure 3/4/5 contre les armes normales
- Matérialisation (pouvoir) : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
- Mouvement (pouvoir) : peut multiplier ou diviser par 2/3/4 la vitesse de déplacement d'une créature ou d'un véhicule jusqu'à la taille d'une berline sur un terrain en lien avec la terre.
- [Esprits toxiques stérilités uniquement] Stérilisation (pouvoir) : RR 0/1/2 aux tests d'Armes à distance (stérilisation).

1/2/2 ATOUTS AU CHOIX

- Attaque élémentaire de terre (pouvoir) : RR 0/1/2 aux tests d'Armes à distance (attaque élémentaire).
- Confusion (pouvoir) : inflige un désavantage à tous les tests de 1/2/3 cibles.
- Engloutissement (pouvoir) : RR 0/1/2 aux tests de Combat rapproché ; VD +1/+1/+2 en mêlée, immobilise la cible en cas de blessure.
- Solidité (pouvoir) : +1 blessure légère, +1 blessure grave, +1 blessure légère et grave.

ARMES (SELON ATOUTS)

- Mains nues VD 4/5/6 [OK/-/-/-]
- Engloutissement VD 5/6/8 [OK/-/-/-], immobilise la cible.
- Attaque élémentaire de terre VD 5/6/7 [OK/OK/Dés./-]
- Stérilisation VD 4/5/6 [OK/OK/-/-], affecte toutes les cibles vivantes à portée.

SEUILS DE BLESSURES

00(0)/0/0 - 000(0)/0 - 00(0)/0(0)/0

- Combativité extrême
- Physiques
 - ◊ Armes normales 7/10/13 – 9/12/15 – 11/14/17
 - ◊ Armes magiques 4/7/10 – 5/8/11 – 6/9/12
- Mentale 3/6/9 – 4/7/10 – 5/8/11

LA CITÉ ÉMERAUDE

SEATTLE M'ÉTAIT CONTÉ

POSTÉ PAR : SLAMM-D !

OK, on est un paquet à vivre et courir les Ombres de notre belle Seattle, mais je commence à en avoir marre d'être pollué de questions par les petits nouveaux qui débarquent pour me demander « Dis Slammy, où est-ce qu'on peut manger le meilleur burger en ville ? » Et je me suis même lassé de les envoyer tous chez Rickey's Ratburger dans le sud de Renton, vous le croyez ça ? Et puis, ça me gonfle aussi de devoir régulièrement lister les 10 raisons qui font de Seattle le pinacle du runner.

J'ai donc décidé d'initier une sorte de kit de bienvenue sommaire pour les runners souhaitant poser leur valise dans notre charmante cité verdoyante. Et comme je suis un génie, je ne vais certainement pas m'épuiser à la tâche. Aussi, cette présentation du métroplexe indépendant vous est proposée par la sous-direction dédiée au tourisme du gouvernement de Seattle. On la remercie et on l'invite à améliorer la sécurité de ses systèmes...

Bienvenue à Seattle !

La région est forte d'une longue histoire ! Les plus anciennes traces de présence humaine dans la baie Elliott remontent à 8000 avant J.-C., et c'est en 1853 que la ville prit le nom de Seattle en hommage au Chef Sealth de la tribu des Duwamish. Dès le départ, sa légitimité fut une source de crispation : une colonie y fut légalement établie en 1855 et obtint le statut de cité en 1865, pour le perdre en 1867 et le reprendre en 1869.

- ♦ Seattle a été construite avec le sang des opprimés et pour le profit des puissants. Sealth était un traître qui a préféré pactiser avec l'envahisseur anglais plutôt que de le combattre

aux côtés des autres tribus du Sound. Voilà pourquoi la ville a reçu son nom.

- ♦ Zhaganaash
- ♦ L'Histoire n'est qu'un éternel recommencement.
- ♦ Many-Names

La ruée vers l'or dans la région de Klondike de la fin du XIX^e siècle finit d'asseoir l'importance de Seattle dans la région, la ville étant devenue le port de transit principal pour les cargaisons d'or. C'est d'ailleurs grâce aux transports que la cité connut la prospérité, d'abord avec la construction navale, puis les usines aéronautiques Boeing (devenu aujourd'hui Federated-Boeing). Par la suite, de nombreux géants des télécommunications, comme Microdeck, s'y installèrent, faisant du métroplexe le vrai berceau technologique de l'Amérique.

- ♦ Dès le départ, la ville est un terreau pour les corporations... Surtout, ce qu'on oublie de préciser la petite agence de tourisme, c'est que cette situation place Seattle sous leur perfusion. Dès qu'un de ses géants va mal ou décide de quitter la ville, ce sont des milliers d'emplois qui sont directement ou indirectement touchés, en plus des drones corpos, ce qui oblige les autorités à tout faire pour préserver leurs intérêts. En fait, le gouvernement actuel ne fait que perpétuer la longue tradition de paillason des mégas...
- ♦ Chainmaker

Je vais reprendre la main ici, car l'office du tourisme fait un grand écart chronologique qui ferait pâlir mon samouraï des rues préféré. J'enfile donc ma veste en tweed : voici Professeur Slammy pour vous servir.



Quand les Nations des Autochtones d'Amérique (NAA) se soulevèrent dans les années 2010 et que les forces amérindiennes firent résonner la Grande Danse des Esprits, les monts Adams, Hood, Rainier, Saint-Helens et le Redondo Peak entrèrent simultanément en éruption. Et ils sont situés où ces mégavolcans ? Bah en dehors du dernier, juste à côté ou dans l'État de Washington, comme on disait à l'époque. Au beau milieu de tout ça, il y avait nos petits culs bien posés à Seattle qui risquaient de griller façon chamallow ! Le Traité de Denver qui suivit redonna leurs terres ancestrales aux NAA, les anciens USA éclatèrent pour donner naissance aux UCAS et, ta-dam, Seattle est restée dans le giron de Washington, isolée parmi les nations amérindiennes (là, vous pouvez pas me voir, mais je fais un salut militaire avec une main sur le cœur). Après la perte de la Californie, notre belle « cité émeraude » devint le seul phare diffusant la douce lumière des UCAS sur la côte ouest.

- ♦ Je ne te connaissais pas ce patriotisme.
- ♦ Glitch
- ♦ Je suis juste un drama king.
- ♦ Slamm-0 !
- ♦ Je tiens à préciser que Seattle ne fut pas entièrement conservée par les UCAS. Council Island, en plein milieu du lac Washington, et donc du métroplex, fut également restituée au Conseil Salish-Shidhe (CSS). Ils en ont fait un lieu sauvage hautement sécurisé par leurs rangers et Eagle Security, où toutes les nations et corpos, au moins d'Amérique du Nord, ont établi un bureau ou un consulat. C'est un véritable nid d'espions où les différentes tractations politico-économiques à l'échelle du continent ont lieu.
- ♦ Zhaganaash

Avec tous ces changements et ces perturbations partout autour, Seattle apparut un peu comme le seul endroit « stable » dans la région : toujours en évolution, mais, finalement,

toujours la même. Ses frontières durent se renforcer pour calmer l'appétit de nos charmants voisins, tout comme son service de police confronté à l'arrivée d'une population de réfugiés patriotes venus de toute la côte Pacifique désirant faire perdurer l'idée d'une nation nord-américaine unie. Saupoudrez ce mélange, au début des années 2020, avec la crise de la gobelinisation qui plongea le monde dans de nombreux mois d'émeutes et vous obtenez une véritable poudrière.

- ♦ Nous n'oublierons pas les dizaines de milliers d'internements arbitraires d'orks et de trolls par la police du 9 juin 2021 au 12 août 2022. Nous n'oublierons pas les centaines de victimes des enfoirés de l'Humanis à Tacoma lors de la Nuit de la Rage, le 7 février 2039. Nous n'oublierons jamais.
- ♦ Bull

En 2023, les flics du Seattle Police Department (SPD), totalement au bout du rouleau à cause de ce merdier, se mirent en grève dans l'espoir d'obtenir de meilleures conditions de travail. Loin de vouloir satisfaire leurs exigences, le gouverneur de l'époque, Charles Lindstrom, leur tourna le dos et décida de remplacer le SPD par une milice corporatiste : on fait coucou à la Lone Star.

- ♦ C'est comme ça que beaucoup de runners se lancèrent dès les années 20 : des anciens flics au chômage devant payer leur loyer et résolus à se venger des corpos.
- ♦ Marcos
- ♦ C'est une vision un peu romantique et fantasmée. Il y en avait peut-être quelques-uns effectivement, mais une grande partie est en fait allée grossir les rangs de la Lone Star pour payer ses factures.
- ♦ LSPD

Parallèlement, les multinationales commencèrent à dévorer toutes les entreprises qui passaient à portée de leur

énorme gueule. Au bout de quelques années de ce régime, les survivantes, devenues littéralement obèses, finirent par se bouffer entre elles et à donner naissance aux mégacorporations. La prolifération de ces superprédateurs, associée aux jurisprudences leur permettant d'acquérir l'extraterritorialité et d'entretenir une véritable armée, dessina les contours d'un nouvel ordre pour le métroplexe. Ainsi, le Conseil corporatiste unifié (UCC pour *United Corporate Council*) fut créé pour remplir une double fonction : celui de groupement d'intérêt présentant un front commun auprès des autorités de Seattle et celui d'organe servant à gérer les conflits entre ses membres, les principaux acteurs économiques privés du plexe.

- ♦ L'UCC suit un modèle similaire à la Cour Corporatiste et, par voie d'incidence, les AAA y sont très représentées (Ares, Aztechnology, Evo, Horizon, MCT et Shiawase), bien que des corporations de classement inférieur, mais très influentes localement, y siègent aussi (Gaeatronics, Federated-Boeing, Telesirian Industries, OmniStar, etc.). Ses avis sont uniquement consultatifs et l'UCC ne peut, théoriquement, rien imposer au gouvernement de Seattle. Bien sûr, au vu de la puissance conjuguée de ses membres, il en est en réalité tout à fait capable, mais préfère, dans la majorité des cas, agir plus subtilement, en accordant son soutien à ceux qui défendent ses intérêts.
- ♦ Sunshine
- ♦ Sa composition est d'une remarquable stabilité et c'est la PDG d'Ares Seattle, la redoutable Karen King, qui en assure la présidence depuis déjà plusieurs années. Cependant, les choses se sont compliquées depuis la sécession du métroplexe, la crise de Détroit et le déménagement du siège d'Ares dans les CAS. Le torchon brûle entre King et la nouvelle direction à Atlanta et elle fait tout ce qui est possible pour maintenir sa position et obtenir le plus d'autonomie, voire l'indépendance pour sa filiale. Entre les autres membres de l'UCC évaluant ce qu'ils pourraient tirer de sa chute ou de son maintien et le conflit larvé avec la gouverneure Potter, les Ombres sont plus que jamais mises à contribution.
- ♦ Mr. Bonds

Certaines corporations étaient déjà bien implantées, mais d'autres, attirées par le métroplexe, voulurent le marquer de leur empreinte. Une TRÈS grosse empreinte en forme de pyramide. Oui, je parle de la gigantesque arcologie surplombant la conurb, encore récemment connue comme l'ACHE. Elle appartient aujourd'hui à Shiawase, mais c'est Renraku qui la construisit pour en faire à la fois son siège nord-américain et étaler sa puissance technologique. Elle en perdit toutefois le contrôle le 24 décembre 2059, lorsque ce gigantesque bâtiment haut d'un kilomètre, véritable ville dans la ville, se verrouilla avec près de 80 000 personnes piégées à l'intérieur. Des mois plus tard, lorsque l'armée des UCAS et les Samourais rouges de Renraku parvinrent finalement à reprendre le bâtiment à son système de sécurité devenu fou, ils trouvèrent des survivants marqués à vie, un monceau de cadavres et beaucoup de questions sans réponses.

- ♦ Slamm-0 ! ne le précise pas, mais l'Arcologie ne s'est pas verrouillée par « magie » ou sous l'effet d'un proto-Virus 2.0 comme on a essayé de nous le faire croire depuis. En réalité, Renraku voulait absolument rendre son bébé autonome et a créé pour cela une IA. Celle-ci s'est rebellée contre ses créateurs, a pris le nom de Deus et décidé de prendre le pouvoir. Cette lutte a eu, et a encore, des conséquences effroyables dans le monde entier, certains fragments de Deus traînant encore dans la nature...

♦ /dev/grrl

En parlant de catastrophe, comment parler de Seattle sans évoquer Brackhaven ? Magnat des affaires, PDG de Brackhaven Investments (un héritage « familial »), membre éminent de sa communauté (c'est-à-dire Humanis et compagnie) et politicien controversé, Kenneth « Kenny-boy » Brackhaven a marqué de son empreinte la cité émeraude.

Il se présenta aux élections présidentielles des UCAS de 2057 pour le Parti ultraconservateur en mettant en avant le « bon sens » et le retour aux « vraies valeurs de l'Amérique » face au « nouvel âge d'or promis à toute la métahumanité » de Dunkelzahn. Sa campagne subit un coup dur lorsque les médias révélèrent qu'il était en réalité un orphelin secrètement adopté afin de remplacer le fils biologique de Charles Brackhaven, né ork et mort dans des circonstances troubles. Pour autant, il ne perdit que de justesse et profita de sa nouvelle popularité politique pour se projeter sur le long terme.

En 2070, Kenneth devint gouverneur de Seattle après le retrait de ses seuls adversaires sérieux. Peu après son élection, il vira la Lone Star et désigna Knight Errant pour assurer l'ordre à Seattle. Radicalement opposé au référendum visant à légitimer l'Underground comme district à part entière (la fameuse Proposition 23), il mena une campagne intense, des feux de la tridéo jusque dans les Ombres, pour faire échouer le projet. Malgré différents scandales et enquêtes, notamment du FBI, il parvint à se faire réélire en 2074. Mais toutes ses affaires finirent par le rattraper en 2078 et il leva l'ancre, littéralement, en s'enfuyant sur une île de la Ligue des Caraïbes. Brackhaven laissa un véritable foutoir derrière lui que la gouverneure Potter, élue après la débâcle, ne finit plus de nettoyer.

Depuis, il consacre sa fortune considérable à rendre la vie infernale à tous ceux qui soutiennent les métahumains, partout sur la planète. Quelle légende !

- ♦ En ce qui concerne l'Underground, cette ville sous la ville, il a bien été légitimé comme district officiel en 2074, sous le nom d'Underground de Seattle. Toutefois, la victoire fut courte et amère pour les orks et les trolls qui poussaient derrière la Proposition 23. Avec la légitimité sont venus des promoteurs et les détenteurs des titres de propriété de ce qui n'intéressait alors plus personne. Depuis, de nombreux SINless, pour la majorité orks et trolls, ont déserté l'Underground pour trouver un nouveau refuge...

♦ Bull

Enfin, vu l'immensité des problèmes créés ou négligés par Brackhaven, la nouvelle gouverneure Potter prit une décision

que très peu d'observateurs avaient vue venir... On a eu le droit à un grand sommet avec plein de petits fours, de politiques, de corporatistes et même le Dragon marin. Et après que tout ce zoo ait fini de papoter et de se planter des couteaux dans le dos, Potter déclara le métroplex de Seattle officiellement indépendant des UCAS le 28 décembre 2080. L'esprit de Noël, sans doute.

Depuis, entre stupeur, euphorie et, soyons honnêtes, un fort sentiment que cela ne changera pas grand-chose à nos vies, tout le monde essaye encore d'envisager les conséquences à long terme de ce choix. Et certaines personnes sont prêtes à nous payer un paquet de nuyens pour avoir des informations de première main. Fin de la parenthèse, je redonne la main à la sous-direction du tourisme. À vous les studios !

Idéalement située sur le Puget Sound, offrant une porte vers l'océan Pacifique et entourée par le Conseil Salish-Shidhe, Seattle est depuis longtemps l'archétype du carrefour d'échanges, fruit d'une longue histoire qui aboutit à son émancipation en une cité nouvellement indépendante.

Seattle s'étend aujourd'hui comme un patchwork urbain, où les gratte-ciels modernes se dressent aux côtés des zones industrielles et commerciales traditionnelles, ainsi que des quartiers résidentiels pavillonnaires sécurisés. Depuis Downtown, poumon économique et politique de la ville, la silhouette monumentale de l'arcologie Shiawase surplombe les tours de verre et d'acier qui façonnent la destinée de la ville jusqu'aux quartiers périphériques, comme l'interlope Redmond ou l'authentique Renton. Au cœur de ce creuset alchimique vibrant d'une énergie métissée se tient le majestueux lac Washington et Council Island, siège diplomatique de l'Amérique du Nord, rappelant la position privilégiée de la cité émeraude dans le monde.

Grâce à un réseau de circulation idéal mis en œuvre par xGuide, vous pourrez en toute quiétude arpenter nos routes pour découvrir les différents districts du métroplex. Seattle offre quantité de paysages différents, des collines escarpées de Bellevue d'où vous pourrez accéder à d'impressionnants panoramas, aux larges étendues de Tacoma, ouvertes sur la baie du Commencement, et surmontées par la présence majestueuse du mont Rainier.

- ♦ Sauf si vous voulez réellement jouer les touristes, je vous déconseille d'utiliser xGuide. Déjà parce que vous voulez être maître de votre destin, mais aussi et surtout parce qu'ils ont un deal avec la Lone Star qui pourra demander à l'algorithme de vous arrêter en cas de besoin. En plus, la dernière mise à jour de xGuide fait que les voitures de ces crétins assistés s'écartent devant vous. Je ne sais pas vous, mais j'adore me sentir comme Moïse au volant.
- ♦ Rigger X
- ♦ Ils s'écartent uniquement si tu ne roules pas à fond, crois-moi.
- ♦ Turbo Bunny
- ♦ Une utilisation de xGuide que j'apprécie, c'est de pouvoir laisser tourner ma caisse autour d'un bloc pendant mon

run. Je fais ma petite affaire et, hop, je n'ai plus qu'à la rappeler sur ma position au bon moment au lieu de payer une place de parking comme un pigeon. En plus le moteur reste chaud.

- ♦ RRW
- ♦ Attention avant d'écouter les conseils de riggers qui ont l'habitude de faire rugir leurs machines dans des zones classées Z. Couper xGuide à Downtown revient à se balader avec un panneau géant indiquant aux flics : «Je suis là pour faire de vilaines choses».
- ♦ DangerSensei
- ♦ Je tiens surtout à rappeler qu'utiliser xGuide c'est faire allégeance (et confiance) à la propriété des autres. Comme l'a dit Rigger X, il n'y a aucun moyen de savoir comment fonctionne réellement xGuide. Surtout, ça participe à une perte plus globale de nos libertés. En vérité, la plupart des véhicules que vous croiserez n'appartiennent pas à leur conducteur. Les prêts, ou plutôt les locations, par les corporations à leurs employés et les initiatives de véhicules partagés ont entraîné la disparition de la propriété individuelle. Les rues ne sont pourtant pas moins encombrées, cela signifie simplement que tout le monde utilise xGuide parce que les huiles l'ont intégré dans les contrats de location et les paramètres par défaut.
- ♦ Chainmaker
- ♦ Pour vos déplacements sur l'eau, si vous n'avez pas votre permis, passez-le ou appelez-moi. Sinon, xGuide fonctionne aussi très bien pour les embarcations !
- ♦ Sounder
- ♦ Au cœur de Downtown, le plus simple et pittoresque moyen de circuler en évitant les bouchons est le fameux Monorail de Seattle. Il dessert une vingtaine de stations, du Seattle Center où se trouve la Space Needle, à l'arcologie Shiawase en passant par King Street ou le Metroplex Hall. Évitez par contre de faire n'importe quoi à bord, car les flics vous tomberont dessus en moins de temps qu'il ne faut pour dire «frag».
- ♦ SEAtac Sweetie

Conformément à la légende selon laquelle Seattle aurait été bâtie sur et autour de sept collines, le métroplex est vallonné. Si vous souhaitez l'arpenter à pied en toute sérénité, mieux vaut opter pour de bonnes chaussures ou un abonnement à notre réseau de transports publics (en partenariat avec Metro Transit Company) qui vous permettra d'accéder à nos bus et notre monorail aérien.

- ♦ «Sérénité» et «bus» font effectivement la paire à Seattle. Franchement, ceux qui passent la frontière de Redmond sont presque des chars blindés. Une fois, j'ai pris en chasse un mec qui a fini par se réfugier dans un de ces monstres roulants. J'ai dû abandonner la poursuite.
- ♦ DangerSensei

- Prendre le bus est une très bonne idée. Les flics à louer contrôlent régulièrement les véhicules ayant désactivé le xGuide, alors qu'ils arrêtent rarement préventivement un bus pour palper tous les passagers.
- Traveler Jones

Contrairement à la croyance répandue, il ne pleut pas constamment dans notre belle cité. Le temps est certes généralement nuageux une grande partie de l'année, avec environ deux cents jours entièrement couverts, mais nous comptons tout de même plus de cent cinquante jours d'éclaircies, dont une soixantaine ensoleillés. Le mythe de la pluie perpétuelle provient des embruns maritimes venus de la baie, donnant l'impression d'une humidité constante, bien que les précipitations annuelles totales avoisinent à peine un mètre, ce qui est nettement inférieur à celles de Manhattan. La température moyenne dans la région est de 21 °C, mais peut atteindre 30 °C en été et descendre à environ 4 °C en hiver, même si ces extrêmes ne durent jamais longtemps grâce aux effets conjugués du Puget Sound et du lac Washington qui tempèrent le climat. Sur les hauteurs, la neige est assez régulière en hiver et la région peut connaître parfois des températures inférieures à 0 °C pendant une semaine ou plus.

- Redmond se situe légèrement en altitude et à distance du Puget et du lac, aussi le climat y est nettement moins tempéré. Les températures peuvent descendre bien plus bas

et monter bien plus haut. Les pauvres habitants des Barrens subissent tout...

- Borderline
- Dans l'Underground, il fait constamment 14°C. On s'y fait. Par contre, on s'habitue moins à l'humidité constante, c'est usant pour la peau et le matos électronique...
- Bull

Partie intégrante de la météo locale, les éruptions provoquent régulièrement d'importantes pluies de cendres dans la partie sud du métroplexe. La qualité de l'air en pâtit alors, aussi n'hésitez pas à porter un masque respiratoire lors de vos excursions. Les vents forts du printemps et de l'automne contribuent à disperser les cendres, mais la brise constante venant de l'ouest épargne à Downtown d'en être recouvert.

Enfin, les Cascades au nord, les montagnes Olympiques à l'ouest et le mont Rainier au sud encadrent la ville, créant un horizon impressionnant. Everett, niché au pied des Cascades, est le reflet de cette topographie diversifiée, avec son industrie florissante et ses quartiers résidentiels.

- La chaîne des Cascades est surtout réputée pour ses nombreux contrebandiers issus des tribus crows et orkes qui y vivent. Suivant votre tête et la taille de votre créditube, ils peuvent être de précieux alliés ou de redoutables ennemis lorsque vous voulez traverser la frontière.
- Traveler Jones

LE JOYAU DES OMBRES

POSTÉ PAR : NETCAT

- Bon, les enfants, un peu de sérieux maintenant. La professeure Netcat a rédigé cette petite présentation à l'usage des nouveaux venus, commentée par la fine fleur des Ombres du métroplexe. Alors, on écoute bien en classe et on ne parle pas avec son voisin. Interrogation lundi prochain !
- Slamm-0 !

Le gâteau d'anniversaire de l'indépendance compte déjà plusieurs bougies et, pourtant, rien ne semble avoir vraiment changé dans notre désormais cité-État / pays / nation / république (rayez les mentions inutiles). L'ancienne arcologie de Renraku, écrase Downtown de sa masse, et les Barrens sont aux mains des criminels. Les flics ont la gâchette facile, surtout quand vous n'avez pas les oreilles rondes, et les politiques mentent pour qu'on vote pour eux. Le Conseil Salish-Shidhe, les UCAS et nos autres voisins nous regardent en chien de faïence, prêts à bondir au moindre signe de faiblesse, et les corporations règnent en maîtres sur la plupart des districts. Bien sûr, tout ce beau monde se tire allègrement dans les pattes, nous garantissant encore des décennies de runs aussi juteux

que dangereux. Tout va pour le mieux dans le meilleur des Ombres, me direz-vous, non ?

- C'est bien beau d'être indépendant, mais qu'est-ce que ça nous apporte vraiment ? Depuis que les UCAS ne sont plus là, j'ai surtout l'impression que Seattle a une cible encore plus grosse collée dans le dos.
- Kat O' Nine Tales

Mais quand on gratte un peu sa surface détrempée par la pluie, on constate que, si certaines choses semblent immuables, d'autres sont bel et bien en train de changer à Seattle. Il suffit de lever le nez du bitume et de regarder au-delà du Puget Sound pour s'apercevoir que, plus que jamais, les temps sont incertains. Black-outs, monstruosité matricielles, manasphère devenant folle, envahisseurs d'outre plan, terrorisme planétaire... Ce début de décennie nous a montré que le quotidien – voire la réalité elle-même – peut basculer d'un moment à l'autre dans l'impensable. Mieux vaut s'attendre à tout, et surtout au pire.

- Les vieux briscards ne le savent que trop bien, mais si vous êtes nouveaux dans les Ombres locales, c'est toujours bon à

rappeler : la pierre angulaire sur laquelle repose la réussite et la survie d'un shadowrunner est la connaissance de son environnement de travail. À cette fin, voici un petit état des lieux des forces qui dictent les règles de la cité émeraude, notre terrain de jeu commun.

♦ Sim-Eon

CORPORATIONS ET DRAGONS

Après la déclaration d'indépendance du 28 décembre 2080, on aurait pu s'attendre à ce que la réforme des institutions de notre toute jeune nation soit une priorité. Mais en la matière, l'urgence a été jusque-là de consolider le modèle hérité des UCAS. Il faut dire que, depuis le Premier Traité de Denver, Seattle a appris à faire seule la plupart du temps, Washington lui laissant la bride sur le cou tant que les revenus rentraient dans les caisses. Je rappelle d'ailleurs que depuis 2048, le métroplex a même le droit d'entretenir son propre réseau diplomatique, parallèle à celui de Washington, avec les pays du Pacifique.

Tout en haut de la chaîne alimentaire politique de Seattle se trouve notre bien-aimée gouverneure, **Corinne Potter**, secondée par un cabinet composé des conseillers à la tête de l'administration byzantine de la ville (justice, énergie, transport, télécommunications, travaux publics, etc.), des maires des dix districts et de l'ambassadeur du Conseil Salish-Shidhe. Le congrès, une pâle copie de parlement dont la centaine de représentants élus sont plus occupés à s'entre-tuer qu'à agir pour le bien public, complète le tout.

- ♦ Ce statut transitoire pourrait bien durer encore longtemps. Il semble difficile pour la cité libre de s'inventer une constitution qui plaise en même temps à ses maîtres corporatistes et au Dragon marin...
- ♦ Chainmaker

Élue en 2078, Potter avait à l'époque pour principale qualité d'être l'exacte opposée de son prédécesseur, Kenneth Brackhaven : une femme progressiste, pondérée et ne trimbalant pas une batterie de cuisine complète dans son sillage. Elle s'est depuis avérée habile politicienne, étonnement résistante à la pression corporatiste et adepte surprise de la cause indépendantiste. Soutenue par le Parti technocrate, sa politique est marquée par le concept de « société efficiente », reposant sur trois piliers : mettre le paquet afin que les infrastructures de la ville anticipent d'elles-mêmes les besoins des habitants et y répondent, diminuer le poids de la bureaucratie et des luttes de pouvoir stériles entre les districts et développer des outils pour une véritable démocratie directe et transparente pour tous.

- ♦ Potter, chevalier blanc s'opposant aux corpos ? Laissez-moi rire. N'oubliez pas qu'elle a fait toute sa carrière chez Horizon avant de se lancer en politique. Tous ces délires de démocratie matricielle puent l'ingénierie sociale à la mode des RP de Los Angeles. Élections, piège à Con... sensus.
- ♦ Dr. Spin

- ♦ Tu m'étonnes. Elle mène peut-être la vie dure à MCT – en tout cas, comparé à Kenny-boy – mais quand il s'agit de négocier des contrats avec ses anciens petits camarades de chez Horizon, la gouverneure doit être nettement plus ouverte d'esprit, si vous voyez ce que je veux dire.
- ♦ OrkCEO

Cette modernisation repose essentiellement sur des systèmes experts et le gigantesque réseau collectant les données nécessaires pour les alimenter : drones et capteurs à tous les niveaux, géolocalisation de tous les appareils, logiciels pour commlink, surveillance satellite, mais aussi sondages RA omniprésents et multiplication des référendums locaux. Bien évidemment, toute cette débauche de technologie ne va pas sans une intrusion grandissante dans l'espace privé des Seattleites et une levée de boucliers des corporations, jalouses de leurs prérogatives.

- ♦ Il n'y a pas que les corporations qui en ont ras le bol. Ce n'est pas pour rien que les sondages deviennent de plus en plus insistants, en s'affichant en plein milieu du champ de vision ; de moins en moins de monde prend le temps d'y répondre. En fait, ils ont simplement réinventé la bureaucratie, en la posant quotidiennement sous notre nez.
- ♦ Slamm-O !
- ♦ Les plaintes proviennent surtout de Downtown. Pour l'instant, les autres districts sont beaucoup moins, voire pas du tout, concernés par cette démocratie liquide. Potter ne sait que trop bien que les partisans des technocrates y sont moins nombreux.
- ♦ Bull
- ♦ On dirait que Seattle s'inspire de Marianne, le modèle français. L'hypersurveillance permettant de moissonner les données que nécessite ce nouveau mode de « démocratie » complique bien notre travail.
- ♦ Sim-Eon

Si la popularité de Potter reste haute – du moins chez les gens qui votent encore – les résultats concrets de sa politique pour tous les habitants se font attendre. Comme toujours, les districts les plus favorisés récoltent les fruits mûrs, tandis que les autres doivent se contenter des verts ou des gâtés – quand il y en a encore à ramasser. Si vous vous adressez à un habitant de Ballard à Downtown, un quartier huppé le long du canal reliant le Puget Sound au lac Washington, il vous dira sûrement que les choses prennent la bonne direction et que l'indépendance était la meilleure décision à prendre pour l'avenir de Seattle. Si vous le faites dans les rues mal éclairées de Touristville, ce qui sert de centre-ville au district de Redmond, la réponse risque d'être nettement moins enthousiaste.

- ♦ Société efficiente, mon cul. À Tacoma ou Everett, rien n'a changé d'un iota pour améliorer le quotidien des habitants. Pas un agent public en plus, pas une ligne de bus supplémentaire. La seule chose qu'on remarque, c'est l'augmentation du nombre de drones au-dessus de nos têtes pour mieux nous

fliquer. Potter est peut-être plus «sympa», mais, dans le fond, elle ne vaut pas mieux que Brackhaven.

- ♦ Chainmaker
- ♦ N'empêche qu'elle a soutenu l'Underground, avant et après l'indépendance. Rien que pour ça, ça valait le coup.
- ♦ Bull

Par la force des choses, le **Conseil Corporatiste Unifié ou UCC** (*United Corporate Council*) est passé en quelques années de meilleur allié sous l'administration Brackhaven, à principale force d'opposition à la politique de Potter. Ce corps consultatif est pourtant censé «assister» le premier magistrat de Seattle dans l'intérêt commun des corporations et de la ville. Dans les faits, ses membres freinent des quatre fers pour que la «société efficiente» de Potter se cantonne à Downtown et n'interfère pas avec leurs affaires dans le reste du métroplexe. Les corpos sont très peu enclines à se voir imposer la transparence promise par la gouverneure à ses électeurs.

La situation conflictuelle entre l'UCC et la ville reste essentiellement sous les radars et, en apparence, c'est *business as usual*. Tout se passe dans les coulisses et, comme d'habitude, les corporations ont l'avantage. Potter est sur une ligne de crête : elle doit se maintenir aux commandes pour appliquer un programme supposé réduire leur influence et, en même temps, elle a absolument besoin de leur soutien pour garantir l'autonomie et la sécurité de Seattle alors que de nombreuses nations lorgnent avec envie sur la cité-État depuis qu'elle n'est plus dans le giron des UCAS.

- ♦ Cette guéguerre entre le Metroplex Hall et l'UCC est une véritable aubaine pour nous. Les Johnson embauchent à tour de bras et on peut même se payer le luxe de faire le difficile. Sabotage d'infrastructure, scandale sur mesure, récupération de données sensibles, baby-sitting de personnalité, accident malencontreux... il y en a pour tous les goûts. Votez Potter !
- ♦ Clockwork
- ♦ Les corpos, voilà le vrai pouvoir à Seattle. N'oubliez pas non plus que tous ces messieurs-dames bien habillés se sautent à la gorge dès que les lumières des flashes s'éteignent. Horizon, par exemple, est la cible favorite de plusieurs des autres membres des Big Ten (MCT, Aztechnology et Shiawase en premier lieu) et toutes les grosses AA rêvent de prendre sa place à la Cour Corporatiste.
- ♦ Kay St. Irregular

Il faut bien l'avouer, malgré sa situation délicate, la gouverneure ne manque pas d'imagination quand il s'agit d'avancer ses pions. Dans sa quête de soutien pour se maintenir en poste et tordre le bras des ploutocrates et de l'Oncle Sam, elle a sorti de son chapeau un allié aussi improbable que puissant : le **Dragon marin**. Connue également sous le nom de Reinadelmar, ce léviathan femelle a appris à la métahumanité, depuis sa première apparition au début des années 2060, à craindre sa puissance et sa brutalité. Elle considère l'océan mondial comme son domaine réservé et n'a jamais

hésité à le faire savoir : aquacologies, cargos, pollueurs, villes côtières... Tous ceux qu'elle estime profaner son royaume en font les frais.

C'est donc avec une surprise mêlée de peur que le public a vu arriver ce nouvel acteur, réputé pour soutenir des groupes éco-terroristes, dans les affaires de la cité émeraude. Et depuis, force est de constater qu'elle a mené sa barque, si j'ose dire, à la façon d'un grand dragon. Elle s'est lancée dans une frénésie d'achats immobiliers dans toute la baie Elliott et a clairement fait savoir à tout le monde que Seattle était sous sa protection. En échange, le métroplexe l'a laissée s'installer à Outremer, où elle a établi ce qu'on pourrait appeler un «pied-à-terre» sur Fox Island. Ses principaux adversaires sur place sont MCT et ses alliés Yakuza, qui se taillaient jusque-là la part du lion dans les îles du Sound, et le Conseil Salish-Shidhe, inquiet de voir le léviathan s'emparer d'autres parties de la péninsule Olympique.

- ♦ Je m'en souviens comme si c'était hier. C'était une semaine avant la déclaration d'indépendance, en direct à la tridéo : la forme humaine à la peau bleue de trois mètres de haut choisie par le lézard toisant les officiels de Seattle sur le pont d'un porte-avion des UCAS, avec Potter qui lui sortait des «Reine Mère de l'océan». Elle a acheté sa place en ville avec un tas de plusieurs tonnes d'or tout droit sorti d'un flatvid de pirates. C'était surréaliste.
- ♦ Ire
- ♦ Je doute fortement que sa présence sur Fox soit la seule chose que le Dragon marin ait obtenue ce jour-là. On dit qu'elle a placé certains de ses serviteurs dans l'entourage de Potter, histoire de s'assurer que la gouverneure fasse ce qu'il faut, quand il le faut.
- ♦ Plan 9
- ♦ Je confirme. On voit souvent Eltheria Windwalker apparaître à ses côtés lors de réceptions et de réunions. Vous ne pouvez pas la rater : c'est une elfe changelin avec une peau et des yeux évoquant ceux d'un requin.
- ♦ Sounder

Un autre lézard s'est taillé une place de choix dans le métroplexe. Cela fait maintenant pas mal d'années qu'**Urubia**, le dragon rouge occidental, a fait de Redmond son territoire. Elle a rénové un ensemble d'immeubles, surnommé le Funhouse, qui est devenu une sorte d'enclave neutre où une bonne partie de ce que les Barrens comptent comme gangs – y compris les plus cinglés – se rencontre et règle ses conflits de manière (relativement) pacifique. Urubia dirige cette cour des miracles d'une griffe de fer, sans que l'on sache si cela relève du pire ou du meilleur des mondes. Mais il faut bien avouer qu'une réelle sécurité et une forme de concorde, certes parfois étrange et violente, règnent sur l'endroit.

- ♦ Imaginez un peu ce que représente le mot «sécurité» pour un habitant des Barrens. Avant qu'Urubia ne s'installe à Redmond, c'était un truc impensable pour la plupart d'entre



eux. Je peux vous affirmer que les gens font la queue pour baiser les pieds de la Reine rouge et avoir la chance d'habiter le Funhouse.

• 2XL

• Urubia cherche à unifier tous les gangs de Redmond sous son aile et elle n'est pas loin d'avoir réussi. Et quand ce nouveau syndicat va commencer à lorgner plus à l'ouest, au-delà des Barrens, putain... va y avoir du sport.

• Borderline

• Même les toxiques ou les infectés sont autorisés à entrer au Funhouse s'ils se tiennent à carreau. Tous ceux qui remettent en cause l'autorité de Miss Dragon ont le choix entre se barrer sur le champ ou tenter de prouver qu'ils ont raison en l'affrontant en combat singulier. Et devinez quoi ? Elle n'a jamais eu tort jusque-là...

• Kay St. Irregular

• On dit qu'une véritable secte de magos fanatiques, prêts à donner leur vie pour elle, est à son service. Urubia les aurait elle-même éduqués après les avoir fait enlever tout gamins au début des années 70.

• Axis Mundi

• Personne pour nous donner des infos récentes sur Kalanyr, l'autre dragon occidental de Seattle et compagnon présumé d'Urubia ? Il possède des parts dans de nombreuses

entreprises du métroplexe et est impliqué de longue date à Redmond, notamment dans les environs de Glow City.

• Plan 10

ORDRE

L'élection de Potter, la disgrâce d'Ares après la bataille de Détroit et le déménagement de son siège à Atlanta, ainsi que la tentative des UCAS de revenir sur les ARC ont été une aubaine pour la **Lone Star** (LS) qui a ravi en 2080 le contrat de sécurité du métroplexe à son éternel rival, Knight Errant (KE). Dans nos rues, les sinistres armures noires avec leur visière opaque intégrale ont donc laissé la place aux bons vieux uniformes bleus marqués de l'étoile texane.

Du temps de Brackhaven, les pontes de KE ne connaissaient que deux choses : maintenir (brutalement) l'ordre et maîtriser les coûts. Depuis son retour, la LS a donc fait le maximum pour présenter une image en adéquation avec celle voulue par l'administration Potter. Les locaux ont été rénovés et les agents mieux formés et équipés. La plupart du temps, ils restent même polis quand il s'agit d'interagir avec les administrés – du moins si ceux-ci leur présentent un SIN valable. Mais les vieux démons de la Star ont la vie dure. Le racisme et la corruption, endémiques dans les années 60, sont toujours bien présents, surtout chez les plus anciens, et le contrôle au faciès est encore souvent la règle.

- Le retour des bouffeurs de donuts texans dans nos rues est une bénédiction pour les runners. Un bakchich bien placé suffit à éviter la plupart des tracasseries policières. Les robocops d'Ares étaient autrement plus difficiles à gérer de ce côté-là.
- Jimmy Kincaid
- Pour modérer ce point de vue : une bonne moitié des effectifs actuels des forces de l'ordre a en fait juste changé d'uniforme en passant de Knight Errant à la Star. Sans ça, impossible de créer du néant un service de police de cette taille. Mais, il faut l'avouer, ce ne sont pas toujours les meilleurs qui ont été gardés.
- LSPD
- Dans tous les cas, de Snohomish à Renton, ce sont toujours les mêmes fachos qui harcèlent et tabassent les SINless, anarchistes ou trogs. Peu importe la couleur de l'uniforme, les politicards et les juges couvrent les coupables, et tout le monde se retrouve autour d'un verre le dimanche au chapitre local de l'Humanis.
- Chainmaker

Chaque quartier de chaque district est classé selon le niveau de sûreté : de AAA (les complexes gouvernementaux ou corporatistes de Downtown, Council Island, etc.) à E (les quartiers sordides de Loveland ou Bargain Basement, par exemple). Bien évidemment, plus l'indice est élevé, plus il y a de patrouilles et plus les temps d'intervention sont courts pour la police et les autres services de secours. La nature des moyens déployés dépendra autant du type de menace identifiée que du secteur où vous vous trouvez. Attendez-vous de toute façon à l'envoi d'un ou plusieurs drones éclaireurs dès qu'un incident est signalé. Quant aux culs de basse-fosse que sont les Barrens, ils se voient attribuer l'indice Z. Les seuls agents de la Star à s'y rendre sont sous couverture ou à bord de panzers volants.

- Les secteurs d'indice Z ont leurs avantages : vous pouvez sortir la grosse artillerie et vous balader en armure complète sans craindre d'effrayer les voisins.
- Clockwork
- Les flics sont peut-être plus longs à la détente dans les secteurs D ou E, mais quand ils se déplacent pour une alerte, c'est du solide : plusieurs escouades d'intervention avec équipement lourd, véhicules blindés, drones et même, si nécessaire, du soutien magique.
- Hard Exit
- Mouais... Seulement si la direction considère qu'il n'y a pas d'alternatives moins chères. La Lone Star reste une corporation et envoyer la grosse cavalerie coûte un bras. Bien souvent, ce sont les comptables plus que les flics de métier qui ont le dernier mot.
- Sounder

Inévitablement, les policiers doivent coopérer au quotidien avec la myriade d'autres forces de sécurité privées qui quadrillent le métroplexe. Les plus puissantes corporations

entretiennent de véritables armées et, du moment qu'elles restent dans l'enceinte de leurs propriétés, jouissent des mêmes prérogatives que n'importe quel État souverain. Cette extraterritorialité fait de Seattle, en particulier à Downtown, un inextricable mille-feuille de juridictions, et il suffit souvent de changer de trottoir pour passer de l'une à l'autre. Généralement, les démarcations sont indiquées par des ORA, le plus souvent doublés par des panneaux physiques. Mieux vaut s'informer sur les mesures de sécurité en vigueur avant de s'aventurer à y mettre un orteil. Malgré les efforts de la Lone Star pour que la coopération avec les autres corporations – qui sont souvent aussi ses concurrentes directes – se passe le mieux possible, leurs relations ne sont pas toujours au beau fixe et des accrochages peuvent parfois survenir.

- Si vous êtes malin, vous pouvez utiliser cette promiscuité juridictionnelle à votre avantage. Les forces de sécurité ont beau affirmer qu'elles travaillent ensemble, dans les faits, cela n'est pas toujours le cas et prend toujours du temps. En préparant bien votre coup en amont, vous pourriez même réussir à les dresser les uns contre les autres.
- Cosmo
- Au risque de le répéter : regardez où vous mettez les pieds. Dans certains secteurs ultra-sensibles, comme les tristement célèbres « zones zéro » de MCT, la sécurité ne cherchera même pas à vous prendre vivant pour vous interroger. Zéro prisonnier, zéro survivant.
- Hard Exit

INDICES DE SÉCURITÉ

Pour s'y retrouver un peu, les forces de sécurité ont mis en place des indices de sûreté pour les zones de patrouilles. Ils font ensuite une moyenne pour chaque district à l'usage de l'administration (mais surtout des agents immobiliers). De notre côté, il faut le voir autant comme un argument commercial pour gonfler nos tarifs que comme un élément permettant de planifier nos « interventions ». Comme je suis sympa, j'en profite pour vous partager les observations de Slamm-0 ! sur ce qu'implique cette notation.

ARMÉE

Pour assumer son indépendance, il faut une armée. Aussi, les forces armées du métroplexe de Seattle (**SMAF**, pour *Seattle Metroplex Armed Forces*) se sont installées fort opportunément dans le district de Fort Lewis pour assurer la défense du métroplexe. C'est le général Charles J. Causey, un vétéran respecté ayant ironiquement servi sous les ordres directs d'Angela Colloton, qui s'est vu confier la tâche délicate de bâtir à la hâte une armée suffisamment crédible pour dissuader les puissances voisines, le CSS en tête, d'annexer Seattle. La plus grosse partie des effectifs militaires et civils de la SMAF provient en fait directement des rangs américano-canadiens ayant fait défection, équipés grâce à la grande quantité de matériel et d'armes laissée sur place dans le chaos

qui a suivi la déclaration d'indépendance. Plusieurs compagnies de mercenaires, engagées à grands frais, épaulent aussi les troupes régulières.

- L'ancienne Garde nationale de Seattle a été intégrée à la SMAF en tant qu'unité d'élite et s'est débrouillée pour s'approprier le meilleur équipement. Nombre de ses officiers étaient des partisans de l'ancien gouverneur Brackhaven et Causey a eu beaucoup de mal à leur imposer son commandement. Encore aujourd'hui, la Garde a tendance à agir comme une entité indépendante.
- OrkCEO

- Plusieurs de ces officiers sont des agents des UCAS. Pas étonnant qu'ils fassent tout pour saper l'autorité de Causey qu'ils considèrent comme un parjure.
- Snopes

Pour garder toutes ces nouvelles troupes dans le rang, la **police militaire** (PM) est compétente sur l'ensemble du district de Fort Lewis, ainsi que les terrains appartenant à la SMAF répartis un peu partout dans le métroplexe (la base navale d'Everett, l'aérodrome McChord, les stations radars, etc.). Les procédures de sécurité et le contrôle des accès y sont particulièrement stricts et, il faut bien l'avouer, la PM remplit son

INDICES DE SÉCURITÉ

POSTÉ PAR : SLAMM-0 !

INDICE DE SÉCURITÉ AAA

Description : indice maximal, la zone (souvent le siège d'une corporation) bénéficie d'une protection couvrant les différents niveaux (astral, matriciel et physique). La surveillance y est constante et bien répartie, tant astralement (souvent directement assurée par des mages) que physiquement (à l'aide de drones pilotés par un rigger). Le plus souvent, la zone est protégée par des barrières astrales en plus de leurs équivalents physiques. Ce niveau de protection coûte un pognon de dingue et (heureusement pour nous) reste relativement rare en dehors des enclaves corporos.

Mesures : des PanicButtons sont présents en nombre (et ils sont fonctionnels !) et les équipes d'intervention débarquent en moins de 5 minutes. Ne comptez pas trop sur vos contrats, DocWagon ne se risquera probablement pas à venir vous y chercher.

INDICE DE SÉCURITÉ AA

Description : les résidences luxueuses et les magasins chics bénéficient d'une patrouille régulière (moins de 24h) avec des agents entraînés. Des esprits surveillent l'astral et des drones (en pilote automatique) s'occupent du monde physique. En cas de détection d'un incident, la réponse est rapide et le plus souvent implacable.

Mesures : des PanicButtons sont présents et fonctionnels, les équipes d'intervention arrivent en moins de 10 minutes. DocWagon pourra venir vous chercher si vous négociez bien.

INDICE DE SÉCURITÉ A ET B

Description : de la résidence haut de gamme à celle des classes moyennes, ces zones bénéficient d'une protection assurée par des patrouilles irrégulières, mais efficaces, et la délinquance y reste généralement limitée. On y envoie rarement des surveillances astrales, par contre des drones avec pilote automatique couvrent parfois certaines zones A en permanence.

Mesures : des PanicButtons sont présents (mais espacés et leur maintenance n'est pas optimale), les équipes

d'intervention arrivent en moins de 20 minutes. DocWagon ne posera pas de question pour vous récupérer.

INDICE DE SÉCURITÉ C ET D

Description : résidences de la classe ouvrière, petites épiceries et zones industrielles. Les patrouilles passent « quand elles peuvent » dans ces zones (souvent pour cueillir un criminel). De nombreux agents y commencent leur formation et font souvent tout leur possible pour être rapidement promus ailleurs. En dehors d'une recherche active, on y croise rarement une patrouille astrale ou un drone.

Mesures : les PanicButtons se font rares (et ceux qui fonctionnent encore plus), les équipes d'intervention arrivent en moins d'une heure. DocWagon ne posera pas de question pour vous récupérer (mais traînera probablement des pieds).

INDICE DE SÉCURITÉ E

Description : des zones prisées par les SINless et les sans-abris, avec des résidences délabrées et des industries lourdes ne nécessitant aucune protection particulière. C'est le dernier niveau de considération de la Lone Star, même si elle n'y patrouille pas vraiment. À la limite, elle longe les routes qui bordent ces zones ou les traverse rapidement pour se rendre dans une autre, plus digne de son action.

Mesures : contactez-moi si vous trouvez un PanicButton, les équipes d'intervention arrivent en moins de 6 heures (oui, la ville a négocié avec la Star ce genre de « garantie » lors de l'attribution du contrat de sécurité). DocWagon pourra venir vous chercher si vous avez bien négocié.

INDICE DE SÉCURITÉ Z (NON-CLASSÉ)

Description : ce sont des zones de non-droit, au fin fond des Barrens les plus sordides. Elles ne bénéficient même pas d'un indice de notation et les forces de sécurité évitent rigoureusement de mettre un seul orteil dans ces endroits (de leur point de vue, c'est leur juridiction uniquement en cas de force majeure).

Mesures : aucune, ce sont les gangs (au mieux) qui y font la loi (la leur). Pour le reste, ni les équipes d'intervention ni DocWagon n'auront de pensée pour vous sur ce type de territoire, en tous cas si vous avez un contrat de base.

rôle efficacement malgré des effectifs assez réduits. En cas de grabuge sur son périmètre, ses agents peuvent très rapidement être épaulés par d'autres unités présentes sur place. Toute opération clandestine à Fort Lewis doit donc rester discrète pour avoir un tant soit peu de chance de réussir.

- ♦ Les relations entre la PM et la LS sont, au mieux, mauvaises. Flics et bidasses ne peuvent pas se saquer et se mettent des bâtons dans les roues dès qu'une affaire amène les uns à empiéter sur la juridiction des autres.
- ♦ LSPD
- ♦ Corruption, prévarication et vice n'épargnent pas nos braves soldats. Les bordels et les trafics en tout genre fleurissent le long des frontières du district avec Tacoma et Puyallup (Spanaway et Parkland notamment). Si vous avez de bons contacts chez les Finnigan ou les Triades, ce sont d'excellents endroits pour récupérer des informations avant un run à Fort Lewis.
- ♦ Clockwork
- ♦ Régulièrement, du matériel très sensible (surnommé « articles rouges » par les militaires) se retrouve, comme par enchantement, dans les mains des Vory qui les vendent ensuite à prix d'or. Seul un arrosage généreux, des hauts gradés aux troufions, peut expliquer de tels vols.
- ♦ Flash-Banger

DÉSORDRE

Peut-être plus que partout ailleurs en Amérique du Nord, le crime paie à Seattle. Sa situation d'enclave libérale stratégique au nord du Pacifique en a fait la porte d'entrée de tous les trafics. Depuis près de six décennies, elle est l'un des champs de bataille les plus rudes entre la Mafia italo-irlandaise et le Yakuza. Même si aujourd'hui les truands japonais considèrent, à juste titre, qu'ils ont remporté la guerre, cette lutte sans merci a coûté cher aux deux syndicats et a permis à des outsiders, venus du monde entier, de s'implanter durablement en ville.

La vénérable **Mafia** américaine a vu progressivement sa mainmise, naguère sans partage, grignotée sous les coups de boutoir de ses concurrents. Le conservatisme prononcé des mafiosi face aux bouleversements de l'Éveil et à l'essor des mégacorporations leur a fait rater des opportunités qu'ils peinent encore aujourd'hui à rattraper. Dominée par Dona Rowena O'Malley et la famille Finnigan, la pieuvre continue pourtant d'étendre ses tentacules dans toutes les strates de la société seattleite. Le vaste et ancien réseau de corruption qu'elle entretient parmi les élites politiques des districts lui assure encore une emprise conséquente jusque dans les couloirs du Metroplex Hall. Ainsi, le trafic d'influence, le détournement de fonds, le trucage des marchés publics et le racket sont toujours des domaines dans lesquels elle excelle.

- ♦ En plus de la puissante famille Finnigan, Seattle compte trois autres clans : les Giannelli, qui régnaient précédemment sur Tacoma et se sont aujourd'hui repliés sur Puyallup, les Ciarniello, toujours bien installés à Auburn, et les Padulano,

de relatifs nouveaux venus qui se sont rapidement fait une place de choix dans la très sélecte Bellevue.

- ♦ Fianchetto
 - ♦ Rare femme adoubée par la Commission pour diriger les mafieux de tout un métroplexe, Dona Rowena est une figure en Amérique du Nord. La fille unique de feu Don James « le Marteau » O'Malley, dont l'assassinat a déclenché la Guerre des syndicats à la fin des années 2050, a survécu à toutes les tentatives de la faire rejoindre papa dans la tombe, tout en réussissant à imposer son autorité à un ramassis de machos rétrogrades – bien aidée par les conseils avisés de son consigliere, Albert « Oncle Al » Cavalieri.
 - ♦ Kat o'Nine Tales
 - ♦ Ne vous fiez pas à son apparence de femme du monde éduquée : la Dona est aussi impitoyable que l'était son père. Prostitution, trafic de drogue, assassinat, contrebande d'armes, enlèvements... Son organisation trempe toujours dans tout ce qu'il y a de plus sale à Seattle.
 - ♦ Juice Box
 - ♦ Pourquoi s'étonner qu'il n'y ait aucun honneur parmi les voleurs, mon ami ?
 - ♦ Many-Names
 - ♦ Beaucoup de gens blâment encore Hanzo Shotozumi pour la mort du Marteau, mais le coup venait de l'autre côté. C'est le chef de la famille Giannelli, Maurice « le Boucher » Bigio, qui l'a fait buter pour prendre sa place... Et c'est Rowena qui a elle-même pressé la gâchette pour venger son père près de quinze ans plus tard. À bon entendre.
 - ♦ Hard Exit
- Port ouvert sur l'Asie oblige, le **Yakuza** a débarqué à Seattle dès le siècle dernier. Son indéniable suprématie sur le monde criminel du métroplexe est l'œuvre de Hanzo Shotozumi, un homme qui, en quelques décennies, a construit un véritable empire. Son *rengo* (« coalition ») compte plusieurs milliers de membres répartis dans toute l'Amérique du Nord. À Seattle, tous les *boryokudan* (terme péjoratif utilisé par la police japonaise pour désigner les groupes de yakuzas) et les gangs qui en dépendent, bien que rivaux, sont sous sa coupe : le Shotozumi-gumi bien sûr (le clan personnel de Hanzo), le Shigeda-gumi et l'Oni-gumi d'Auburn, le Kanaga-gumi d'Everett, le Nagano-gumi et le Shizuka-gumi de Tacoma ou encore le Kenran-kai de Puyallup. Si les Yakuza sont présents dans tous les secteurs imaginables du crime, chaque clan a tendance à se spécialiser dans un type d'activité et évite, en général, d'empiéter sur le territoire des autres.
- ♦ Le commerce du vice sous toutes ses formes reste la grande spécialité des yakuzas à Seattle. Les casinos clandestins et la prostitution de type « poupée de chair » dans les salons bunraku particulièrement.
 - ♦ LSPD
 - ♦ L'Oni-gumi et le Kenran-kai sont les seuls qui acceptent les métahumains dans leurs rangs, et les autres clans les

regardent avec un mépris absolu pour ça. Par contre, quand il s'agit d'attaquer les autres syndicats, aucun problème ; les enflures racistes de Shotozumi n'hésitent jamais à envoyer les trops en première ligne.

♦ Knuclebuster

♦ Avant de fonder son propre rengo, Hanzo Shotozumi devait allégeance au clan Watada, l'un des plus puissants du Japon, derrière lequel se cache le grand dragon Ryumyo en personne. En 2081, après plus de vingt ans de guerre froide des deux côtés du Pacifique, les oyabuns avaient tenté de recoller les morceaux, mais l'arrivée du Dragon marin a changé la donne. J'imagine que le grand lézard du Soleil levant n'a pas voulu entrer en conflit direct avec la Reine des océans.

♦ Plan 9

♦ Keiko, la fille de Hanzo Shotozumi, a une drôle d'histoire. Il y a vingt-cinq ans, c'était une vraie rebelle, l'une des deckeuses les plus respectées de Seattle. Elle était connue sous le nom de Kiku et qui se spécialisait dans les runs contre les yaks. Puis, en 2069, elle a totalement retourné sa veste et vendu ses partenaires avant de s'asseoir à la droite de son oyabun de paternel. Aujourd'hui, elle chapeaute toute la sécurité matricielle du Shotozumi-rengo. Beaucoup de gens dans les Ombres lui en veulent toujours à mort pour sa trahison.

♦ Kat o'Nine Tales

Hégémoniques dans le Triangle d'or (Hong Kong, Singapour et Taiwan), les **Triades** chinoises ont vu leur influence croître exponentiellement depuis l'Éveil et elles ont planté leurs griffes dans tout l'Ouest américain. À Seattle, elles sont représentées par trois groupes indépendants et parfois rivaux : le très traditionaliste Lotus jaune, les Quatre-vingt-huit, un groupe plus moderne, et l'Octagon, filiale locale de la puissante Triade du Dragon rouge de Hong Kong. Leurs activités tournent essentiellement autour du racket, de la drogue, de la prostitution et de la traite d'êtres métahumains. Historiquement opposées aux yakuza, les Triades sont aussi plus récemment entrées en conflit ouvert avec le Vory.

♦ Le Lotus jaune mène ses affaires depuis le vieux Chinatown de Tacoma. Ils y fabriquent entre autres des BTL qui sont ensuite distribuées dans les Barrens de Puyallup et de Redmond. Si vous aimez vous balader la nuit, vous pourrez peut-être apercevoir Su Cheng, leur maître des encens (le mago en chef), qui fait du tai-chi dans le petit temple taoïste sur Railroad St... Ne vous approchez pas trop près : la rumeur fait de ce vieux bonhomme un vampire que Zheng Li Kwan, le grand chef du Lotus jaune, contrôlerait grâce à un vase contenant son qi (sa force vitale).

♦ Lei Kung

Issus d'une purge brutale des éléments coréens du Yakuza dans la première moitié du XXI^e siècle, les **Anneaux de Séoulpa** sont conçus comme un ensemble de sociétés secrètes n'ayant aucun rapport les unes avec les autres. Littéralement traqués par leurs anciens maîtres, leurs effectifs sont réduits

et ils trempent dans toutes les activités qui peuvent assurer leur survie tout en leur rapportant de l'argent. Cette position délicate les a rendus hautement adaptables et ils ne s'embarassent pas des préjugés de leurs adversaires : de nombreux métahumains, femmes et Éveillés et Émergés sont accueillis dans leurs rangs.

♦ En vingt ans, les Yakuza ont réussi à détruire une bonne partie des Anneaux, et ils sont clairement sur le déclin. Seuls l'Anneau de Choson et le Komun'go ont encore la capacité d'opérer aujourd'hui à Seattle. Hanzo Shotozumi est toujours bien décidé à les éradiquer, mais ils lui rendent coup pour coup. Ils ont manqué de peu de l'assassiner à plusieurs reprises.

♦ Juice Box

♦ L'Anneau de Choson est présent sur tout le front de mer, en particulier à Everett où ses membres sont à couteaux tirés avec le Kanaga-gumi. Le groupe a des liens privilégiés avec le gang matriciel des Reality Hackers et compte pas mal de deckers compétents qui sont versés dans la fabrication de faux SIN, l'usurpation d'identité et le détournement de secrets compromettants. Il est dirigé depuis sa création par Jong-Won Sung, un vieux renard qui a plus d'un tour dans son sac.

♦ Rikki

Les **Vory v Zakone**, ou simplement Vory, sont les derniers venus parmi les criminels internationaux et restent encore des seconds couteaux. Les méthodes particulièrement violentes de leurs « tsars », même selon les critères déjà élevés de la pègre, leur ont permis de s'arroger un secteur lucratif de l'économie souterraine de Seattle : le trafic d'armes. Les Vory se sont toujours montrés très pragmatiques et sont tout à fait capables de lier des alliances opportunistes avec d'autres groupes, notamment le Yakuza et la Mafia.

♦ Il y a dix ans encore, Aleksander « Terminator » Bilotkiy, l'auto-proclamé « Tsar de Seattle », régnait sans partage sur le Vory du métroplex. Soit on lui prêtait allégeance, soit on mourait de la pire façon possible. Aujourd'hui, ce salopard lourdement cybernétisé a perdu de son impétuosité. De nouveaux caïds, plus jeunes et plus entreprenants, contestent son autorité. Il reste cependant craint et conserve, dit-on, l'oreille des pontes de Moscou.

♦ Red Anya

♦ Le trafic des « articles rouges » est presque entièrement dans les mains de la faction dirigée par Katrina, surnommée la « femme à l'œil d'argent ». C'est une ancienne chienne de guerre qui a de très bons contacts chez les mercenaires présents à Fort Lewis. Ceux qui ont déjà bossé pour elle la décrivent comme un monstre froid : soit on lui est utile et on reste vivant, soit on ne l'est pas et on finit sur la ligne « pertes et profits » de son bilan comptable.

♦ Sounder

♦ Dans les semaines qui ont suivi l'indépendance, les gars de Katrina se sont salement frittés avec les Triades pour s'imposer à Fort Lewis. Ces dernières ont dû se replier sous la violence des assauts et ne ratent pas depuis une occasion de

LES GANGS DE SEATTLE

NOM	TERRITOIRE	COULEURS/EMBLÈME	SPÉCIFICITÉS
162s	Redmond	Rouge sang et Brun, trois lacérations avec un 162 en surimpression	Gang entièrement constitué de goules, fournit le Tamanous en victimes pour son trafic d'organes, doit son nom au Special Order 162 (un ancien décret de protection des Infectés pris au début des années 2050 dans l'Illinois), branche à Chicago.
405 Hellhounds	Bellevue	Rouge et orange, tête de molosse entourée de flammes	Thrill-gang ayant évolué en go-gang plus traditionnel, composé d'humains revendiquant la I-405 jusqu'à Everett, conduisent des Harley Scorpion modifiées.
Ancients	Partout ou presque	Vert, un A dans un cercle	Go-gang d'elfes, considère tout le métroplexe comme son territoire, nombreux autres chapitres en Amérique du Nord, liens avec Tír Tairngire.
Blood Brothers	Auburn	Violet et noir	Gang de métahumains mixte ayant en commun de tous avoir la peau noire, toujours en costard, gros bras à vendre, vaudou.
Blood Mountain Boys	Renton	Rouge et brun	Go-gang composé essentiellement d'humains cherchant à se donner l'allure de barbares, très présent à l'est du district, ennemi des 405 Hellhounds.
Brain Eaters	Redmond	Blanc et noir	Gang mixte de techos à Touristville, nombreux deckers, membres portant des espèces de fez rouges, recrute parmi les gamins des rues.
Cereal Killers	Matrice	Noir et bleu	Spécialistes de la destruction de la réputation et du harcèlement matriciel.
Crimson Crush	Redmond	Rouge	Gang 100 % ork, se voient comme des bienfaiteurs, branche récente dans le quartier défavorisé de Christopher à Renton.
Cutters	Downtown et ailleurs	Or et vert	Gang présent dans presque tout le métroplexe, accepte tous les métatypes sauf les elfes, orienté business, nombreux chapitres en Amérique du Nord, liens avec le Vory.
First Nations	Downtown et Everett	Bleu, un corbeau volant au-dessus d'un coyote	Gang amérindien, beaucoup de contrebande, présence dans les NAA, d'abord allié du Yakuza puis du Komun'go après 2071.
Halloweeners	Downtown et Redmond	Noir et orange, citrouille-lanterne grimaçante	Thrill-gang le plus redouté de Seattle, obsession pour le feu, maintes fois décimé (par Renraku, les Ancients...), mais réapparaît toujours, se déchaîne particulièrement à Halloween.
Merlyns	—	—	Mago-gang comptant des magiciens assez puissants, ne revendique pas de territoire précis, agit pour le compte de la famille Finnigan.
Night Hunters	Renton	Argent et noir, une lune lacérée par une main griffue	Thrill-gang de suprémacistes humains, trafic de BTL, beaucoup de membres se font implanter des griffes rétractables, liens avec le Policlub Humanis.
Nova Rich	Bellevue	Jaune et bleu marine	Gang d'humains et d'elfes issus des beaux quartiers, criminels pour le plaisir, les classes populaires sont leurs victimes favorites.
Reality Hackers	Puyallup	Chrome et or	Gang matriciel essentiellement humain, spécialiste de l'infiltration sur les sites corporatistes, ses membres exhibent du cyberware à outrance, allié avec l'Anneau de Choson.
Red Hot Nukes	Redmond	Rouge et gris, casquette de baseball	Gang de nains comptant plusieurs adeptes physiques, obsédé par les explosifs, convictions néo-anarchistes.
Skraacha	Underground	Marron et gris	Gang d'orks et de trolls, cible avant tout les groupes anti-métahumains, opposé à la gentrification de l'Underground, se développe à Auburn.
Spikes	Tacoma et Fort Lewis	Marron et or	Go-gang particulièrement violent et anti-elfe, muscle à louer et racket, ennemi intime des Ancients.
Tigers	—	—	Gang asiatique le plus important de Seattle, ses membres servent de troupes de choc à la Triade des Quatre-vingt-huit, leaders adeptes physiques redoutables.

nuire à ses affaires. Une étincelle et cela risque de tourner à la guerre totale.

♦ Marko

♦ À Tacoma, Ivan Ivanovich et sa bande du Dock 44 ont un accord depuis des années avec le Nagano-gumi. Ils fournissent les yaks en armes et peuvent, en échange, mener tranquillement leurs petites affaires sur le port. Ivan a la dégaine d'un banlieusard moscovite ayant gagné à la loterie : jogging, diamants incrustés dans les dents, chaîne en or et lunettes de soleil, même en pleine nuit. La grande classe.

♦ Juice Box

Deux autres organisations régionales de moindre importance opèrent aussi dans la conurbation seattleite. Le **Laésa** a fait de Tarislar, un quartier de la communauté elfe à Puyallup, sa place forte depuis des années. Créé par des exilés du Tír Tairngire, il a absorbé plusieurs gangs ethniques du sud du district et profité de ses liens avec la pègre de Cara'Sir (Portland) et Malek'thas (Salem) pour tisser un efficace réseau de contrebandiers et de passeurs entre le pays de la Terre promise et le métroplexe. Que ce soit grâce à l'adhésion ou par la peur qu'ils inspirent, les membres de cette « mafia elfe » sont protégés par la population locale et il est presque impossible pour la police d'obtenir des informations fiables sur leurs activités.

♦ Les relations entre le Laésa et les Ancients, qui formaient originellement un unique gang à Puyallup, ont tourné au vinaigre depuis pas mal d'années. Une rivalité de plus en plus violente les oppose maintenant pour le contrôle des filières illégales vers et en direction du Tír. Et le Laésa n'est pas loin d'avoir réussi à évincer les gangers au A vert hors de Tarislar.

♦ Juice Box

Même s'il est nettement plus implanté à Denver, Santa Fe, Las Vegas ou Phoenix, le **Koshari** est aussi présent à Seattle comme dans la quasi-totalité des territoires sous l'influence des NAA. Ce syndicat du crime originaire du Conseil Corporatif Pueblo est le seul à opérer à Council Island et compte de nombreux chamans dans ses rangs.

♦ Le Koshari a l'exclusivité des « activités récréatives » sur Council Island (prostitution et drogue). Tant que tout se déroule discrètement et qu'il n'y a pas de violence, ils profitent de la bienveillance des autorités du CCS qui préfèrent que tout se passe sous leur contrôle plutôt que derrière leurs dos.

♦ Sounder

Enfin, allant de la bande de quartier sans envergure à des groupes pouvant presque rivaliser avec les syndicats du crime, les **gangs** sont présents partout ou presque à Seattle. Évidemment, la pauvreté et le désespoir qui règnent dans les Barrens poussent quantité de candidats dans leurs rangs, bien souvent, car ils représentent le seul horizon disponible, le seul moyen de ne plus être une victime. Cependant, même dans les rues bien propres de Bellevue, des jeunes rejoignent des groupes violents. Certains le font par désœuvrement, d'autres parce qu'ils ont de mauvaises fréquentations ou même simplement pour le frisson de l'illégalité.

Les gangs ont souvent un fonctionnement tribal et une vision du monde binaire : on est soit avec eux, soit contre eux. Ils se définissent avant tout par un territoire (ou turf), que ses membres défendent contre toute intrusion et cherchent à étendre, et des valeurs communes autour desquelles ils sont soudés (le culte du chef, des rites d'initiation, le fait d'adhérer à une cause quelconque, la haine ou le soutien de tel ou tel autre groupe, un intérêt particulier pour la Matrice, la magie, le cyberware, etc.). Une partie des gangs sont des émanations directes de la Mafia, du Yakuza ou des autres organisations criminelles majeures à qui ils servent de petites mains, d'informateurs ou de brutes en fonction des circonstances. Quoi qu'il en soit, presque tous ont, de manière directe ou indirecte, besoin de traiter avec les gros poissons de la pègre pour se fournir en armes, drogues et autres équipements.

En plus du gang de rue « classique » mettant en coupe réglée son turf, on peut rattacher les gangs de Seattle à une ou plusieurs catégories, tenant autant du mode opératoire que du mode de vie :

Les **go-gangs** sont des groupes motorisés, très mobiles, qui revendiquent des routes comme territoire. Leurs principaux revenus viennent de la contrebande et du « droit de péage » qu'ils imposent sur les tronçons qu'ils contrôlent. Leur véhicule emblématique est la moto – rapide, bruyante et peu onéreuse – mais certains lui préfèrent des buggys, des voitures ou même des camions. Leur hiérarchie repose en général sur leur virtuosité de pilote, hautement mise en valeur même chez les étrangers au gang, et les duels guidon ou volant en main sont monnaie courante.

Les **wizgangs** comptent une majorité de lanceurs de sort, presque toujours de la même tradition. Ils sont rares et leur tendance à faire un usage généreux et peu discret de leurs capacités, ainsi que leur potentiel de destruction, attire souvent très rapidement l'attention des autorités. Ils forment souvent des pseudo-sectes regroupées autour d'un chef, généralement le plus puissant praticien du groupe, et suivent tout un fatras de rituels plus ou moins fantaisistes.

Les **thrill-gangs** sont certainement l'espèce la plus étrange et inquiétante de la faune urbaine bigarrée de Seattle. Ils se distinguent des autres par une mise en scène particulière de leur violence, souvent inspirée par la pop-culture des trids d'horreur. Qu'ils saccagent un Stuffer Shack déguisés en clown, hurlent à la mort en pourchassant des passants armés d'un lance-flammes ou tentent de décapiter leurs ennemis à coup de pelle juchés sur le toit d'une voiture, ils semblent plus intéressés par la crainte qu'ils inspirent que par leur efficacité criminelle. Si ce comportement sociopathique est parfois adopté sciemment afin de détourner l'attention ou de se construire une réputation, dans la plupart des cas, il est le fait de personnes authentiquement dérangées.

L'essentiel des activités criminelles des **gangs matriciels** se passe dans le cyberspace. Certains sont strictement cantonnés au monde virtuel et opèrent comme prestataires pour des groupes divers, alors que d'autres agissent aussi comme une bande de rues à part entière. Dans les Barrens ou des zones aux indices de sûreté à peine plus reluisants, ils s'approprient souvent d'anciens réseaux filaires pour y connecter leurs propres serveurs bricolés.

SURVOL DES DISTRICTS

POSTÉ PAR : SLAMM-O !

Chaque district du métroplexe possède sa propre culture et si vous comptez y bosser, il faudra la comprendre. En voici un rapide résumé.

AUBURN

Population : 224 000 (humains 61 %, elfes 6 %, nains 2 %, orks 28 %, trolls 2 %, autres <1 %)

Indice de sûreté moyen : B

Ambiance : classe ouvrière : travail, famille, chasse et messe (Humanis y a fait une percée...). On y entend le ronronnement permanent des usines.

À voir : l'Aurora (bar à runners), le Supermall (2ème plus grand centre commercial de Seattle, vous y trouverez forcément votre bonheur).

Lieux sensibles : le siège du Policlub Humanis, Pleasant Hills (le « Puyallup du nord », le ghetto d'Auburn), Stuck's Carnival (un quartier-casino privé) et le centre pénitentiaire Wynaco de la Lone Star.

Faire attention à : Mafia et Yakuza se partagent le territoire, mais la chute des syndicats ouvriers tend à faire pencher la balance en faveur des seconds. Le recul des mafieux crée aussi un espace pour les gangs Skraacha et quelques Ancients que l'Humanis n'a pas encore fait fuir.

BELLEVUE

Population : 221 000 (humains 57 %, elfes 16 %, nains 3 %, orks 20 %, trolls 2 %, autres 2 %)

Indice de sûreté moyen : AA

Ambiance : havre pour les (très) riches, micro-arcologies et loisirs de luxe.

À voir : Cougar Mountain (son hôpital et son centre de divertissement), Powerline (club libertin huppé) et les boîtes de nuit (tenue appropriée nécessaire).

Lieu sensible : la « Briqueterie » (prison pour criminels en col blanc).

Faire attention à : intense activité de la Mafia et présence des Nova Rich (en nombre) ainsi que des First Nations. Les 405 Hellhounds et leurs rivaux Leather Devils roulent en bordure.

COUNCIL ISLAND

Population : 4 000 (humains 32 %, elfes 21 %, nains 8 %, orks 32 %, trolls 4 %, autres 3 %)

Indice de sûreté moyen : A

Ambiance : fief des NAA au cœur du métroplexe. Nature sauvage restaurée et diplomatie.

À voir : un coucher de soleil depuis une des plages paradisiaques, les ambassades, les loges tribales.

Lieux sensibles : l'île entière est sous surveillance. Tous les départs et les arrivées, que ce soit par route, bateau ou véhicule aérien, sont étroitement scrutés et les SIN des visiteurs proprement vérifiés. À noter également que le port d'armes est extrêmement limité.

Faire attention à : les rangers salishs et Eagle Security vont vous faire regretter la Lone Star. À l'autre bout du spectre, les Koshari organisent les différents trafics de l'île.

DOWNTOWN

Population : 545 000 (humains 63 %, elfes 13 %, nains 2 %, orks 19 %, trolls 2 %, autres 1 %)

Indice de sûreté moyen : AA

Ambiance : l'âme du métroplexe. Gratte-ciel et costards.

À voir : le Club Penumbra et le Dante's Inferno (clubs où trouver un nouveau boulot et dépenser les nuyens du précédent), la Space Needle, l'arcologie Shiawase ou la pyramide d'Az-technology pour faire les boutiques.

Lieux sensibles : tout le district est sous surveillance. Chaque devanture et chaque ruelle possède ses senseurs et ses caméras, faites gaffe.

Faire attention à : les autres runners, les flics-à-louer qui quadrillent le district et les syndicats du crime qui les saluent.

EVERETT

Population : 237 000 (humains 67 %, elfes 11 %, nains 7 %, orks 11 %, trolls 2 %, autres 2 %)

Indice de sûreté moyen : B

Ambiance : gigantesque port favorisant l'ouverture d'esprit propre aux dockers.

À voir : les lieux de débauche proches des docks (la prostitution y est légalisée), Boeingville (le quartier de Federated-Boeing), les hôpitaux et cliniques d'améliorations corporelles, le Gravity Bar North (si vous cherchez du boulot).

Lieux sensibles : la base navale du métroplexe d'Everett (BNME) et les labyrinthes de squatteurs dans les innombrables bureaux abandonnés qui attendent d'être réaménagés.

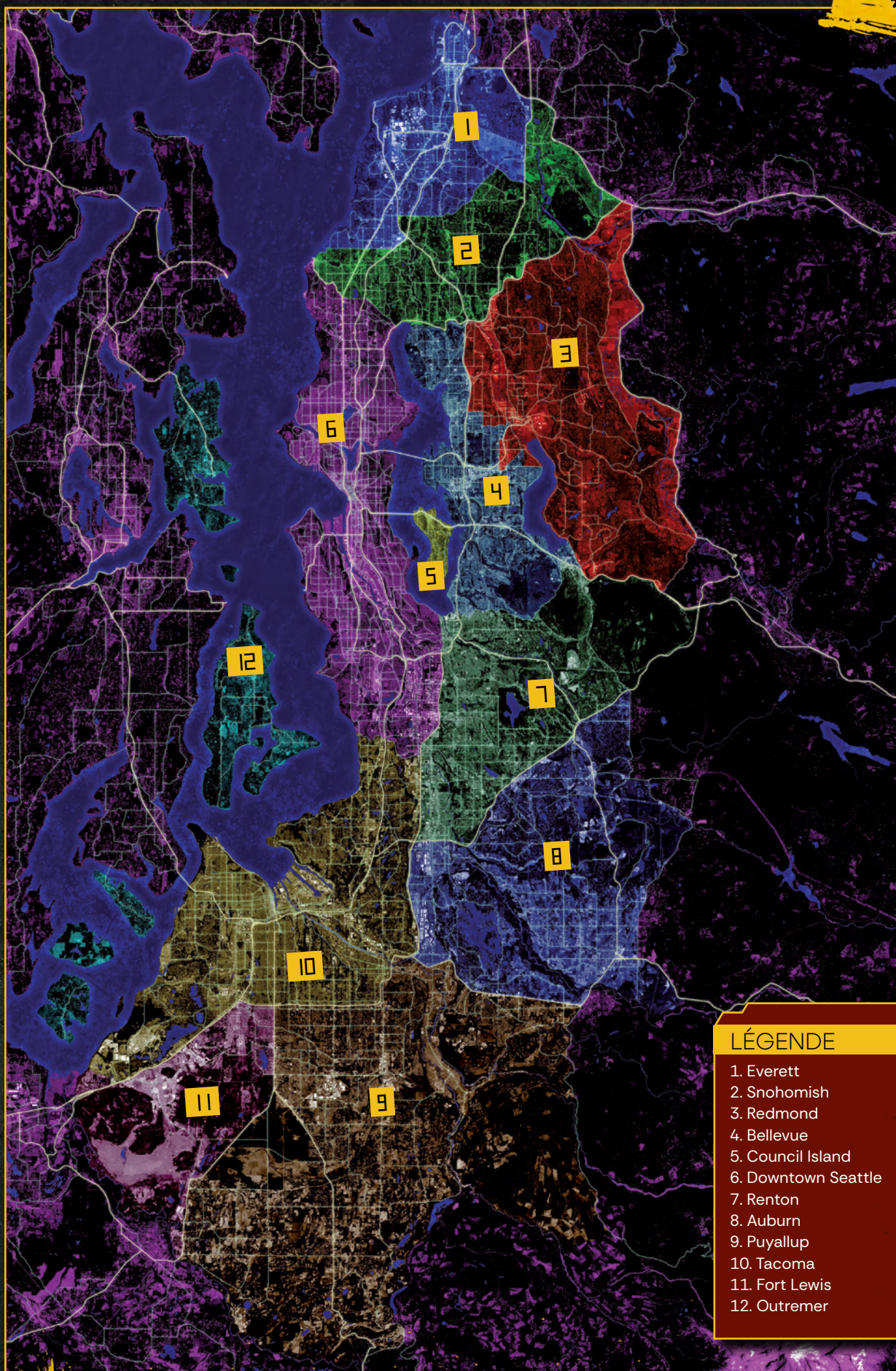
Faire attention à : les mercenaires et les gars de la Marine qui errent près de leurs navires, l'autorité portuaire qui les surveille, les différents syndicats de dockers et ouvriers des chantiers de rénovation en cours et la totalité du crime organisé, attiré par les possibilités « d'import-export ».

FORT LEWIS

Population : 75 000 (humains 60 %, elfes 15 %, nains 4 %, orks 16 %, trolls 3 %, autres 2 %)

Indice de sûreté moyen : A

Ambiance : la base militaire du métroplexe indépendant.



LÉGENDE

1. Everett
2. Snohomish
3. Redmond
4. Bellevue
5. Council Island
6. Downtown Seattle
7. Renton
8. Auburn
9. Puyallup
10. Tacoma
11. Fort Lewis
12. Outremer

À voir : les jardins zoologiques (avec un grand nombre d'animaux Éveillés), l'Urban Combat Simulator (pour jouer à la guerre) et Parkland (pour vos achats).

Lieux sensibles : l'ensemble des zones réservées aux militaires et le House of O (club de strip-tease qui sert de repaire pour le trafic métahumain des Triades).

Faire attention à : les bidasses des forces armées du métroplexe de Seattle (SMAF), les mercenaires en attente d'ordres, les « flics » de la police militaire, les criminels (la triplète Mafia - Triades - Vory V Zakone) organisant le marché noir, ainsi que la plupart des parabestioles du zoo.

OUTREMER

Population : 123 000 (humains 40 %, elfes 30 %, nains 5 %, orks 20 %, trolls 2 %, autres 3 %)

Indice de sûreté moyen : AA

Ambiance : les cinq principales îles du Puget Sound, qui oublient de plus en plus qu'elles font partie du métroplexe.

À voir : Bainbridge (ses résidences de luxe pour privilégiés et ses enclaves de MCT), Vashon (les villas, la mode et la branchouille), Fox (havre du Dragon marin et des esprits, tritons et drakes qui étaient dans ses valises), McNeil (une énorme prison) et Anderson (une vaste maison de retraite pour fortunés). À côté de celles-ci se trouvent Tanjo, l'île large d'un kilomètre d'Evo au milieu de la baie d'Elliot, et Thesis, le dernier bastion presque oublié d'Ares à Seattle, tout au sud du détroit. Ces deux dernières sont artificielles, Tanjo étant un chef-d'œuvre d'ingénierie et d'architecture et Thesis une terre émergée par dragage, désormais contrôlée par Hard Corps.

Lieux sensibles : le territoire du Dragon marin, les zones de MCT (en raison de la brutalité de leurs méthodes, mais surtout à cause de la guerre qui oppose la AAA au Dragon marin) et le camp Sealth sur Vashon, où Humanis entraîne « sa » jeunesse.

Faire attention à : Dragon marin, MCT (impliquant une forte présence de Yakuza) et ce qu'il reste des TilDawns (un gang de vampires sur Anderson).

PUYALLUP

Population : 515 070 (humains 47 %, elfes 21 %, nains 4 %, orks 22 %, trolls 5 %, autres 1 %)

Indice de sûreté moyen : Z

Ambiance : havre désolé pour les rebuts (et les gangers), dans l'ombre du Mont Rainier qui crache sa brume volcanique. Mais, comme dirait un de ses habitants : « Au moins, c'est pas Redmond ! ».

À voir : Loveland pour vos emplettes ou trouver du travail (grâce aux affaires du Yakuza et de la Mafia, le quartier est assez bien tenu) et Tarislar pour vous donner un avant-goût très low-cost du Tír Tairngire.

Lieux sensibles : à l'exception du quartier de Puyallup lui-même, les rues appartiennent aux gangs et, dès que vous les quittez, la nature est hostile, voire toxique (je rigole pas, il y a carrément des geysers, des champs de cendres et des flots de

lave solidifiés). Carbonado (des mines dans la ville, un genre d'Underground toxique) et Hope (la Cour des Miracles dans un labyrinthe de semi-remorques, de cabanes et de tentes).

Faire attention à : l'absence de véritables forces de l'ordre (non, la milice levée par la mairie des « Rangers de Puyallup » tient plus des voisins vigilants que de la police à ce stade) qui a des qualités (pour runner sans risquer la prison) et des défauts (le poste a été partagé entre la Mafia, le Yakuza et la multitude de gangs qui gère le quartier). Citons parmi ces derniers les Ancients qui sont nés à Tarislar.

- Le métroplexe de Seattle y a repoussé les petits délinquants indésirables des autres districts (hors Redmond) et même le Tír y relègue ses bannis pour des questions d'héritage ou de caste depuis des décennies. En fait, Puyallup est une sorte de déchetterie humaine, mais sans aucune ambition de recyclage.

- Hard Exit

REDMOND

Population : 540 000 (humains 74 %, elfes 6 %, nains 3 %, orks 12 %, trolls 2 %, autres 3 %)

Indice de sûreté moyen : Z

Ambiance : la survie en zone urbaine.

À voir : Touristville, où les riches viennent s'encanailler dans une parodie de pauvreté éclairée au néon et le Funhouse, un bloc rénové et tenu par le dragon Urubia qui y offre travail, éducation, soins et divertissements dans un ersatz d'arcologie.

Lieux sensibles : à Remond, tout craint. Le moindre Stuffer Shack peut cacher en sous-sol un laboratoire secret d'Aztech. Que ce soit physiquement ou astralement, n'approchez surtout pas de Glow City, l'enfer radioactif autour de l'ancienne centrale nucléaire Trojan-Satsop près du lac Beaver (il n'y a que les Rusted Stilettos et des chamans toxiques qui survivent là-bas).

Faire attention à : Halloweeners, Cutters, Crimson Crush, 162s (des goules !), on ne compte pas les gangs qui s'y affrontent pour un bout de trottoir. Et malgré ses airs de bien-faiteuse, comme le dit l'adage : ne traitez pas avec Urubia !

RENTON

Population : 240 000 (humains 61 %, elfes 10 %, nains 3 %, orks 22 %, trolls 2 %, autres 2 %)

Indice de sûreté moyen : A

Ambiance : le dortoir (idéalisé) de Seattle.

À voir : des petits quartiers bourgeois et familiaux, des parcs et des cours d'eau, parfaits pour une balade. Sur ce point d'ailleurs, Cougar Mountain gagne le gros lot, car c'est une gigantesque station de ski.

Lieux sensibles : Olympic City (en voulant récupérer l'ancien village des JO de 2076 envahi par les squatteurs, le gouvernement du métroplexe a déclenché une guérilla).

Faire attention à : Yakuza et Mafia qui organisent les vices « respectables », tandis que les gangs (Blood Mountain Boys,

Night Hunters, etc.) revendiquent leur pré carré une fois la nuit tombée. Les Voisins vigilants, des miliciens dont une bonne partie s'acoquine avec l'Humanis, qui se prennent pour la Star.

SNOHOMISH

Population : 121 000 (humains 91 %, elfes 4 %, nains 1 %, orks 3 %, trolls <1 %, autres <1 %)

Indice de sûreté moyen : A

Ambiance : le grenier (corpo et raciste) de Seattle.

À voir : le charme champêtre, les boutiques d'antiquités, la Fête de la Récolte (de l'équinoxe d'automne jusqu'à la Toussaint).

Lieux sensibles : ne masquez pas votre SIN en ville, les locaux sont très soupçonneux (et une bonne partie est membre de l'Humanis). Ils vous adoreront si vous jouez les touristes, mais, si votre gueule ne leur revient pas, ils alerteront les autorités en continuant à vous sourire. Évitez d'approcher les complexes agricoles sans autorisation, car, depuis l'indépendance, l'autonomie alimentaire est une obsession et les cultivateurs doivent rendre des comptes aux autorités (et aux corpos). Ils ne perdront pas de temps avec les intrus.

Faire attention à : les petits gars de la Lone Star patrouillent à moto ici et ils adorent ça. C'est presque un go-gang à ce stade. Attention également au policlub Humanis, au mieux de sa forme ici.

TACOMA

Population : 375 000 (humains 68 %, elfes 11 %, nains 2 %, orks 16 %, trolls 2 %, autres 1 %)

Indice de sûreté moyen : B

Ambiance : la « Ville du Destin », l'autre port de Seattle, avec sa culture ouvrière, son odeur industrielle nauséabonde imprégnée jusque dans le béton et son sens unique de la débrouille.

À voir : la fusion des cultures (vous avez déjà goûté la cuisine tanzano-indienne ?), le Crying Wall (monument dédié

aux victimes de la Nuit de la Rage) qui est une entrée pour l'Underground.

Lieux sensibles : les tours jumelles qui constituent le siège de Shiawase, Little Asia (qui appartient tantôt à la AAA précitée, tantôt au Yakuza).

Faire attention à : c'est le district le plus diversifié, un véritable melting-pot qui apporte dans ses valises son lot d'organisations criminelles communautaristes (Yakuza, Mafia, Vory, Triades, Seoulpa et tous les autres voulant leur part du gâteau). Paradoxalement, le taux de criminalité y est bas (probablement grâce au maillage du réseau criminel organisé qui ne souhaite pas brutaliser ses clients et vire les gangs).

UNDERGROUND

Population : 200 000 (humains 10 %, elfes 2 %, nains 17 %, orks 63 %, trolls 7 %, autres 1 %)

Indice de sûreté moyen : C

Ambiance : la ville sous la ville, un ancien havre de paix en phase de construction et d'embourgeoisement.

À voir : les quartiers de Tourist Highway et du Cœur (sous Downtown), qui ont été refaits à neuf en grande partie, sont totalement éclairés et surveillés par la Lone Star.

Lieux sensibles : les autres secteurs sont moins accueillants pour les touristes. Une partie de la population a été délogée des zones « ouvertes » et son ressentiment est palpable. Plus loin, l'Underground sauvage de « Ghoulburg » regorge d'Infectés et autres créatures que vous ne souhaitez pas rencontrer. Et encore plus loin, les profondeurs font partie du domaine du Dragon marin (les spécialistes affirment que l'ensemble est en réalité une immense alchera souterraine).

Faire attention à : la multitude de laissés-pour-compte affamés désireux de vous délester d'un créditube (au mieux), le Dragon marin, les goules et toute rencontre dans les tunnels sordides des profondeurs (les corpos y font régulièrement des fouilles qu'elles préfèrent tenir secrètes).

MASTER PEACE

INFLAMMABLES

CONTEXTE

LA RAFFINERIE, LE PUITS ET LA CHAPELLE

Depuis le milieu des années 60, à Pullayup, une ancienne raffinerie accueille boxeurs, lutteurs et amateurs de MMA de tous métatypes et origines. Avec le temps, l'endroit s'est retrouvé lié aux Ombres et au milieu des shadowrunners, et il n'est d'ailleurs pas impossible qu'un membre de l'équipe connaisse déjà un peu les lieux... du moins en surface.

Progressivement, les cuves abandonnées ont fini par se percer et percoler dans les égouts jusqu'à ce que la pollution résultante altère l'espace astral et crée un champ magique orienté vers les traditions toxiques (p. 197), faisant de la raffinerie tout entière un puissant site de corruption. L'arène clandestine principale, surnommée le puits, et les alcôves accueillant les combats de moindre envergure ont cependant déchaîné tant de violence que l'espace astral des lieux s'est teinté d'une tension étrange et malsaine suffisante pour masquer l'aura toxique. Depuis, l'effet conjugué du sang, de la sueur et de l'essence nourrit la corruption du site qui pervertit ceux qui le fréquentent sans que quiconque ne le remarque.

Les choses ont pris une tournure encore plus sinistre en 2078, après qu'une certaine Rebecca Taylor est descendue combattre pour la première fois dans le puits. Sensible à la magie, sa défaite par KO l'a plongée dans une transe au cours de laquelle elle a rencontré Fatalité, un esprit mentor toxique (p. 200). Son aura grandissante a ensuite fait d'elle la tête pensante de la communauté martiale de la raffinerie.

LA CHUTE DE PALAS

Finnegan Palas est un scientifique de Renraku. Il y a 3 ans, ses travaux sur un sang artificiel capable de servir d'alimentation aux Infectés ont commencé à porter leurs fruits et fait entrevoir la possibilité de gains financiers substantiels à son employeur. Propulsé à la tête d'une équipe de pointe, Palas subit une forte pression pour faire aboutir ses recherches.

Son manager, Elebore Kyle, n'est pas un tendre. Cet elfe presse ses employés sans vergogne, et il est jusque-là déçu par les résultats de Palas. Humiliations, missions impossibles et micromanagement commencent à avoir raison de la santé mentale du chercheur qui frôle constamment le burn-out. Jour après jour, Finnegan passe presque tout son temps au laboratoire et ne retrouve Amanda, son épouse enceinte et alitée, que tard le soir. Rongé par le doute, le chercheur est sans cesse tiraillé entre ses devoirs familiaux et professionnels et craint de perdre finalement sur les deux tableaux. Pour décompresser, et parce que le frisson du jeu lui donnait l'impression de vivre enfin, il a commencé à parier sur des combats de la raffinerie. Malheureusement, rien ne s'est passé comme prévu et il s'est endetté au-delà de ce que son salaire, pourtant important, pouvait combler.

Ne pouvant rembourser son ardoise, il a fini par se faire passer à tabac dans une course, et c'est en errant dans les sous-sols de la raffinerie, le visage tuméfié, qu'il a découvert la chapelle. Croyant voir dans les substances douteuses stockées sur place une forme de dopage, il en a prélevé une petite quantité, par curiosité, à l'aide de capsules hermétiques qu'il

garde toujours avec lui. Malheureusement, il a perdu plusieurs d'entre elles dans sa fuite et n'en a ramené qu'une seule au laboratoire.

Les semaines suivantes ont plongé Finnegan dans l'effervescence : la substance a montré des propriétés fascinantes auxquelles même Elebore Kyle a commencé à croire. Seulement, le prélèvement s'est avéré insuffisant pour poursuivre les recherches, d'autant plus que Palas n'est pas parvenu à le synthétiser.

Par ailleurs, Kyle soupçonne son subordonné d'espionnage industriel pour le compte d'une autre corpo, et ne veut pas tomber pour ça... tout en espérant parvenir à en tirer parti. Il a donc sommé Palas de présenter une plus grande quantité du produit d'ici trois jours sous peine d'être licencié. L'elfe sait que, si Palas réussit, il sera gagnant, et que s'il échoue ou se fait prendre, il en sera débarrassé. Elebore Kyle ne perd jamais.

Seulement, Palas est désormais *persona non grata* à la raffinerie. Il a donc puisé dans ses dernières économies pour s'offrir les services de shadowrunners, les personnages des joueurs.

LA TAUPE

William Wolfpaw est un ami et collègue de Finnegan. Mais c'est surtout une taupe au service de Saeder-Krupp, ce qu'évidemment Palas ignore. Ce n'est pas pour rien qu'Elebore Kyle soupçonne ce dernier d'espionnage industriel : c'est lui que les traces laissées par Wolfpaw accusent. Quand S-K entendra parler de la mission secrète de l'infortuné chercheur, la corpo choisira alors d'envoyer une équipe, dirigée par une runner du nom d'Ishii-sama, cueillir l'échantillon au moment de la livraison.

SYNOPSIS

Dans le premier scénario (**Onction d'huile et de sang**), Palas donne rendez-vous aux runners au Cloud, un bar de Downtown, et les embauche pour récupérer sa capsule perdue dans les tréfonds de la raffinerie. Il ne souhaite pas les envoyer à la source, pour s'assurer d'avoir la même composition que ses premiers échantillons. Après une enquête pour en découvrir plus sur cette arène de combats clandestins, ceux-ci trouvent un moyen d'y pénétrer et de récupérer la capsule. Malheureusement, leur rencontre avec Finnegan a été espionnée par Wolfpaw et Ishii-Sama, et ils sont pris en chasse en sortant de la raffinerie. Au terme d'une course-poursuite endiablée, les runners devraient finalement parvenir à remettre la capsule à Palas. S'ils échouent, le chercheur sera saqué par son responsable, Elebore Kyle. S'ils réussissent, Wolfpaw le fera passer pour un espion, avec un résultat similaire.

Au cours du mois qui suit le licenciement de Palas, Kyle découvre l'existence de la raffinerie et s'y rend. Là, il tombe sous l'emprise de Rebecca qui en fait l'un de ses suivants corrompus au service de Fatalité. Dans le même temps, Gerganna, la femme de Palas, le quitte et le pauvre homme sombre dans la dépression. Désespéré et rendu gravement

SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

Cette campagne aborde des sujets qui peuvent s'avérer être délicats pour certaines personnes. Le Sixième Monde est un univers en nuances de gris sombre, où l'horrible côtoie le... moins horrible.

À travers les différents scénarios, les joueurs seront ainsi confrontés à :

- des combats, parfois à mort, et des personnes affectées par des mutations les rendant difformes (dans la plupart des scénarios) ;
- un cas de violence domestique, Palas giflant sa femme Gerganna (en coulisses, entre les deux premiers scénarios, mais il est probable que les joueurs l'apprennent) ;
- les effets d'une maladie débilitante (Palas, Un écrin de bonheur) ;
- des expériences sur des êtres vivants (dans le laboratoire Un écrin de bonheur) ;
- une orgie qui dégénère en violence et potentiellement en viols (Petrichor) ;
- un rituel avec des sacrifices humains (Larmes de sang).

Il est dès lors important de s'assurer que cela ne pose aucun problème aux joueurs et joueuses autour de la table. Pour cela, nous vous invitons à vous emparer des outils de sécurité émotionnelle (p. 125).

Nous avons aussi choisi de terminer sur une note plus joyeuse, avec un dernier scénario plus léger et porteur d'espoir.

malade par les produits issus de la raffinerie qu'il étudie, il décide de frapper un dernier coup pour se venger de son employeur.

Pour cela, il engage à nouveau les runners dans le second scénario (**Un écrin de bonheur**) pour récupérer les données de ses recherches. Ceux-ci vont donc s'introduire dans l'ancien laboratoire de Finnegan, mais découvrent qu'ils ont été doublés par une autre équipe. Il s'agit de la nouvelle équipe d'Ishii-Sama, aux ordres de Wolfpaw et de S-K. Le run n'a pas été sans difficulté pour eux non plus et Silicat, leur chamane, a été grièvement blessée, poussant Ishii à chercher un médecin de toute urgence pendant que GreenShadow, leur samouraï des rues, les attend à leur planque. GhostTrain, le decker, est parti de son côté, sans que l'équipe ne sache où (il les a en fait trahis pour le compte de Rebecca qui souhaite aussi récupérer les données). Les runners vont traquer l'équipe, probablement retrouver GreenShadow en train de se faire tabasser par les sbires de Rebecca, pour finalement remonter jusqu'à Ishii et Silicat chez un doc des rues du nom de Wandel. Sur place, ils apprendront alors que la chamane a été infectée par le sang toxique. Sa seule chance est de se faire soigner par une

MONTANT DES PAIEMENTS

Les montants des paiements suggérés dans la campagne ont été pensés pour que les joueurs puissent continuer à utiliser leurs personnages à l'issue de celle-ci. Dans le cas où vous prévoyez de jouer uniquement cette campagne, ou que les joueurs changent de personnages ensuite, nous vous conseillons de les augmenter, jusqu'à potentiellement les doubler.

chamane dans la chaîne des Cascades, en territoire Salish, et Ishii leur promet la puce en échange de leur aide pour s'y rendre. C'est à ce moment que Palas, à l'article de la mort, appelle les runners à l'aide...

Les runners récupèrent donc le chercheur déchu au début du troisième scénario (**Pétrichor**), mais sont pris en chasse par Kyle et une horde d'Ancients envoyés par Rebecca. Une fois débarrassés de leurs poursuivants, et la frontière passée, les runners peuvent enfin se ressourcer à Frosty Creek, où Palas et Silicat sont pris en charge et soignés par la maîtresse des lieux, Barbara Bearclaw, et Vin Petrol, son biker de mari. Là, ils découvriront que Kobb, le fils de leurs hôtes, est aussi contaminé par Fatalité et en cours de traitement. Peinant à soulager ses patients, Bearclaw décide d'organiser un grand rituel orgiaque. Malheureusement, celui-ci est corrompu par Thaïs, la petite amie de Kobb, influencée à son insu par

Fatalité. Les festivités dégénèrent en émeute et seule l'intervention d'un gang de bikers et d'esprits libres, ainsi que la proactivité des runners, permet le retour au calme et l'élimination de la source locale de corruption. C'est finalement un second rituel qui permettra à Palas et Kobb d'entamer leur chemin vers la guérison.

Quelques jours plus tard, Bearclaw engage les runners pour mettre fin aux agissements de Rebecca dans le quatrième scénario (**Larmes de Sang**). Elle considère que Fatalité, à travers Taylor, fait courir un risque trop important à la ville pour ne pas agir. Après un voyage plus ou moins chahuté, les runners découvrent que la femme de Palas a été enlevée par des membres de la raffinerie. Ils se précipitent à Puyallup, mais découvrent la raffinerie étrangement vide. À l'intérieur, sous l'influence de Fatalité, Gerganna a sauvagement massacré ses géoliers. Les runners prennent aussi conscience que Rebecca cherche à invoquer un puissant esprit toxique au Crying Wall, le monument commémorant la Nuit de la Rage à Tacoma. Alors que Finnegan s'occupe de sa femme, les runners se précipitent pour tenter de mettre un point final aux agissements de Taylor.

Un an plus tard, au cours du cinquième scénario (**Le Coven d'Urubia**), les runners sont contactés par Urubia. Le dragon, ancienne mentor de Barbara Bearclaw, a pris Thaïs, Gerganna et leurs enfants sous son aile. Elle souhaite organiser une cérémonie pour les protéger de l'influence de Fatalité et compte sur eux pour gérer les menus détails, en particulier s'assurer que tous les invités se rendent disponibles.

WHO'S WHO

RENRAKU

FINNEGAN PALAS

Palas est un homme de haute taille, avec le crâne quelque peu dégarni et des lunettes à la mode. Son corps est anguleux et ses vêtements sont impeccables. Son aspect est travaillé afin de paraître le plus neutre possible.

Il dégage quelque chose de très humain dans sa maladresse. La pression qui l'écrase semble être une blague du destin : étudiant brillant, chercheur dévoué, il a passé les premières années de sa carrière à faire de prometteuses découvertes sur le sang artificiel. Un de ses succès lui a assuré son ascension au sein de Renraku. Un salaire en or, une équipe du tonnerre... mais peu de résultats. Peu à peu, la peur de l'échec le ronge.

Le chercheur sera le principal Johnson des runners, utilisez donc les caractéristiques du Cadre corporatiste (p. 255).

GERGANNA

La femme de Palas a toujours cru en sa situation familiale et professionnelle. Elle est discrète, ambitieuse et travailleuse. Sa grossesse a été une mauvaise surprise, mais

son mari a insisté pour garder l'enfant. Elle s'est laissée convaincre sans évoquer ouvertement ses doutes avec lui. Lorsque celui-ci a vu sa carrière décoller grâce à ses découvertes, Gerganna a ressenti une vive jalousie. Pourquoi serait-ce toujours la mère qui devrait se sacrifier au profit du père ? Mais la promotion de Finnegan a vite tourné au cauchemar. Après son licenciement (entre le premier et le second scénario), leur relation se dégradera et, lors d'une dispute particulièrement violente, Gerganna recevra une gifle. Ce sera l'événement de trop et elle décidera de prendre de la distance pour réfléchir, en allant vivre chez sa sœur. Elle contactera aussi un médecin des rues du nom de Wandel en vue de se faire avorter.

Pendant le scénario 3, elle pourrait être contactée par les joueurs pour aider à la guérison de Palas. Ensuite, GhostTrain finira par retrouver sa trace (entre le scénario 3 et 4) et l'enlèvera pour l'amener à la raffinerie. Elle y rencontrera Fatalité et décidera de prendre son destin en main pour le meilleur ou pour le pire.

Utilisez les caractéristiques du Cadre corporatiste (p. 255) pour les 3 premiers scénarios, puis celles des gladiateurs (p. 289) après sa rencontre avec Fatalité au scénario 4.



PALAS

ELEBORE KYLE

Elebore est un elfe au sourire digne d'une pub pour du dentifrice et à la chevelure dorée évoquant une pluie de miel sous le soleil. Sa beauté n'a d'égale que son ambition et ce pur-sang de Renraku ne compte pas être ralenti dans son ascension par un canasson tel que Finnegan Palas. Kyle veut des résultats. Il veut de la grandeur. Sa dévotion envers Renraku n'est que superficielle : il ne croit qu'en lui-même.

Ses conquêtes féminines sont nombreuses et il trouve un malin plaisir à, selon ses propres mots, « s'emparer de ce qui ne lui appartient pas » : épouses de collègues, dirigeantes inaccessibles ou collaboratrices ambitieuses. Son goût pour les femmes et la manipulation sont peut-être son point faible le plus évident.

Peu avant le scénario 3, Kyle se rendra à la raffinerie et tombera complètement sous l'emprise de Taylor et de Fatalité. Devenu un incarnat de Rebecca, ses capacités physiques seront multipliées et il laissera libre cours à ses pulsions violentes et libidinales. Devenir un fidèle de Fatalité n'effacera pas sa personnalité et ses manières de scientifique corporatiste nourri au management rude de Renraku ; il restera autoritaire, impatient et organisé. Ce qui ne passera pas forcément bien auprès du gang de motards qui l'accompagnera. Néanmoins, le sang de Taylor l'aura galvanisé. Il semblera plus grand, plus musclé et, sous l'effet de la colère, ses bras pourront se diviser en deux

parties fonctionnelles : une paire originelle d'apparence normale et deux longs bras squelettiques noirs, dégoulinants de pétrole. Cette monstruosité oblige les Ancients à lui obéir, malgré leur réticence.

Ce nouvel Elebore Kyle est le Mister Hyde quand le corporatiste de Renraku n'était encore qu'un simple Docteur Jekyll.

Lors des deux premiers scénarios, utilisez les caractéristiques du Cadre corporatiste (p. 255), ensuite, celles fournies ci-dessous.

ELEBORE KYLE INCARNAT

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
4	4	2	4	3

COMPÉTENCES

- Athlétisme 5 (6+F, RR 1)
 - ◊ Défense à distance 6 (8+A, RR 1)
- Armes à distance 5 (6+A, RR 1)
- Combat rapproché 6 (6+A, RR 2)
 - ◊ Mains nues 7 (8+A, RR 2)
 - ◊ Défense 5 (6+A, RR 1)
- Perception 5 (6+L, RR 1)
 - ◊ Sociale 6 (8+L, RR 1)
- Influence 4 (6+C, RR 0)
- Réseau 3 (4+C, RR 0)
 - ◊ Corporatiste 6 (6+C, RR 2)
- Ingénierie 6 (8+L, RR 1)
- Pilotage 5 (5+A, RR 1)
 - ◊ Motos 6 (7+A, RR 1)

ATOUTS

- Coprocasseur cortical (cyberware) : RR 1 aux tests de Logique.
- Employé Renraku (contact) : manager influent chez Renraku, RR 2 aux tests de Réseau (corporatiste).
- Agilité inhumaine (mutation) : RR 1 aux tests d'Agilité.
- Force inhumaine (mutation) : RR 1 aux tests de Force.
- Avant-bras bifides (mutation) : +1 action par narration.
- Métabolisme résilient (mutation) : +1 blessure grave.
- Rage primale (mutation) : RR 1 aux tests de Combat rapproché, hors défense.
- Moto de combat (véhicule) : Autopilote 6, Structure 5, Maniabilité 2, Vitesse 5, Blindage 0.

ARMES

- Mains nues VD 4 [OK/-/-/-]
- Couteau de combat VD 5 [OK/-/-/-]
- Uzi V VD 5 [Dés./OK/OK/-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Veste pare-balles (Armure 3)

SEUILS DE BLESSURES □□/□□/□

- Combativité extrême
- Physiques 7/10/13
- Mentales 2/5/8
- Moto de combat 5/10/15 □□/□□/□

LA RAFFINERIE

REBECCA TAYLOR

La rencontre avec Fatalité a profondément transformé Rebecca Taylor. D'adepte shadowrunneuse, elle est devenue chamane toxique, fondatrice du culte de la raffinerie et organisatrice de combats rituels. Grande blonde aux épaules de catcheuse, elle dégage un charisme magnétique difficile à

REBECCA TAYLOR

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
4	4	2	2	4

COMPÉTENCES

- Athlétisme 4 (6+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance 5 (6+A, RR 1)
- Armes à distance 4 (4+A, RR 0)
- Combat rapproché 6 (7+A, RR 1)
 - ◊ Mains nues 8 (9+A, RR 3)
 - ◊ Défense 7 (7+A, RR 2)
- Furtivité 4 (6+A, RR 0)
- Perception 4 (6+L, RR 0)
 - ◊ Sociale 5 (6+L, RR 1)
- Influence 6 (6+C, RR 2)
- Invocation 3 (3+C, RR 0)
 - ◊ Abominations 5 (5+C, RR 1)

ATOUTS

- Éveillée : Adeptes
- Corps à corps amélioré (pouvoir d'adepte) : RR 2 aux tests de Combat rapproché (mains nues).
- Sens du combat (pouvoir d'adepte) : RR 1 aux tests d'Athlétisme (Défense à distance) et de Combat rapproché (Défense).
- Réflexes améliorés (pouvoir d'adepte) : +1 action par narration.
- Fatalité (esprit mentor) RR 1 aux tests de Combat rapproché, VD +1 à mains nues, RR 1 aux tests d'Invocation (abominations).
- Protection de Fatalité (mutation) : Armure +1 (physique, mentale et magique), +1 blessure grave.
- Insensible à la douleur (mutation) : ne subit pas de désavantage en cas de blessure physique.
- Présence magnétique (mutation) : RR 1 aux tests liés au Charisme, RR 1 aux tests d'Influence, RR 1 aux tests de Perception (sociale).

ARMES

- Mains nues VD 5 [OK/-/-/-]
- Pistolet lourd VD 5 [OK/OK/Dés./-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Armure + masque exubérants (Armure 3)

SEUILS DE BLESSURES □□/□□/□

- Combativité extrême
- Physiques 8/11/14
- Mentales 3/6/9



REBECCA TAYLOR

ignorer. Son sourire chaleureux et communicatif a toujours été un atout : on ne peut rien lui refuser.

L'entourage de Rebecca lui est dévoué et elle tâche de se montrer à la hauteur de leurs attentes. L'influence de Fatalité sur sa personnalité semble se concentrer sur le refus de la faiblesse et une fascination pour les fluides organiques comme le sang ou l'essence. Elle est à la tête d'une centaine de fidèles qui organisent les combats, participent activement à son culte et remplissent des missions diverses.

Les personnages n'auront pas directement affaire à elle avant le scénario 4, au cours duquel elle va essayer d'invoquer un esprit libre toxique pour satisfaire les désirs de Fatalité.

LES GLADIATEURS

Taylor appuie son pouvoir sur des gladiateurs proches d'elle, et les incarnats, les plus puissants d'entre eux, arborent des mutations manifestes. Ainsi, les combattants jugés dignes de confiance sont intronisés après leur premier combat contre Taylor, qui se solde inmanquablement par une défaite. À chaque affrontement, ces élus sont oints de sang et de pétrole, ce qui les transforme peu à peu hideusement et en assure la docilité. Ils se voient attribuer des missions qui dépassent de loin le cadre des combats clandestins, pour des motifs

aussi contradictoires que la justice, l'argent, la liberté et la lutte contre l'anarchie qui gangrène Seattle.

Les gladiateurs sont les plus dévoués des serviteurs de Taylor, dont ils forment la garde rapprochée. Ils ont vu leur sang remplacé par une substance noire aux relents d'hydrocarbures : un mélange de sang et d'essence qui suinte littéralement des murs dans les profondeurs de la raffinerie. Leurs muscles hypertrophiés n'ont plus rien d'humain et ils cachent leur visage détruit avec des cagoules ou des masques dignes de films d'horreur. Certains ont conservé leurs implants cyber, d'autres les ont vus être remplacés par des membres difformes. Ce sont des combattants aguerris avec un certain sens du spectacle, ce qui joue parfois en leur défaveur. Certains s'inspirent des gladiateurs romains pour leur apparence, sans que ce soit une généralité. Les plus affectés, appelés incarnats, évitent de se montrer pour ne pas trahir la réalité du lieu et ont la particularité d'avoir un sang noir inflammable.

Mais le grand projet de Taylor réside dans l'avènement de générations entières de monstres, surnommés aberrations, dans la cuve la plus ancienne : la chapelle, située sous le puits. C'est là que les gladiateurs sont baptisés après un combat particulièrement sanglant dans une substance visqueuse contaminée, mêlant bactéries, sang et pétrole frelaté. L'objectif des gladiateurs devenus aberrations est de détruire la métahumanité dans son ensemble, conformément à la nature même de Fatalité.

LES COMBATTANTS

La plupart des combattants n'ont pas conscience de ce qui se trame autour de leur arène ; seuls certains d'entre eux, notamment des shadowrunners, soupçonnent quelque chose. Mais leur loyauté va d'abord à leurs compagnons d'armes et tout trouble mettant en danger la raffinerie les transforme en adversaires déterminés et surarmés. Cependant, ils ne mourront pas pour la gloire de Rebecca Taylor et sauront se montrer raisonnables, voire largement corruptibles.

Utilisez les caractéristiques des Gangers (p. 244), Gangers adeptes (p. 245), Gangers d'élite (p. 244), Officiers de sécurité / police (p. 247) ou Adeptes de sécurité / police (p. 249) selon le type de combattant et la puissance souhaitée.

SAEDER-KRUPP

WILLIAM WOLFPAW

Originaire de Vancouver, ce Tsimshian a bénéficié de prestigieuses bourses et a fini par décrocher avec brio ses diplômes. Une fois embauché par Renraku, les choses se sont cependant gâtées pour William, qui portait tous les espoirs de sa famille et de sa tribu, et il a vécu dans l'ombre des réussites de son collègue Palas. La relation entre les deux hommes a toujours été complexe, teintée de respect et d'admiration, mais aussi de jalousie.

Lorsque Wolfpaw réalisa qu'il ne pourrait pas briller tant qu'il serait en permanence comparé à Finnegan, il se mit discrètement en relation avec Saeder-Krupp afin de se faire exfiltrer... mais son nouvel employeur a fit rapidement le lien

GLADIATEURS ET INCARNATS DE LA RAFFINERIE

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA
3	4	2	2	2

COMPÉTENCES

- Athlétisme 4 (5+F, RR 0)
 - ◊ Défense à distance 4 (5+A, RR 0)
- Armes à distance 4 (4+A, RR 0)
- Combat rapproché 5 (6+A, RR 1)
 - ◊ Arme de prédilection 6 (8+A, RR 1)
- Furtivité 3 (3+A, RR 0)
- Perception 4 (6+L, RR 0)
- Influence 3 (4+C, RR 0)
 - ◊ Intimidation 5 (6+C, RR 1)

RTOUTS

- Réflexes câblés (cyberware) : +1 action par narration.
- Lames cybernétiques (cyberware) : VD 4.
- Sécrétions toxiques (mutation) : impose un désavantage persistant à toutes les actions de la cible en cas de blessure légère causée à mains nues ou avec les lames cybernétiques.
- Rage toxique (mutation) : RR 1 aux tests de Combat rapproché.
- Derme renforcé (mutation) : Armure +1.
- Métabolisme augmenté (mutation) : +1 blessure légère.
- Armure et masque exubérants (équipement) : RR 1 aux tests d'Influence (intimidation).

RTOUTS D'INCARNAT (EN CHOISIR 2 OU PLUS, NON PRIS EN COMPTE DANS LES COMPÉTENCES)

- Agilité inhumaine (mutation) : RR 1 aux tests d'Agilité.
- Force inhumaine (mutation) : Force +2 ; RR 1 aux tests de Force.
- Métabolisme résilient (mutation) : +1 blessure grave.
- Tentacule (mutation) : RR 1 aux tests de Combat rapproché (mains nues) ; VD +1 avec le tentacule.
- Pince monstrueuse (mutation) : VD +2 avec la pince.
- Yeux exorbités surnuméraires (mutation) : RR 2 aux tests de Perception (physique).
- Ailes membraneuses (mutation) : permet de voler.
- Cage thoracique enflammée (mutation) : RR 2 aux tests d'Influence (intimidation).

ARMES

- Mains nues VD 3 [OK/-/-/-]
- Lames cybernétiques VD 4 [OK/-/-/-]
- Uzi 5 VD 5 [Dés./OK/OK/-]
- Une arme au choix parmi les suivantes :
 - ◊ Trident VD 5 [OK/-/-/-]
 - ◊ Katana VD 5 [OK/-/-/-]
 - ◊ Paire d'épées courtes VD 5 [OK/-/-/-]
 - ◊ Hache de combat VD 5 [OK/-/-/-]

ÉQUIPEMENT

- Commlink
- Armure + masque exubérants (Armure 3)

SEUILS DE BLESSURES □□□/□/□

- Combativité extrême
- Physiques 7/10/13
- Mentales 2/5/8
- Mentales 2/5/8
- Moto de combat 5/10/15 □□/□/□

avec Palas et lui proposa de faire d'abord quelques mois d'espionnage industriel. Conscient que la chute de son ami et rival pourrait booster sa propre carrière, Wolfpaw s'est résolu, la mort dans l'âme, à l'espionner. Dans ce cadre, S-K lui a demandé de suivre Palas lors de son rendez-vous avec les shadowrunners, chaperonné dans sa tâche par Ishii-Sama, une samouraï des rues qui joue les gardes du corps.

Dans le scénario 2, William va à nouveau collaborer avec Ishii pour dérober les données sur le sang corrompu dans le labo de Renraku. Malheureusement pour lui, l'intrigant n'arrivera jamais à ses fins à cause de l'intervention des hommes de Rebecca.

Ce que devient Wolfpaw après le scénario 2 ne concerne pas cette campagne et est laissé à l'appréciation du meneur. Par exemple, sa collaboration avec S-K pourrait être découverte. Une équipe de runners serait alors certainement engagée pour l'extraire. Pourquoi pas celle des personnages ? Cela leur permettrait de lever un peu plus le voile sur les mystères qui entourent la campagne.

ISHII-SAMA

Les yeux d'un bleu glacial d'Ishii-Sama lui ont longtemps valu le surnom de Blue-Eye Samuraï. Et la jeune razorgirl a toujours exploité cette dimension visuelle de son apparence pour appuyer la peur chez ses adversaires. Taciturne, discrète, mais capable en un instant de déployer un tourbillon de violence sanglante autour d'elle, Ishii sait se montrer à la hauteur des attentes de ses clients.

Son métissage lui a permis de grandir à la fois au sein de Renraku et auprès de sa mère, une runneuse française habitant encore aujourd'hui à Rennes. De cette double origine, elle a gardé une rigueur toute corporatiste mêlée d'une hargne sans borne et d'un refus catégorique d'accepter de perdre. Le combat n'est jamais terminé pour Ishii ; si elle bat en retraite, ce n'est qu'un mouvement tactique pour revenir à la charge plus tard, de manière aussi brutale que chirurgicale.

Côté vie privée, elle entretient une liaison erratique avec Silicat, une chamane naine avec laquelle elle court régulièrement les Ombres.

À la fin du scénario 1, Ishii et sa première équipe vont poursuivre les runners lorsqu'ils quitteront la raffinerie. Ils seront pris à partie par une aberration et peu en sortiront indemnes.

Au cours du scénario 2, Ishii et sa nouvelle équipe vont devancer les runners pour récupérer les recherches de Palas, mais Silicat subira un accident au cours du run. Ishii va tout mettre en œuvre pour sauver son amie, au point de ne pas honorer sa mission auprès de son Johnson. Dans le scénario 3, elle paiera les runners pour l'escorter avec Silicat jusqu'à Frosty Creek et finira par renoncer à rentrer à Seattle, car sa réputation de runneuse sera durement entachée.

Utilisez les caractéristiques de Wild Jane (p. 91), avec quelques ajustements. Les spécialisations suivantes sont modifiées : Pilotage (voiture) devient (moto), Combat rapproché



ISHII-SAMA

(mains nues) devient (lames), Réseau (gouvernemental) devient (corporatiste). Les mots-clés sont ignorés. Enfin, ajoutez-lui une moto de course (p. 238) et deux katanas (p. 142).

LES COLLABORATEURS D'ISHII

Lors du scénario 1, Ishii engage une équipe de gros bras pour faire le travail. Pas besoin d'avoir beaucoup de cerveau ni d'être un as de la discrétion pour s'infiltrer dans la raffinerie. Vous pouvez utiliser différents profils des forces de sécurité et de police (p. 247).

Pour le scénario 2, le job est plus délicat et elle va avoir besoin de vrais professionnels de l'infiltration. Plus question d'engager des collaborateurs de seconde zone ; elle s'entoure de Silicat, une chamane naine dont elle est très proche, de GhostTrain, decker humain et gladiateur de la raffinerie à ses heures perdues, et de GreenShadow, un samuraï des rues. Ishii ne connaît que très peu ces deux derniers.

Leurs caractéristiques sont détaillées dans **Un écrin de bonheur**, p. 301.

LIEUX IMPORTANTS

THE CLOUD

Situé à Downtown, à proximité des locaux de Renraku, ce nouveau bar à air pur à la mode est très fréquenté par la jeunesse dorée de Seattle, et par Finnegan Palas qui s'y rend fréquemment. Depuis la rue, The Cloud ressemble effectivement à un nuage brumeux au cœur duquel des néons bleutés affichent le nom du bar. Un double sas d'entrée permet de laisser la pollution à l'extérieur.

À l'intérieur, ses murs végétaux sont parcourus de lianes cybernétiques diffusant une brume opaque qui, combinée avec les plantes, est censée améliorer la qualité de l'air. Brumisateurs, tuyauteries masquées et diffuseurs d'air pur maillent l'ensemble des pièces accessibles au public.

Des alcôves de bambou accueillent les clients et des chemins de LED au sol permettent d'évoluer dans la brume sans difficulté. Une musique calme générée informatiquement évoque à la fois un temple zazen et un bar lounge de jazz. Seules les cuisines, les coursives et les machineries accessibles au personnel sont dénuées du brouillard artificiel et parfumé à « l'air pur ».

LA RAFFINERIE

La raffinerie, située à Puyallup, est le domaine de Rebecca. Elle contrôle aussi indirectement Rest in Peace, un restaurant proche dont le personnel lui est intimement lié.

REST IN PEACE

Le restaurant, cis à proximité immédiate de la raffinerie, détonne par son succès : la RA est flambant neuve et les plats qui y sont servis, aussi divers que variés, font que les lieux ne désespèrent pas. Et pour cause : des gladiateurs viennent s'y sustenter à toute heure du jour et de la nuit, accompagnés de leurs fans. Les parieurs viennent chercher les tuyaux sur qui a la cote en ce moment et peuvent tenter de souder certains combattants pour s'allonger lors de leurs prochains affrontements dans le puits.

Quelle que soit l'heure à laquelle les shadowrunners y débarquent, le restaurant est plein. L'odeur épicée qui y règne est appétissante et, sous la vitrine réfrigérée, des plats de viande artificiels (soja et autres protéines synthétiques) de différentes origines sont exposés : churrasco brésilien, sushis nippons, haggis écossais et burgers hawaïens s'exposent en généreuses portions. Takeshi, le patron, s'agite et invective sans arrêt ses employés qui se pressent pour servir les clients. Sodas protéinés aux couleurs fluorescentes dopés aux hormones de bison, alcools colorés et autres jus de fruits frais prétendument bio-éco-responsables importés d'Inde arrosent les gorges assoiffées d'une plèbe presque exclusivement constituée de bagarreurs couturés de cicatrices.

TAKESHI

Cette goule a passé un deal avec Rebecca Taylor : celle-ci lui donne les moyens de tenir un tel établissement et, en échange, Takeshi s'assure qu'aucun indésirable ne vienne fouiner de trop près dans les affaires de la raffinerie. De plus, elle dépêche certaines victimes du puits pour les servir à ses clients. La viande contaminée des gladiateurs trop faibles pour servir la secte sert alors à diffuser l'influence de la chamane toxique. Takeshi lui-même consomme une quantité importante de cette manne toxique et commence peu à peu à se transformer en monstre...

La goule ne semble pas connaître les limites corporelles et se trouve être particulièrement tactile, ce qui ne manquera pas de mettre les runners mal à l'aise. Un shadowrunner reconnaîtra l'apparence et la cécité d'une goule et un Éveillé verra immédiatement sa nature duale s'il l'observe astralement. Mais la contamination de Fatalité renforce certains traits qui vont au-delà des symptômes habituels du virus. Un test de Perception (astrale) + Logique (2), lorsque le mage est en perception astrale, permet de l'identifier comme une goule, mais il faut 6 succès pour repérer la souillure toxique. Néanmoins, en maintenant une bonne relation avec le patron des lieux, il sera possible de détecter des détails physiques étranges chez celui-ci : du sang noir qui coule de ses blessures et un œil supplémentaire qui pousse sur son sternum.

Seuls quelques rares clients semblent mal à l'aise avec sa nature, les autres étant trop saouls ou trop habitués aux horreurs de la raffinerie pour s'en formaliser. Tous sont venus ici par le bouche-à-oreille entre combattants et voient bien que Takeshi ne contamine personne. D'ailleurs, il ne touche jamais les plats et porte des gants, sales la plupart du temps.

LA SURFACE

En apparence, la raffinerie a tout d'une zone industrielle désaffectée. Hérissee de cheminées rouillées, de tuyaux colossaux et de buses depuis longtemps désossées par les ferrailleurs, la seule chose étrange réside dans ce qu'on n'y trouve pas : aucun tag, aucune tente de SDF, aucun impact de tir. L'espace astral lui-même semble presque normal. Trop normal. L'absence de souillure liée à la pollution est de fait plutôt suspecte, car, depuis près d'un siècle, les lois environnementales sont presque totalement ignorées à Puyallup. C'est à peine si un mage aguerri remarquera les émanations toxiques autour des conduits... ce qui ne surprend de toute façon pas pour une ancienne raffinerie (il faut réussir un test de Perception (astrale) + Logique (5)). Les locaux abandonnés sont impeccablement nettoyés et vidés de tout mobilier. L'intérieur d'un silo de stockage éventré présente le seul graffiti de la zone, dessiné à même le sol : une bouche aux couleurs criardes d'où jaillissent des crocs noirs et rouges et une langue, entourée de flammes évoquant le pictogramme d'avertissement « comburant ».

LA RAFFINERIE

SURFACE

PREMIER SOUS-SOL

LA FOIRE

DEUXIÈME SOUS-SOL

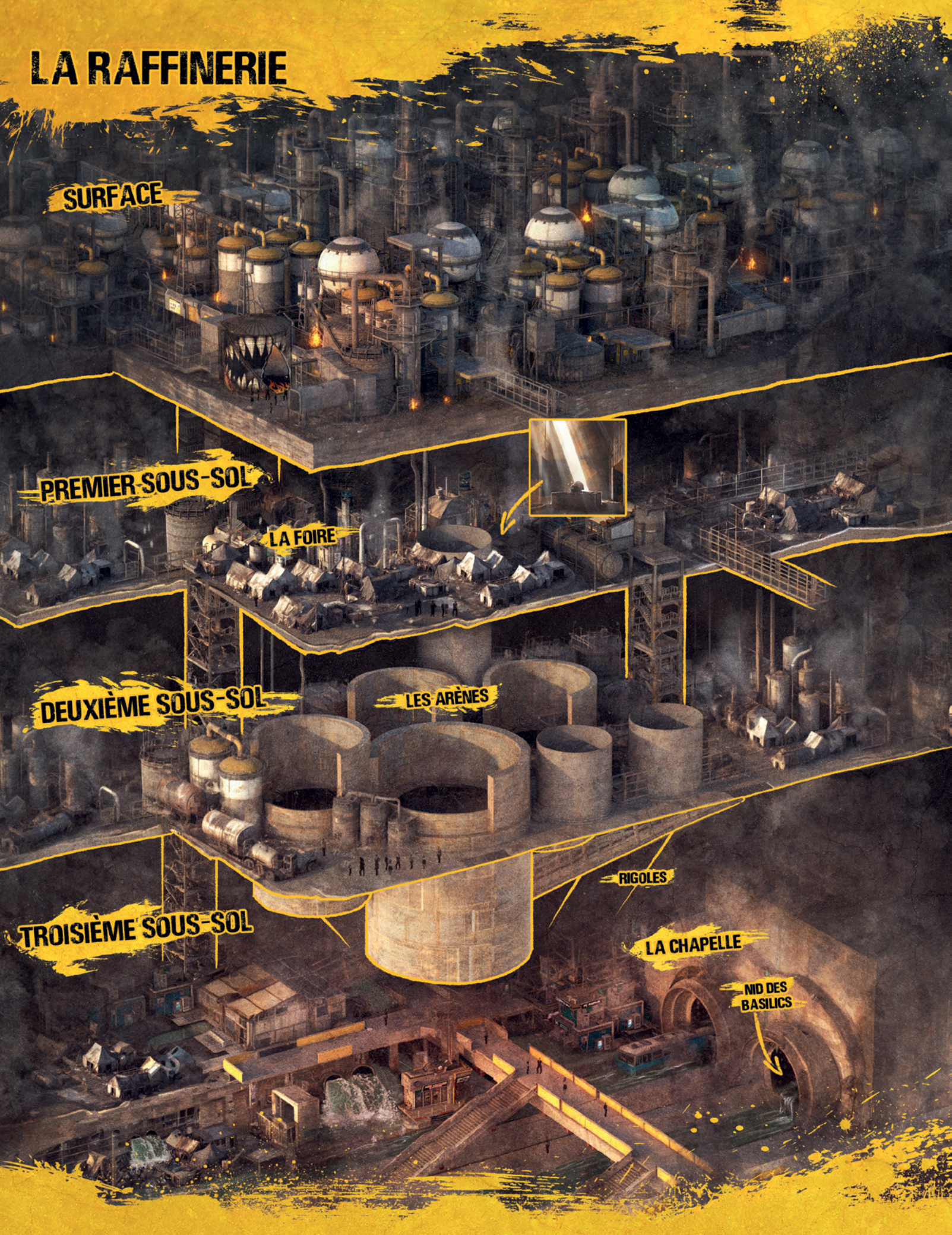
LES ARÈNES

TROISIÈME SOUS-SOL

RIGOLE

LA CHAPELLE

**NID DES
BASILICS**



LA FOIRE

Différents passages de l'Underground et d'autres accès, comme le silo éventré décrit juste avant, permettent d'accéder à la foire, le niveau souterrain principal de la raffinerie. Il s'agit d'une série de coursives, donnant sur les arènes et le puits, et reliant entre eux des silos de stockage. S'y mêlent spectateurs et gladiateurs venus assister aux combats, parlementer et parier. Plusieurs bookmakers tiennent des stands ici et là. Des gamins vendent des boissons plus ou moins fraîches et des barres hyperprotéinées à l'origine douteuse.

Au milieu se niche la nef, au centre de laquelle une anfractuosité dans le plafond laisse passer la lumière qui éclaire un casque brisé, couvert de pétrole. Il appartenait jadis à Rebecca Taylor et s'est brisé au cours du combat qui l'a plongée dans le coma où elle a rencontré Fatalité. La superstition locale veut que le casque lui ait sauvé la vie. Les gladiateurs viennent donc régulièrement le toucher dans l'espoir qu'il leur porte chance.

LES ARÈNES

Surplombées par des coursives d'origine, et d'autres construites récemment et plus ou moins branlantes, les arènes accueillent les combats. Des buses cyclopéennes, des cuves fissurées et autres silos immenses accueillent entre deux et seize combattants. Seule la grande arène du puits reçoit des affrontements à mort. L'entrée est contrôlée par de jeunes gladiateurs qui laissent uniquement rentrer les combattants. Ils sont cependant peu fiables et corruptibles.

Une ancienne voie de garage souterraine du Light Rail Transit (LRT) donne accès aux arènes. Deux rames hors service ont été transformées en loges pour certains gladiateurs populaires proches de Taylor qui vivent désormais là et surveillent l'accès aux lieux. Une seconde voie est inondée et abrite un couple de basilics (p. 258) que nourrit régulièrement Rebecca Taylor avec certains restes de gladiateurs, tellement intoxiqués que même Takeshi les refuse...

Au milieu des arènes se trouve le puits auquel seuls les meilleurs gladiateurs peuvent accéder. Ils combattent généralement entre eux, mais il arrive que certaines festivités offrent des spectacles impliquant des animaux ou des mauvais payeurs... voire les deux.

Un réseau de rigoles relie les arènes entre elles. Le sang est ainsi guidé jusqu'à une voie d'évacuation donnant sur une cuve plus profonde reliée aux égouts : la chapelle.

LA CHAPELLE

Un dédale d'égouts, de coursives de l'ancienne voie de chemin de fer et de salles de la raffinerie débouche autour de la

cuve où vivent certains des incarnats, les gladiateurs les plus monstrueux. Dans une atmosphère impie, le chant des adeptes à la gloire de Rebecca Taylor et de Fatalité n'est ponctué que par les coups de feu et les chocs des lames des entraînements. Si Rebecca connaît parfaitement ses fidèles, elle ignore tout des autres créatures contaminées par Fatalité qui vivent dans les recoins sombres et partiellement inondés du labyrinthe plongé dans l'obscurité.

Les arènes elles-mêmes possèdent un accès à la chapelle via une porte métallique gardée par deux gladiateurs jour et nuit.

Encore plus profondément, Rebecca a installé une loge toxique et une sorte de bureau. Pendant le scénario 1, il n'y a rien d'intéressant à trouver ici. Pendant le scénario 4, les runners y trouveront Gerganna et les détails de son plan d'action au Crying Wall.

PRÉSENCE MATRICIELLE

Le passé de shadowrunneuse de Rebecca lui a permis de connaître du monde dans les Ombres, et il ne lui a pas été difficile de s'adjoindre les services d'un decker raisonnablement compétent pour monter un petit serveur matriciel.

Celui-ci est tout simple, dépourvu de fioritures, et ses fonctionnalités sont optimisées pour les parieurs, principale source de revenus de la raffinerie. Des affichages RA sont disponibles au niveau de la foire et des arènes pour informer du planning des affrontements, présenter les combattants et faire un peu de propagande. Ils permettent aussi de suivre les cotes et de placer des paris. Les services de paiement à proprement parler sont gérés par un syndicat du crime bien plus puissant, le Kenran-kai (p. 277), offrant ses services à qui veut ; les runners ne devraient donc pas espérer détourner de l'argent. Ils pourront par contre modifier l'ordre des combats ou leurs adversaires, en s'introduisant dans le serveur. Aucune retransmission des combats n'est proposée.

Le serveur est d'indice 3. En cas de détection d'un intrus, il déploie des glaces Pot de colle, Acide et Noire (p. 223), dans cet ordre.

LA COMMUNAUTÉ DES GOULES

La communauté de goules dont est issu Takeshi vit dans ce réseau, entre basilics et gladiateurs rendus fous par la corruption. Ils évitent autant que possible la secte de Rebecca Taylor et remontent à la surface uniquement la nuit pour subvenir à leurs besoins de la manière la plus éthique qui soit... pour des Infectés. Néanmoins, plusieurs membres de la communauté connaissent le trafic de Takeshi et tentent régulièrement de le raisonner. Mais, la plupart du temps, ils finissent par accepter sa nourriture et son argent.

ONCTION D'HUILE ET DE SANG

Du sang, de la sueur et de l'essence. Personne ne ressort indemne du puits. Dans les boyaux exigus et les immenses cuves désaffectées où plane encore l'odeur du gasoil, on se bat pour racheter ses dettes, pour la gloire et parfois juste pour satisfaire ses penchants sadiques. On se fait un nom, on teste l'efficacité de ses nouveaux implants et, surtout, on saigne. Et c'est au plus profond du complexe industriel en ruine qu'une chamane toxique et ses adeptes s'accaparent et mélangent fonds de carburant frelaté et humeurs des gladiateurs pour pratiquer leurs rituels dédiés à Fatalité.

Sur le papier, rien ne va : un Johnson propre offre une somme rondelette pour récupérer dans les égouts une capsule biologique égarée estampillée Renraku. Trop simple... mais les choses se compliquent quand le site du run s'avère être le cœur d'un réseau de combats clandestins installé dans les boyaux d'une ancienne raffinerie d'essence.

IN MEDIAS RES, FIAT LUX

Introduction optionnelle

Objectif : se faire la main sur le système de jeu, ajouter éventuellement de la narration partagée, permettre immédiatement une scène épique avec des explosions, tout en introduisant toute l'horreur de la nature de Fatalité.

Si le meneur se sent plus à l'aise de commencer par la scène de rencontre entre Palas et les shadowrunners au Cloud, c'est tout à fait possible. Il conviendra alors d'insérer cette partie au moment de la fuite de la raffinerie, plus tard dans le scénario. Une autre possibilité peut être de simplement raconter la scène, sans jet de dés, en introduction.

L'action démarre avec les shadowrunners au milieu d'une course-poursuite. Ils sont poursuivis par un véhicule en feu et une moto conduite par Ishii-Sama, une Asiatique armée de katanas. Ils n'ont plus qu'une rue à parcourir pour se mettre à l'abri de leurs poursuivants, dans des locaux de Renraku. Des coups de feu sifflent à leurs oreilles et, juste avant d'atteindre l'entrée du garage souterrain, leur véhicule est stoppé net par un appendice barbelé de chair noire, suintante d'essence. Une aberration colossale, musclée, sans visage, dotée d'une paire de tentacules monstrueux et couronnée d'épines sombres suintantes de sang leur barre la route. Malgré son absence d'yeux, les shadowrunners peuvent sentir qu'elle les toise et sonde leurs âmes. Au moment de son apparition, la partie in medias res s'interrompt et on enchaîne avec le début du scénario (section *Prémices*).

PRÉMICES

Objectif : créer du lien avec Palas, négocier la paie, insinuer la présence d'une autre faction (Saeder-Krupp), jouer la vie civile de Shadowrun.

Les shadowrunners sont contactés par un de leurs intermédiaires qui les envoie au Cloud (p. 291) pour y rencontrer leur employeur. Ils sont reçus dans une alcôve en bambou où les attend un Palas nerveux. Le chercheur semble immédiatement soulagé de les voir et se montre aussi sympathique que possible : il offre généreusement à boire et tente sincèrement, mais maladroitement, de s'intéresser à chacun en faisant état de points communs (en fonction des backgrounds des shadowrunners : goûts musicaux, origine ethnique et locale, etc.). Sa carrière dépend d'eux et il a vraiment besoin que l'équipe accepte la mission. De plus, pour la suite de la campagne, établir un lien positif entre Finnegan et les shadowrunners sera utile. Dès lors, n'hésitez pas à rendre sa gaucherie touchante et à souligner son manque de professionnalisme. Demandez au joueur qui prend la parole en premier un test d'Influence + Charisme (2). Les runners étant en position de force, vous pouvez donner un avantage sur le test. En fonction du degré de réussite, la confiance du scientifique sera acquise plus ou moins rapidement.

L'offre est alléchante et le job semble simple : récupérer une capsule estampillée Renraku égarée dans les profondeurs d'une raffinerie désaffectée où se tient une sorte de *fight club* illégal. Finnegan montre qu'il connaît un peu les lieux (il parle de la chapelle et mentionne un passage rappelant une ancienne voie de chemin de fer), mais ignore où se trouve exactement la capsule. Leur interlocuteur en montre par contre une photo et c'est aux shadowrunners de trouver un moyen de déterminer la localisation de l'objet et de le récupérer. Son contenu est confidentiel et Palas le décrit comme hautement sensible ; la capsule ne doit en aucun cas être ouverte ou brisée sous peine de rapidement se dégrader. Enfin, il conseille aux shadowrunners de se renseigner sur la raffinerie auprès du personnel de Rest in Peace,

MISE EN SCÈNE EN NARRATION PARTAGÉE

Si vous souhaitez ajouter une dose de narration partagée, plantez le décor en vous inspirant de la description ci-dessus. Ensuite, posez quelques questions aux joueurs pour agrémenter la scène. Enfin, faites un tour de table et demandez à chaque joueur ce que fait son personnage avant de basculer sur la section *Prémices*.

Exemple de questions :

- La rue que vous empruntez est barrée : par quoi ?
- Quel mobilier urbain gêne votre progression ?
- Quels drones de sécurité sont alertés par votre course-poursuite et deviennent hostiles ?
- Un de vos poursuivants réussit à sauter sur votre véhicule. Lequel ?
- Une explosion retentit soudain et secoue votre véhicule. Qu'est ce qui vient d'exploser et pourquoi ?
- Un de vos adversaires vous a également pris en chasse et lui ne s'arrêtera pas devant les locaux de Renraku. L'un de vous le reconnaît comme une connaissance de son passé : qui ?

un établissement de streetfood tout proche, ou auprès des Ancients, un gang de motards qui fréquente aussi les combats illégaux. Les runners doivent remettre la capsule à Palas dans l'enceinte d'un site de Renraku à Auburn, après l'avoir prévenu pour qu'il leur donne les accès nécessaires.

Palas propose 3 500 ¥ par runner pour le job. C'est une bonne offre, mais les joueurs pourraient essayer de négocier. Chaque succès net sur un test d'Influence + Charisme (4) leur permet d'augmenter la paie de 500 ¥, sans dépasser 5 000 ¥, Palas n'en ayant pas les moyens.

La protection matricielle de Finnegan reste basique pour un employé de Renraku, et il n'est pas difficile de découvrir sa véritable identité ni ses habitudes de parieur. La défense de son commlink est de 3 (sa Logique) ; un test de Piratage (force brute) + Logique (4) permet d'obtenir un accès utilisateur et de consulter ses fichiers. Les shadowrunners en déduiront bien ce qu'ils veulent. Il est possible de découvrir un ancien article de recherche relatant ses découvertes sur le sang artificiel.

Malgré la brume d'air pur, il sera également aisé de repérer Willy Wolfpaw dans l'alcôve adjacente. Pour cela, il faut réussir un test de Perception (physique) + Logique (3). Accéder à son commlink se fait de la même façon que pour Palas et permet de l'identifier. Si les shadowrunners tentent de l'appréhender physiquement, il leur fait faux bond grâce à une sortie de secours toute proche et un véhicule payé par S-K. Si les runners signalent sa présence à Finnegan, celui-ci est surpris, mais il ne la trouve pas suspecte, car il n'est pas le seul de l'enclave à apprécier ce bar. C'est naïf de sa part, mais le scientifique n'est pas (encore) un habitué des Ombres.

Une dernière présence est beaucoup plus difficile à détecter (un test de Perception (physique) + Logique (5)) : une femme asiatique à la tenue élégante dîne seule à l'autre bout de la pièce. Il s'agit d'Ishii-Sama et ses implants lui permettent de suivre attentivement l'entretien des shadowrunners avec Palas. La protection de son commlink est identique à celle de Palas et Wolfpaw, mais il ne contient qu'un message crypté. Réussir un test d'Électronique + Logique (5) permet de reconnaître un cryptage utilisé par Saeder-Krupp. Un personnage ayant un background ou une connaissance en relation avec la AAA bénéficie d'un avantage. Cette information peut aussi être obtenue par le biais d'un contact adéquat avec un test de Réseau + Charisme (5). Le message décrypté annonce l'augmentation des émoluments de Wolfpaw s'il communique plus de détails sur les travaux de Palas, signé Ishii-Sama. Si les shadowrunners prennent Ishii à partie, la sécurité de l'établissement calme la situation et s'assure que chacun quitte les lieux de son côté sans grabuge. Une fois dehors, Ishii vérifie qu'elle ne porte aucun traceur et disparaît aisément dans le trafic.

ENQUÊTE

Objectif : découvrir les Ombres, utiliser les backgrounds des shadowrunners, esquisser les enjeux de la secte de Rebecca Taylor, ajouter quelques éléments horribles.

L'enquête peut être menée à distance, via des contacts, ou en se rendant en personne à Rest in Peace ou auprès des Ancients, comme suggéré par Palas.

RECHERCHES SUR LA MATRICE ET DANS LES OMBRES

Se renseigner auprès de contacts ou via la Matrice permet de trouver des informations globalement similaires sur la raffinerie, Palas, Wolfpaw et les capsules. Les recherches se font avec un test d'Électronique (recherche matricielle) + Logique ou de Réseau + Charisme. Les informations spécifiques indiquées hors des tableaux ne peuvent être obtenues que si elles sont explicitement recherchées.

Dans les Ombres, n'importe quel contact pourra parler de la raffinerie comme étant un endroit hyper violent où on peut se faire beaucoup de fric en une soirée... mais aussi y laisser sa peau. Les combats frénétiques y attirent parieurs et combattants de toute la ville et des rumeurs de culte étrange traînent ici ou là.

LA RAFFINERIE

SUCCÈS	INFORMATIONS
0-3	Rien de probant.
4	Une légende urbaine parle d'un dragon zombie dans la voie de stockage du Light Rail Transit.
5	On recense un nombre élevé d'homicides non résolus dans le secteur. Comme ce sont presque toujours des SINless, les forces de l'ordre ne font rien.
6	Les victimes des homicides sont d'anciens shadowrunners, des parieurs mauvais payeurs et même un champion d'escrime à la retraite.

Prendre quelques heures pour remonter à la source de la légende du dragon zombie (test d'Électronique (recherche matricielle) + Logique (4)) permet de comprendre que des gamins sont un jour tombés sur les basiliques sommeillant sur les rails inondés. Cela a suffi à ce qu'une légende effrayante naisse, mais permettra aussi aux runners de comprendre comment atteindre la chapelle en passant par l'ancienne voie du LRT. Apprendre son existence est aussi possible avec une recherche matricielle ou en passant par des contacts, mais c'est plus difficile (seuil 5).

FINNEGAN PALAS

SUCCÈS	INFORMATIONS
0-1	Rien de probant.
2	Il travaille pour Renraku, mais n'est pas connu pour agir en tant que Johnson.
3-4	Il mène des recherches sur le sang artificiel et est considéré comme un génie dans ce domaine.
5	Il est marié à une certaine Gerganna.



WILLIAM WOLFFPAW

SUCCÈS	INFORMATIONS
0-1	Rien de probant.
2	Il travaille pour Renraku.
3	Il travaille dans la même équipe que Palas.
4	Son train de vie est bien plus élevé que ce à quoi on pourrait s'attendre.
5	Il semble recevoir des sommes régulières d'une autre société.

LES CAPSULES

SUCCÈS	INFORMATIONS
0-1	Rien de probant.
2	Les capsules de ce type possèdent une puce d'identification et émettent un signal léger qui permet de les identifier. Ce signal pourrait aider à les repérer, mais à faible distance.

Bricoler un détecteur à partir d'un commlink nécessite de réussir un test d'Ingénierie (guerre électronique) + Logique (3).

Il est aussi possible de demander cela à un contact approprié, avec un test de Réseau (ingénierie) + Charisme (3). Un tel détecteur facilitera la localisation exacte de la capsule une fois que les runners seront à moins de 100 mètres de cette dernière.

REST IN PERCE

Lorsqu'ils arrivent pour la première fois dans le restaurant, un test d'Influence (étiquette) + Charisme (2) peut être demandé aux runners pour vérifier qu'ils n'éveillent pas de soupçons à leur égard. En cas d'échec, les clients se montreront hostiles et les pousseront à quitter les lieux. Seule une bagarre amènerait Takeshi à avertir Rebecca Taylor de la présence de fouineurs.

Un doute apparaîtra sur la qualité de la viande pourtant excellente quand une bague sera retrouvée dans un plat. Takeshi se précipitera pour la récupérer et s'excuser patement. La bague porte le signe du gang des Ancients.

Néanmoins, la goule a la langue trop pendue et voit dans les shadowrunners de futurs gladiateurs. Il s'invite naturellement pour leur vanter les combats dans la raffinerie. Moyennant les bonnes questions et la réussite d'un test d'Influence (étiquette) + Charisme, les runners pourraient en apprendre plus sur Taylor et son groupe avant de foncer tête baissée dans ce nid de serpents.

INFORMATIONS OBTENUES AUPRÈS DE TAKESHI

SUCCÈS

INFORMATIONS

- | | |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0-1 | Rien de probant. |
| 2 | Les combats sont organisés par une ancienne combattante nommée Rebecca Taylor. |
| 3 | D'autres goules vivent dans les profondeurs de la raffinerie, près d'une voie de train abandonnée. |
| 4 | Certains gladiateurs forment une secte dangereuse et superstitieuse. |

Les informations sur Rebecca Taylor et la secte peuvent aussi être obtenues auprès de clients, contrairement à celle sur les autres goules.

LES ANCIENS

Les Anciens ne sont pas des gens bavards et n'aiment pas les curieux. Il faudra réussir un test d'Influence (étiquette) + Charisme (5) pour apprendre quelque chose de leur part. Dans le cas où les runners auraient déjà des accointances avec le milieu de la mécanique ou des gangs de motards, le seuil est réduit à 4. S'ils connaissent directement des Anciens, le seuil est réduit à 3.

En cas de succès, ils apprendront que Hammer, un de leurs membres, est chez un streetdoc en ce moment et que ses seuls mots, répétés en boucle, sont « que le sang noir de la sainte Fatalité me délivre ». Le pauvre homme a perdu une main et le bandage est encore imbibé de sang. Hammer est le père de Chainsaw, le chef de la branche locale du chapitre de Seattle et un habitué de la raffinerie.

DANS LES BOYAUX DE LA RAFFINERIE

Objectif : cœur de la shadowrun, faire vivre des situations intenses, aussi effrayantes qu'excitantes, faire sentir aux joueurs que leurs actions ont des conséquences.

Il n'existe que deux manières d'atteindre les niveaux les plus profonds de la raffinerie : par la surface ou par le réseau désaffecté d'égouts et les voies de stockage des rames de la Light Rail Transit.

PAR L'ENTRÉE PRINCIPALE

Passer par la surface ou par l'Underground implique de venir à la raffinerie en tant que combattant ou comme spectateur et parieur. Participer aux combats est le moyen le plus facile, notamment si Takeshi a pris les shadowrunners sous son aile. Ils seront alors traités avec respect, mais devront participer à au moins un duel. C'est l'occasion de découvrir les bookmakers et d'observer certains combats où la dimension spirituelle apparaîtra assez vite. Des prières lancées au sang ou à Rebecca Taylor elle-même émaillent les escarmouches, et certains vendeurs proposent des amulettes constituées d'éclats d'armes et de protections. Un personnage

observant astralement ces objets, et réussissant un test de Perception (astrale) + Logique (3), sentira immédiatement leur teinte toxique.

Les runners ayant décidé de combattre seront guidés dans les bas-fonds autour des arènes pour se préparer dans une chaleur étouffante et les vapeurs de diesel. Ils peuvent repérer des issues vers les égouts et des sorties potentielles vers l'Underground. Des chants étranges montent de certains tunnels plongés dans le noir, et sur les murs des mots et des signes sont tracés avec les doigts à l'aide d'une matière noirâtre : « Sang », « Honneur », « Fatalité », « Essence », « Régner », « Tuer pour renaître », « Sang sacré », « Réparation » et ainsi de suite. Parfois, ce sont aussi des noms. Amusez-vous à y mettre ceux de certains personnages connus des joueurs ou même leur propre nom de rue. L'air chargé d'hydrocarbure et de sang peut même déjà commencer à les affliger de légères hallucinations. Dans une antichambre où une gladiatrice reçoit des soins, on leur propose diverses armes de contact, dont certaines exotiques (les armes à feu sont réservées à certains combats particuliers, plus cotés), et des casques fantasques. Puis la porte de l'arène est ouverte, révélant un silo au sol fissuré, en pente et envahi d'une boue noire et épaisse du

METTRE EN SCÈNE LES COMBATS

Le premier combat dans l'arène devrait être spectaculaire et violent. Comme l'issue n'a guère d'importance, il est conseillé de lancer les dés pour les adversaires, devant les joueurs, afin d'ajouter de la tension. Prenez le temps de décrire ce que voient le ou les combattants en entrant en scène et ajoutez des éléments de décors qui seront utilisés par les gladiateurs.

- Les portes s'ouvrent et vous êtes éblouis par les projecteurs.
- La clameur de la foule, qui résonne sous la voûte, est assourdissante.
- Une carcasse de voiture en flamme dégage une chaleur à peine supportable.
- Des barres de fer acérées émaillent une paroi, un squelette y est embroché depuis bien longtemps ; quelques rats en train de manger les restes de chair s'enfuient quand vous entrez.

Le masque du premier adversaire représente une gueule de pitbull et un tatouage sur son torse nu annonce « Dunkelzahn is alive ». Sa première attaque est brutale (il prend un risque fort). Il est important que la narration ait autant d'importance que le jet de dés. Décrivez les manœuvres du combattant, comment il essaie de se saisir du personnage, les cris qu'il pousse et faites le lien avec le risque pris. Tous les coups ne sont pas donnés pour blesser ; certains servent à déstabiliser son adversaire pour prendre l'ascendant (un avantage) lors de la prochaine attaque.

Narrativement, ce combat doit être bestial et c'est aussi l'occasion parfaite de montrer par l'exemple comment exploiter la mécanique de prise de risque (p. 70).

côté le plus profond. Il est surplombé par deux coursives formant une croix dont l'ombre projetée au sol donne une dimension presque christique aux affrontements. Chaque shadowrunner se voit opposer un adversaire à sa mesure au cours d'un combat au corps à corps (utilisez le profil de ganger ou de membre des forces de sécurité de votre choix). Chaque participant touché au point de saigner (blessure grave) est exfiltré de l'arène par des serviteurs du culte. Ceux-ci veillent à ce que le sang touche le sol avant de libérer les gladiateurs.

- Cette formalité (violente, dangereuse et épique) passée, les shadowrunners combattants et leurs comparses seront laissés libres de leurs mouvements et assez peu surveillés. Seul l'accès aux alentours de la chapelle impliquera un supplément de discrétion et de talent.

Si aucun runner n'a souhaité combattre, il sera plus difficile pour eux d'atteindre les zones les plus basses, où les simples parieurs sont regardés avec mépris et suspicion.

VIRÉE SOUTERRAINE

Si les shadowrunners ont découvert l'ancienne voie de stockage de la Light Rail Transit donnant accès à la raffinerie, ils peuvent l'atteindre en passant par une station actuellement exploitée par le Seattle LTR. Il conviendra alors de trouver comment accéder aux voies de maintenance, en déjouant la sécurité locale, sous la station Puyallup du Sounder Commuter LTR, constituée de deux agents de sécurité (p. 247) et d'une caméra de surveillance (elle est attachée à un serveur d'indice 4 et peut être facilement contournée). Les coursives, très humides, annoncent déjà l'inondation des tunnels abandonnés. Si cet itinéraire évite à la fois les combats dans les arènes et d'être facilement identifiés par les suivants de Rebecca Taylor, il n'en est pas pour autant une promenade de santé. Trois potentiels dangers se dresseront sur le chemin des runners :

- une section de tunnel surveillée par 2 drones GM-Nissan Doberman équipés de fusils d'assaut (p. 142) ; une banque s'est récemment installée dans le bâtiment et les sous-sols sont étroitement contrôlés.
- une section de tunnel intégralement inondée ; il y a beaucoup de courant et l'eau charrie des débris et divers objets dangereux. Réussir un test d'Athlétisme (natation) + Force (3) permet de traverser, mais ceux qui obtiennent une complication seront blessés par les débris.
- l'ancienne rame abandonnée habitée par un couple de basilics (p. 258) ; les créatures y ont fait leur nid et protégeront farouchement ce dernier si elles sentent le moindre danger.

La magie toxique imprègne les lieux après la section immergée. On y trouve les restes de plusieurs victimes du culte démembrées à l'arme tranchante. Ce n'est clairement pas l'œuvre des basilics.

Au moment où les shadowrunners quittent le territoire des créatures Éveillées, un pan de mur s'écroule et condamne l'accès par lequel ils sont arrivés. La stabilité du plafond dans les parages est largement compromise, ce qui interdit de rouvrir

d'une manière ou d'une autre ce passage. La seule sortie désormais accessible se trouve à la verticale et donne directement sur la chapelle.

LA CAPSULE

À proximité immédiate des sous-sols de la chapelle, le détecteur guide les runners en direction de la capsule qui repose à même le sol dans une flaque de sang grouillant d'épais asticots noirâtres. Un cadavre de gladiateur gît à proximité et le nom de Palas est peint sur le mur. C'est presque trop facile et ils n'ont qu'à se pencher pour la ramasser.

Si les runners n'ont pas de détecteur, la recherche sera beaucoup plus laborieuse. Demandez un test de Perception (physique) + Logique (5). Chaque succès manquant leur coûtera une heure de recherches et une rencontre embarrassante qu'ils devront gérer (basilic, gladiateur, goule, etc.).

COURSE-POURSUITE ENDIABLÉE

Objectifs : offrir un final survolté aux joueurs et à leurs personnages.

Une fois les runners en possession de la capsule, des cultistes commenceront à s'agiter autour de la chapelle. Des esprits toxiques les ont en effet informés que quelque chose se trame, sans pouvoir en dire plus. De son côté, l'agitation qui en résulte incite Ishii à réagir pour cueillir les shadowrunners. Son équipe, qui attendait jusque-là à Rest in Peace, commence à infiltrer les passages par l'Underground au niveau de la foire. S'il n'est pas déjà écroulé, le passage du Light Rail Transit est bloqué par des gladiateurs (p. 289), dont deux incarnats monstrueux qui provoquent l'écroulement de la voûte sur la voie abandonnée. Les hommes d'Ishii patrouillent autour des sorties vers l'Underground ; ils possèdent un détecteur similaire à celui que les runners ont pu se confectionner, mais moins efficace. À la surface, leur cheff attend patiemment pour les intercepter. Que les runners passent par l'Underground ou par la surface, leurs concurrents seront à leurs trousses et les suivront de près, les forçant à atteindre l'enclave de Renraku avec la capsule le plus vite possible. Ils savent que la sécurité de la AAA ne permettra pas à quiconque d'hostile d'y pénétrer. Si les joueurs ne le réalisent pas par eux-mêmes, dites-le-leur, car c'est évident pour leurs personnages et Palas les en a assurés : la sécurité de Renraku est prévenue et prête à les laisser entrer dans un parking souterrain corpo.

La course-poursuite démarre dès que les runners ont rejoint leur véhicule, ou en ont volé un. S'ils décidaient d'emprunter les transports en commun ou de quitter les lieux à pied, faites-leur bien comprendre qu'ils n'auront aucune chance de parvenir à leurs fins s'ils ne trouvent pas un moyen de transport plus rapide. Le groupe d'Ishii-Sama dispose d'une voiture de sport avec un combattant et un mage à bord, et de trois motos de combat, l'une étant pilotée par Ishii elle-même (p. 290).

La chasse débute dans les rues larges du quartier industriel autour de la raffinerie, avant de se poursuivre dans une série de

ruelles plus étroites. Les véhicules empruntent ensuite une voie express souterraine avant d'atteindre un pont en travaux. La poursuite se termine par la scène décrite *in medias res*. Chaque phase donne lieu à un test par runner, afin que la scène reste dynamique. Si les runners semblent s'en sortir trop facilement, n'hésitez pas à faire intervenir quelques riggers de la Lone Star (Rigger de sécurité ou de police, p. 249).

Les passagers ne devraient pas rester inactifs pendant cette scène. Ils peuvent participer de plusieurs façons :

- Assister le pilote : le joueur concerné fait une description de la manière dont il souhaite aider le pilote. S'il est convaincant et que son score dans la compétence correspondante est suffisant, cela peut octroyer un avantage au pilote (*S'y mettre à plusieurs*, p. 65).
- Freiner les poursuivants : certaines actions des passagers, tels les sorts d'illusion, lancer des objets, ou n'importe quelle autre idée pertinente, peuvent mettre des bâtons dans les roues des poursuivants pour leur fournir un désavantage au test de pilotage (ce qui se traduit par un avantage aux runners si vous ne lancez pas les dés pour les adversaires).
- Tirer sur les poursuivants : cela peut permettre de les endommager.

RUES LARGES DU QUARTIER INDUSTRIEL

Décor et opposition : poursuivants, camion de livraison, hangar abandonné de tôles rouillées contenant des bidons d'huile.

Durant cette phase, la vitesse permet de faire toute la différence. Les affrontements sont frontaux et directs : il convient de se débarrasser aussi brutalement et efficacement que possible des poursuivants.

Chaque pilote fait un test de Pilotage + Agilité (4). Les véhicules de l'équipe d'Ishii ayant une Vitesse de 5, les runners dont les véhicules ont une Vitesse de 4 ou moins subissent un désavantage, alors que ceux dont la Vitesse est de 6 ou plus bénéficient d'un avantage. En cas d'échec, les poursuivants sont plus rapides et s'offrent une fenêtre de tir sur le véhicule. Chaque poursuivant peut faire un tir, qui ciblera un des véhicules ayant échoué le test. Une réussite permet de rester hors de portée.

DÉDALE DE RUELLES

Décor et opposition : bennes à ordures, drones de surveillance et de livraisons, petits restaurants mexicains, libanais ou chinois.

Durant cette phase, la souplesse de la conduite est primordiale, alors que les runners sont pris en chasse par des drones de sécurité en plus des poursuivants précédents.

Dans les ruelles, les poursuivants sont tout proches. Chaque pilote fait un test de Pilotage + Agilité. Les véhicules de l'équipe d'Ishii ayant une Maniabilité de 2, les runners dont les véhicules ont une Maniabilité de 1 ou moins subissent un désavantage, alors que ceux dont la Maniabilité est de 3 ou plus bénéficient d'un avantage. Celui qui obtient le moins de succès est percuté par la voiture de sport, conduite par les sbires d'Ichii-Sama (à moins qu'elle ait fait 5 succès ou plus, auquel

cas tous les runners échappent à l'éperonnage). Le véhicule et tous ses passagers subissent une blessure légère / un dommage léger.

De plus, chaque pilote subit un tir de la part d'un drone de sécurité autonome MCT-Nissan Rotodrone (p. 241) muni d'un fusil d'assaut.

VOIE EXPRESS SOUTERRAINE

Décor et opposition : tramway, véhicule de police, rails, voiture de sport d'un conducteur sous novacoke et en colère.

Une voie rapide encombrée de circulation accueille la course-poursuite. Les voies sont séparées par les rails du Light Rail Transit au trafic intense. Il faudra mettre à profit les rames de passage pour se protéger des tirs adverses et pousser les forces de l'ordre à s'attaquer aux poursuivants.

Chaque pilote fait un test de Pilotage + Agilité (4). Les véhicules de l'équipe d'Ishii ayant une Vitesse de 5, les runners dont les véhicules ont une Vitesse de 4 ou moins subissent un désavantage, alors que ceux dont la Vitesse est de 6 ou plus bénéficient d'un avantage. En cas d'échec, un poursuivant saute depuis sa moto sur le véhicule des runners. L'un des passagers va devoir essayer de s'en débarrasser. Il faut réussir un test opposé d'Athlétisme + Force contre l'assaillant. En cas d'échec, l'assaillant prend pied sur le véhicule. Lors de la prochaine étape, il s'introduit dans la cabine et un combat s'engage. En cas de réussite, l'assaillant est jeté hors du véhicule.

PONT EN TRAVAUX

Décor et opposition : un yacht de luxe, une grue de chantier, un camion formant un véritable tremplin.

Un pont par-dessus une marina est bloqué en raison de travaux. C'est l'occasion de s'offrir une jolie cascade cinématographique. Ishii perdra du temps à contourner la marina pour rattraper les shadowrunners plus tard sur le trajet.

- Chaque pilote fait un test de Pilotage + Agilité :
- 5 succès ou plus : le véhicule atterrit parfaitement, les poursuivants sont loin au moment où l'aberration apparaît (scène *in medias res*).
 - 4 succès : le véhicule atterrit correctement, mais les poursuivants sont sur ses talons.
 - 3 succès : le véhicule atterrit mal et est endommagé (il subit un dommage léger), les poursuivants sont à son niveau.
 - 2 succès : le véhicule est gravement endommagé au moment de l'atterrissage (il subit un dommage grave et tous ses passagers une blessure légère) et les poursuivants sont à son niveau.
 - 1 succès ou moins : l'atterrissage est très violent, le véhicule est mis hors service (dommage incapacitant) et les passagers subissent une blessure grave. Les runners devront finir à pied. Heureusement pour eux, les poursuivants sont maintenant devant, aux prises avec l'aberration qui vient d'apparaître.

LE GRAND FINAL

L'approche des locaux de Renraku protégera les shadowrunners et permettra la livraison de la capsule. Palas a utilisé les

accès de Kyle pour prévenir la sécurité de l'arrivée d'une livraison sensible.

Arrivés là, les runners auront normalement prévenu Palas qui les attendra au poste de garde avec un peu de soutien armé. L'apparition de l'aberration déclenchera une alerte et la sécurité sera rapidement renforcée. Ishii ne risquera pas sa vie, mais fera tout son possible pour récupérer la capsule et la ramener à ses employeurs si les runners sont à pied ou à son niveau. Elle évitera d'affronter directement une créature monstrueuse qui s'en prend aux shadowrunners ou la sécurité de Renraku. L'aberration est cauchemardesque : c'est un humain mutant au corps déformé par la magie toxique qui, sous l'influence de Fatalité, cherchera à tout prix à récupérer « son sang ». Cependant, face à la sécurité d'élite de Renraku, Rebecca Taylor le rappellera télépathiquement, et il s'enfuira alors par la bouche d'égout la plus proche et ira se cacher pour ne pas attirer les sbires de la japanacorp à la raffinerie.

LIVRAISON DE LA CAPSULE

C'est un Palas choqué par ce qu'il vient de voir qui les accueillera pour récupérer la capsule. Il comprend vite qu'il vaudrait mieux que l'échange se fasse rapidement et que tout le monde ait quitté les lieux avant que la sécurité ne s'intéresse trop à eux. Il paie donc prestement les runners et les fait sortir par un autre accès.

UN ÉCRIN DE BONHEUR

Un site corporatiste Renraku isolé du monde extérieur. La misère de Seattle s'accumule à ses pieds, mais ne rentre jamais. Les familles qui vivent dans l'enclave ignorent la dure réalité de la ville. Elles font leurs courses, vont travailler, font des études sans jamais devoir mettre un pied dehors. C'est une mini ville autonome. Les gens sourient et sont heureux de leur vie en dehors de la réalité. Une vie offerte par Renraku en échange de presque rien, une vie de servitude et de labeur.

Dans les sous-sols, c'est une autre histoire. C'est un univers de laboratoires aseptisés où sont menées d'étranges expériences, sans aucune limite ni déontologie. L'odeur du savon et du chlore essaie de recouvrir celle de la bile et de la mort, sans y parvenir complètement.

CONTEXTE

Depuis les événements de la raffinerie, plusieurs semaines se sont écoulées. Les shadowrunners ont repris leur vie. Le meneur peut tout aussi bien mettre en scène un scénario intermédiaire que décrire une période de vaches maigres dans l'attente d'un nouveau job. Quand Palas reviendra vers eux, les runners devraient être surpris par son état. Suite à son éviction de l'équipe de Kyle, le chercheur et sa femme ont dû quitter l'enclave corpo et louer un nouvel appartement à Seattle. Le déménagement a été brutal et encore compliqué par la grossesse d'une Gerganna reprochant sans arrêt à son mari de n'avoir pas su garder son travail alors que les charges

ÉPILOGUE

Si la capsule est livrée à Palas, celui-ci est heureux de cette réussite. Il commencera à analyser son contenu sous la surveillance de William Wolfpaw. Ce dernier comprendra rapidement que son collègue est sur le point de faire une découverte importante. Il se rendra alors au bureau de Kyle pour y apporter les preuves de la trahison de Palas, évidemment falsifiées. D'après elles, Finnegan travaillerait pour une corporation concurrente et aurait sciemment fait patiner ses recherches. Kyle sera furieux et virera Palas avant de charger Wolfpaw de prendre sa suite à la tête du laboratoire. Ce dernier fera son rapport à ses maîtres chez S-K qui trouveront les résultats très prometteurs. La mégacorporation de Lofwyr lancera donc une opération de récupération de données, tandis que Palas contactera les shadowrunners pour se refaire financièrement et se venger de Wolfpaw.

Si la capsule n'est pas livrée à Palas, ce dernier est désespéré et doit retourner voir son supérieur la queue entre les jambes. Kyle profitera de l'échec de Palas pour le sermonner sur son amateurisme et le virer de l'équipe. Wolfpaw sera désigné pour reprendre les recherches à sa place et fera son rapport hebdomadaire à S-K avec les mêmes effets que plus haut. En parallèle, Palas contactera les shadowrunners et prendre sa revanche sur Kyle. En cas de perte de la capsule, celle-ci aura été récupérée par Ishii et livrée à S-K.

familiales allaient s'alourdir. Accablé par ses responsabilités, l'humeur de Finnegan s'est dégradée jusqu'à ce qu'il sombre dans une sévère dépression, qu'une intoxication à force de manipuler le sang frelaté n'a fait qu'aggraver. Il s'est alors réfugié dans la bouteille et, après une violente dispute, a fini par gifler son épouse. Prenant peur pour son bébé, Gerganna a décidé de prendre de la distance pour réfléchir et est partie vivre chez sa sœur. Palas vit seul depuis, dans son nouvel appartement, avec une chambre d'enfant en travaux et des dizaines de caisses non déballées.

Désespéré et hébété, Finnegan a imaginé un plan capable, pense-t-il, de renverser la situation précaire dans laquelle il se trouve : retourner dans le labo pour voler ses données de recherche et les revendre à une corporation concurrente ! Cette idée lui permettra de priver ses anciens employeurs ingrats de son travail et de se refaire financièrement pour lancer sa nouvelle vie, loin de la cité émeraude si possible. Mais, comme il n'a plus accès à l'enclave de Renraku, il lui faut des personnes capables de réaliser le casse pour lui. Justement, il connaît les candidats parfaits pour ça : les shadowrunners !

SAEDER-KRUPP SE MET EN MOUVEMENT

Pendant de longs mois, S-K a reçu des rapports complets sur le travail de Palas, rédigés par Wolfpaw. L'avancement des recherches est enfin arrivé au stade attendu par la AAA qui n'a plus qu'à en cueillir les fruits. Ni une, ni deux, S-K a demandé

à Wolfpaw d'organiser le vol et la suppression des données et il a naturellement repris contact avec Ishii pour lui confier cette nouvelle mission. Malheureusement pour les personnages, leurs concurrents ont trop d'avance sur eux pour qu'ils puissent les devancer.

Ishii a reçu de Wolfpaw tous les renseignements nécessaires pour l'intrusion. Les membres de l'équipe se sont fait passer pour des techniciens employés sur le chantier actuellement en cours au niveau -3, puis ont utilisé un corridor technique pour rejoindre les laboratoires. Là, ils ont été surpris par un scientifique qui travaillait de nuit dans les locaux. GreenShadow, le samouraï des rues, a réagi au quart de tour et tiré à trois reprises. L'une des balles a touché une cuve contenant un spécimen expérimental baigné dans un liquide toxique. Elle a explosé et déversé son contenu sur Silicat, la chamane. Pendant ce temps, GhostTrain, le decker, a piraté le terminal de Palas et y a trouvé les fichiers recherchés. Cependant, le nom de l'un d'entre eux a attiré son attention : « Raffinerie ». Fréquentant lui-même l'endroit, il a profité de la confusion générale pour faire une copie de toutes les données qu'il a stockées sur son cyberdeck. Il a ensuite discrètement supprimé toutes les informations de l'ordinateur de Finnegan et fait une seconde copie du dossier de recherches, en omettant la partie sur la raffinerie, avant de la remettre à Ishii. Toute l'équipe a ensuite quitté précipitamment l'enclave en transportant Silicat, dans un état critique. La fuite a été plus chaotique que l'intrusion et ils ont laissé le cadavre d'un garde au niveau des jardins.

Au moment où les personnages entrent sur le site, les shadowrunners de S-K le quittent avec leur butin.

De retour à la planque, GhostTrain fausse compagnie à ses coéquipiers en prétextant une urgence, avant de savoir où Ishii va emmener Silicat. Il se rend à la raffinerie et rencontre Rebecca Taylor à qui il fournit la puce. Elle se plonge dans les dossiers de Palas et en comprend assez pour immédiatement percevoir leur potentiel. Une plus grande maîtrise du sang lui permettrait de mieux contrôler ses effets, d'en varier les usages et d'accroître son pouvoir. Un plan se forme dans sa tête, mais elle préfère être la seule à le mettre en œuvre. Elle envoie alors Chainsaw, le chef des Ancients de Tacoma qui se trouve être un gladiateur ambitieux, accompagné de quelques membres de son gang, pour éliminer toutes les traces du dossier et se débarrasser des voleurs. En parallèle, Taylor demande à GhostTrain de retrouver Palas pour le forcer à fournir son expertise technique, nécessaire pour son projet à la gloire de Fatalité. Pendant ce temps, Ishii amène Silicat voir un doc des rues du nom de Wandel alors que, de son côté, GreenShadow ronge son frein à la planque de l'équipe. Son attente va être brusquement interrompue par l'arrivée des Ancients menés par Chainsaw.

L'ÉQUIPE DE SHADOWRUNNERS D'ISHII

Si tout s'est bien passé, **Ishii** devrait avoir survécu au précédent scénario. Si ce n'est pas le cas, S-K l'aura récupérée et sauvée *in extremis*, avant de lui implanter suffisamment de

cyberware pour s'assurer son indéfectible loyauté à vie ; elle n'est plus alors une shadowrunneuse, mais une employée officielle de la mégacorporation allemande. D'un point de vue mécanique, vous pouvez utiliser le même profil (p. 290) en augmentant ses réductions du risque existantes d'un niveau et adapter sa description. Dans un cas comme dans l'autre, sa relation amoureuse avec Silicat s'est terminée récemment.

Dans le but de réaliser cette nouvelle mission, Ishii a dû constituer rapidement une nouvelle équipe, dont une partie des membres ne lui sont pas familiers :

GhostTrain, decker humain d'origine asiatique, est malin et individualiste. Il a le visage fin et le nez long et plus très droit à la suite d'une rixe. Ses yeux cybernétiques et son cyberdeck sont tous deux produits par Renraku. Il fréquente la raffinerie depuis plusieurs mois et cherche à tout prix l'attention de Rebecca, au point d'être prêt à trahir Ishii et le reste de l'équipe. Ce scénario sera une opportunité pour lui qu'il ne va pas manquer. C'est lui qui a recruté GreenShadow, bien qu'il le connaisse assez peu. Utilisez les caractéristiques du Decker des forces de sécurité / police (p. 248).

GreenShadow, samouraï des rues humain, est grand, fort et a des tatouages tribaux sur les bras. Il porte un gilet renforcé aux nombreuses poches bien remplies. Il parle fort, est râleur, mais sait garder son calme. Utilisez les caractéristiques de l'Officier de sécurité / police (p. 247), avec les atouts smartlink et réflexes câblés.

Silicat, une chamane naine, a de longues dreadlocks colorées. Elle est rieuse et toujours de bonne humeur. Quand les joueurs la rencontreront, elle sera au plus mal à cause d'une intoxication dans le labo. Malgré sa rupture avec Ishii, elle semble avoir plutôt bien tourné la page.

LE COMPLEXE DE RENRAKU

Les informations qui suivent peuvent être obtenues par les shadowrunners via Palas ou en effectuant des recherches sur le lieu.

Le laboratoire R&D dans lequel travaillait Palas est ultra sécurisé. Il est situé dans une enclave extraterritoriale de Renraku à Auburn, où les runners ont retrouvé Palas au scénario précédent. Elle est entourée d'un mur d'enceinte de trois mètres de haut, rehaussé de barbelés de qualité militaire. Le seul accès nécessite de passer par un poste de contrôle avec double barrière et poste de garde, accueillant de quatre à dix agents de sécurité selon l'affluence. Personne ne peut entrer sans un SIN Renraku ou une autorisation en bonne et due forme.

Le site comporte plusieurs bâtiments et forme une ville miniature. Les bâtiments dédiés aux logements des nombreuses familles qui vivent ici font une dizaine d'étages, avec des jardins donnant sur l'arrière. Des coursives sur l'avant, accessibles depuis un escalier extérieur, permettent d'accéder aux logements des étages. Un centre communautaire de deux étages contient une garderie, quelques magasins et des locaux partagés. On y paie exclusivement en monnaie Renraku.

Quelques bâtiments de bureaux, d'aspect assez simple et contemporain, complètent le tout. L'un d'eux, haut de trois étages, abrite le laboratoire qui intéresse les runners. Il est pourvu d'une façade en triple vitrage dépoli ne permettant pas de voir au travers. Des bactéries de nature duale ont été injectées dans le triple vitrage, afin d'empêcher les visiteurs astraux de pénétrer le bâtiment. Cette protection est complétée par une toiture végétalisée partageant les mêmes propriétés. L'ensemble forme une barrière astrale de Force 6 (p. 196), à l'exception de la porte de la terrasse lorsqu'elle est ouverte.

Les étages en surface sont essentiellement dédiés aux activités administratives et de restauration. À l'intérieur, l'absence de vue vers l'extérieur crée un étrange sentiment de confinement, malgré la très bonne luminosité. Les bureaux sont d'un blanc immaculé, avec une lumière froide répartie uniformément dans les locaux et couloirs. Tout y semble très propre et aseptisé, et les bruits de pas sont amortis par un revêtement de sol souple aux couleurs grises.

REZ-DE-CHAUSSEE

Le rez-de-chaussée est constitué d'un grand hall luxueux construit en marbre blanc avec des incrustations en laiton. Le logo de Renraku flotte en RA au-dessus du comptoir d'accueil très design, et plusieurs ascenseurs et escaliers desservent depuis là les autres étages. La porte-tambour de l'entrée dispose de discrets portiques de détection et est flanquée en permanence de gardes polis et serviables. Leur nombre varie entre un et trois en fonction de l'heure à laquelle on se présente. À ce niveau, on trouve aussi la salle de repos du personnel de sécurité, les locaux de surveillance matricielle ainsi que des vestiaires comprenant douches et sanitaires. C'est clairement la seule partie de tout le bâtiment conçue pour accueillir un troll ou un nain, le reste n'étant pas confortable pour eux. Mais a-t-on déjà croisé ce genre de personne dans un laboratoire ? Pas ici, en tout cas !

ÉTAGES

Tout y est fait pour créer une ambiance propice au travail : des bureaux luxueux, des salles de réunion spacieuses, un salon de détente insonorisé avec des fauteuils de travail confortables, une fontaine intérieure diffusant le son délicat de l'eau en mouvement sur un lit de pierre et l'odeur apaisante d'huiles essentielles.

Une terrasse en toiture donnant sur un restaurant au design audacieux est le seul endroit avec une vue sur l'extérieur. C'est également l'un des points faibles de la sécurité, car l'ouverture des portes pour accéder à la terrasse crée aussi une brèche dans la protection astrale.

PREMIER SOUS-SOL

Le premier sous-sol est accessible depuis les ascenseurs et escaliers du hall d'entrée ou par une rampe d'accès voiture depuis l'extérieur. Celle-ci est aussi bien utilisée pour acheminer les marchandises que pour garer les véhicules des visiteurs dans le parking. On y trouve plusieurs zones de stockage.

DEUXIÈME SOUS-SOL

Le deuxième sous-sol est le niveau le mieux sécurisé du complexe. On ne peut s'y rendre que depuis le rez-de-chaussée (l'accueil), par un ascenseur séparé et accessible uniquement avec un badge. Il existe aussi une sortie de secours donnant sur le parking via un escalier, mais dont l'ouverture n'est possible que depuis le côté intérieur.

Les laboratoires sont nombreux et de taille variée, et on s'y intéresse principalement aux domaines de la biologie et de la chimie. C'est un dédale aseptisé de lieux de stockage de produits chimiques, de chambres froides, de locaux de décontamination, de cages pour cobayes, de laboratoires d'analyse et de salles d'opération. Une cinquantaine de scientifiques travaillent ici en journée. De nuit, il y a toujours au moins une équipe qui essaie de terminer un dossier en retard, soit une dizaine de chercheurs, stressés et fatigués.

Des gardes consciencieux assurent la sécurité en permanence, de jour comme de nuit. Ils connaissent tous les scientifiques présents et une nouvelle tête fera d'office l'objet d'un contrôle d'identité. Le laboratoire où travaillait Palas est le plus sécurisé de tous, car il contient les substances les plus toxiques. L'accès se fait par une chambre de décontamination avec sas hermétique et douche intégrée (des combinaisons de protection biologique pour cinq personnes sont accrochées juste avant). Tout y est maintenu parfaitement propre et désinfecté par le personnel et des drones d'entretien. Des cyberterminaux sont présents dans la pièce et contiennent les données du chercheur et de son équipe. Finnegan décrira aux personnages les spécificités de l'environnement matriciel et leur recommandera de pénétrer physiquement le laboratoire plutôt que d'essayer d'accéder aux données depuis l'extérieur. Des robots exécutent l'essentiel des tâches de routine en l'absence de chercheurs. Un personnage observant l'espace astral dans le laboratoire pourra remarquer une teinte toxique en réussissant un test de Perception (astrale) + Logique (5).

CE QUE PALAS NE DIT PAS AUX RUNNERS

Son laboratoire comporte une dizaine d'énormes cuves transparentes accueillant une série d'étranges expériences. La moitié d'entre elles sont vides, alors que deux autres sont remplies d'un liquide saumâtre et trouble. À l'intérieur, une forme bougeant très lentement se distingue difficilement. Des bulles se forment de temps en temps à la surface périphérique de la cuve. Les trois dernières sont pleines d'un liquide orangeâtre laissant distinguer plus clairement leur contenu : des singes à la peau transpercée de tuyaux, totalement immobiles bien que le monitoring cardiaque indique qu'ils soient encore en vie. Le premier a perdu une partie de son pelage ; sa peau semble brûlée, au point de laisser apparaître par endroits la chair. Le crâne du deuxième est déformé par d'étranges bosses ; ses yeux sont étonnamment grands, bien que fermés. Le dernier n'a plus de dents et sa musculature est étrangement développée. Sur chaque cuve, un affichage numérique indique le dosage d'une substance à la composition chimique mystérieuse. S'ils ont les connaissances nécessaires et ont analysé le contenu de



la capsule, les shadowrunners pourraient faire le rapprochement entre elles.

CE QUE PALAS IGNORE

La dernière cuve est brisée. Le singe agonise sur le sol avec des tuyaux qui lui sortent de partout. Il gémit tout en vomissant une boue noirâtre. En observant l'animal, des traces de sang, manifestement pas le sien, peuvent être trouvées près de la cuve. Ces traces nettoyées à la va-vite sur le carrelage mènent à une armoire. L'intérieur dévoile un scientifique mort, tué de deux balles de petit calibre. Le travail de Palas a disparu des ordinateurs.

Dans sa fuite précipitée, l'équipe menée par Ishii n'a pas pu effacer toutes ses traces ; une vidéo du run de S-K a été enregistrée par les différents drones de maintenance présents sur place, ainsi que par les caméras de surveillance. Les runners pourront ainsi récupérer des informations importantes concernant leurs opposants, comme leurs visages, ce qui devrait faciliter leur identification et permettre aux shadowrunners de comprendre les événements qui se sont produits dans le laboratoire.

Kyle et son équipe ne sont pas présents dans les locaux lors de l'intrusion des runners.

TROISIÈME SOUS-SOL

Le troisième sous-sol abrite un serveur local isolé de la Matrice. C'est aussi là que se trouve le générateur de secours, assez puissant pour assurer une autonomie d'une semaine au bâtiment, mais des travaux sont en cours pour augmenter encore son autonomie. Ils sont assurés par une filiale de Renraku (tout se fait en interne ici), mais ont pris du retard, et les ouvriers sont en sous-effectifs. Ils ont tous une autorisation d'accès au troisième sous-sol (mais pas au deuxième), arrivent en camionnette tous les matins à 7 h et repartent, au plus tôt, à 20 h.

CÔTÉ MATRICE

Les runners auront affaire à quatre serveurs différents dans l'enclave de Renraku :

- Le serveur gérant les affichages RA et les interactions classiques des employés avec les lieux (ascenseur, climatisation, sécurité des bâtiments d'habitation, etc.) est un serveur d'indice 5. En cas d'intrusion détectée, il déploie des glaces Blaster puis Traqueuse. Sa sculpture apaisante représente un village traditionnel japonais et les glaces y prennent l'apparence de miliciens en costume traditionnel.

- Le serveur de sécurité pour le bâtiment du laboratoire est d'indice 6. Il gère les accès à ce bâtiment, ses caméras, drones, etc. En cas d'intrusion détectée, il déploie des glaces Pot de colle, Traqueuse et Tueuse, dans cet ordre. Sa sculpture est beaucoup plus martiale, avec toujours l'iconographie japonaise, mais centrée cette fois autour d'un château, les glaces étant des samouraïs.
- Le serveur « point de contrôle », uniquement accessible depuis l'un des deux précédents, est d'indice 7. Son seul but est de protéger les connexions depuis et vers l'extérieur du serveur de données des laboratoires. En cas d'intrusion détectée, il déploie des glaces Noire, Pot de colle et Traqueuse, dans cet ordre. Ce serveur n'étant que peu fréquenté, sa Patrouilleuse analysera l'icône d'un éventuel decker à chaque tour. Il est là pour forcer les personnages à se rendre dans le laboratoire pour accéder au serveur de données. Sa sculpture se résume à une simple porte blindée, sans aucun effort porté sur l'apparence. Les glaces y sont figurées comme de simples ombres noires.
- Le serveur de données des laboratoires, uniquement accessible en se branchant sur certains appareils du deuxième sous-sol, typiquement le cyberterminal de Palas, ou depuis le serveur « point de contrôle », est d'indice 5. En cas d'intrusion détectée, il déploie des glaces Noire, Acide et Bloqueuse, dans cet ordre. La sculpture a ici abandonné l'aspect japonisant pour être parfaitement utilitariste, et les glaces ont l'apparence de drones.
- Un decker de sécurité ou de police d'élite (p. 253) est présent en permanence dans le serveur « point de contrôle ». En cas d'intrusion détectée sur celui-ci, le serveur de sécurité ou celui de données, il interviendra, sa priorité étant de protéger le serveur de données.

DÉROULÉ DU SCÉNARIO

PALAS, LE RETOUR

Objectif : présenter aux joueurs un Palas défait et leur donner une nouvelle mission.

Finnegan reprend contact avec les shadowrunners et les convoque au Cloud. Dès les premiers instants de la rencontre, les runners vont se rendre compte que leur interlocuteur n'est pas dans son assiette. Pâle et d'évidence malade, il refuse cependant de s'étendre sur son état, expliquant juste avoir été viré de chez Renraku. Comme il doute lui-même du bien-fondé de sa vengeance, il leur sert une histoire moralement plus acceptable pour qu'ils acceptent le job. Selon ses dires, les recherches de Renraku sont dangereuses pour la population et doivent être stoppées. Les produits utilisés sont toxiques et dangereux et, ayant averti sa hiérarchie des risques, il aurait été licencié. En tant que « bon scientifique », Palas a donc décidé de contacter la presse et a besoin de preuves pour convaincre de ce qu'il avance. Et c'est là qu'il a besoin des runners.

Le mensonge est gros, mais si les runners ont des principes, il est nécessaire. Témoins des événements de la raffinerie, ceux-ci ne devraient pas avoir de mal à le croire.

Cependant, un test de Perception (sociale) + Logique (4) permet de réaliser que Finnegan est gêné, sans en comprendre les raisons ; laissez donc les joueurs établir leurs propres hypothèses. Un mage en perception astrale pourrait aussi s'en rendre compte en observant son aura et en réussissant un test de Perception (astrale) + Logique (2). Si le decker du groupe force le commlink du scientifique déchu (défense matricielle 3), il pourra découvrir qu'il a changé tout récemment d'appareil, qui n'est plus un Renraku. Si le decker fouille la boîte mail de Palas, il trouvera un message faisant acte de son licenciement. Par contre, aucune trace d'échanges avec un éventuel journaliste.

Palas demande aux runners de ne reprendre contact avec lui qu'une fois les données récupérées. Si les PJ se sont pris de compassion pour lui, le revoir dans un si mauvais état devrait les toucher. Que ce soit pour détourner leurs soupçons de ses vraies intentions ou pour les convaincre d'accepter le run, Finnegan n'hésite pas à jouer sur leur corde sensible en évoquant ses problèmes de mariage. Toutefois, s'il sent que les runners n'y sont pas sensibles, il préfère rester discret sur la question. Il leur propose une fois encore 3 500 ¥ par runner, mais ne pourra pas monter au-delà de 4 000 ¥ cette fois-ci.

DOUBLÉS

Objectif : expérimenter les règles de planification lors d'un run sur le site d'une mégacorporation.

Connaissant parfaitement les lieux, Palas propose d'aider les personnages à élaborer leur plan. Comme tous les scientifiques et les gardes se connaissent dans les laboratoires, il sera impossible de se faire passer pour un employé. Aussi, il leur conseille fortement d'opérer de nuit. Plutôt que de laisser les joueurs élaborer une stratégie détaillée, c'est le moment d'utiliser les règles de planification (p. 78). En plus de leurs recherches propres, les flashbacks pourraient faire appel à des informations que leur Johnson leur aurait données.

Sur place, les runners doivent pénétrer la forteresse de Renraku, mais cela ne va pas se passer exactement comme le chercheur l'a décrit. Et pour cause, l'équipe payée par S-K est déjà passée par là. En tant que meneur, vous devrez disséminer des détails susceptibles d'attirer l'attention des joueurs : une caméra étrangement orientée, une porte ouverte alors qu'elle n'aurait pas dû l'être, un garde manquant, etc. N'en mettez pas trop et écoutez bien vos joueurs parler entre eux ; s'ils ont des doutes, mais n'ont pas encore identifié exactement le problème, c'est gagné, plus besoin d'en rajouter. Vous allez donc devoir semer autant d'indices que nécessaire jusqu'à atteindre le résultat attendu. Si les joueurs dépensent un point d'Anarchy pour un flashback alors que vous aviez prévu de donner un indice sur la présence de l'autre équipe, rendant la dépense superflue, n'hésitez pas à refuser leur dépense.

Par exemple : Naëlle, la meneuse, décrit aux joueurs un couloir avec une caméra à son extrémité. Celle-ci avait été signalée par Palas lors de la planification. Gabriel, qui joue le decker du groupe, décide d'invoquer un flashback. Il décrit comment son

personnage a appris lors d'une discussion avec le chercheur les codes d'accès de la caméra. Ce qu'il ignore, c'est que la caméra a déjà été piratée par GhostTrain et que son angle de vision ne lui permet plus de surveiller le couloir. Naëlle décrit alors à Gabriel que son personnage remarque la position de la caméra. Celle-ci ne représentant plus un obstacle, aucune dépense de point d'Anarchy n'est nécessaire.

Au moment où les shadowrunners décident de quitter le laboratoire, le corps du garde tué par l'équipe d'Ishii est retrouvé dans le jardin. D'un seul coup, le hurlement strident de l'alarme et les bruits de pas emplissent les locaux vides et les longs couloirs jusque-là silencieux. Dans les bâtiments, les gardes se déplacent par équipes de trois et cherchent activement les intrus. Il est impossible de sortir sans croiser le chemin d'au moins une patrouille.

À l'extérieur, cinq chiens ont été lâchés et des drones d'intervention volants patrouillent depuis les airs. Le nombre de gardes au poste est doublé. Tout runner sait que s'il se fait repérer, la seule issue est la fuite rapide, des renforts conséquents pouvant être déployés en quelques secondes.

Utilisez les caractéristiques des Forces de sécurité / police (p. 247) pour les gardes, des Chiens (p. 261) et du MCT-Nissan Roto-drone armé de mitraillettes (p. 241).

SUR LA PISTE DE L'AUTRE ÉQUIPE

Objectif : enquêter dans les Ombres pour trouver la planque des shadowrunners rivaux.

Un échec est difficilement tolérable pour une équipe de shadowrunners ; il en va de leur réputation. Le Johnson a été clair « reprenez contact avec moi lorsque vous aurez les données ». Le temps est compté, les runners doivent rapidement retrouver l'équipe qui les a doublés avant qu'elle ne livre les données à son propre commanditaire.

Si les PJ reprennent contact avec Palas, il leur répond en appel vidéo. Son état s'est visiblement dégradé et il ne semble plus uniquement en dépression, mais aussi profondément malade. Il tousse beaucoup dans un mouchoir sale et n'a plus de cheveux. Si les joueurs s'inquiètent de son état de santé, il reste évasif, prétendant être suivi par un médecin et en voie d'amélioration. Il demande à l'équipe de retrouver qui a volé les résultats de ses recherches, les récupérer et apprendre pour le compte de qui ils l'ont fait. Si nécessaire, il propose une rallonge de leur paie de 500 ¥ par runner, sans pouvoir aller au-delà.

Les runners savent qu'ils ont été devancés par une autre équipe. Seulement, ils ne disposent que de peu d'éléments pour les retrouver, sauf si l'un d'entre eux a pensé à vérifier les caméras des drones du labo. Il va falloir remuer leurs réseaux pour découvrir qui est impliqué.

Si vos joueurs ne savent pas par où commencer les recherches, proposez-leur de faire le point sur les informations en possession de leurs PJ, notamment s'ils sont débutants :

- Il s'agit de shadowrunners, ils ont donc un Johnson.
- L'une d'entre eux faisait partie de leurs poursuivants lorsque les runners ont dû fuir la raffinerie (grâce aux images du laboratoire, il est possible de reconnaître Ishii).

- Ils avaient le même ordre de mission qu'eux : récupérer le travail de Palas.
- Ils ont agi (presque) au même moment que les personnages.
- L'équipe est composée notamment d'un decker.
- Un runner rival a été gravement blessé (traces trouvées dans le laboratoire ou vidéos de ses caméras de surveillance) et devra donc être soigné.

Voici trois pistes pour remonter jusqu'aux runners. N'hésitez pas à récompenser des joueurs inventifs parvenant à trouver une autre idée. L'objectif est qu'ils arrivent chez Wandel, peu importe le chemin.

SONDER LES OMBRES

Le meilleur moyen de trouver des informations sur un run similaire est de se tourner vers ses contacts, aussi bien dans la rue que sur la Matrice. Un test de Réseau (la rue) + Charisme permet d'apprendre les choses suivantes :

INFORMATIONS DANS LES OMBRES	
SUCCÈS	INFORMATIONS
0-2	Rien de probant, mais utiliser l'opportunité de l'échange avec le contact pour répéter certains éléments de la liste ci-dessus.
3	Au moins trois runs ont eu lieu à la même période.
4	Durant l'un d'eux, un des membres de l'équipe impliquée a été gravement blessé. Ses coéquipiers ont cherché un doc des rues fiable pour lui apporter des soins.
5	L'équipe loue une arrière-salle du Black Bear, un bar miteux de Tacoma.
6	Ils ont été orientés vers Wandel, un doc des rues.

SUIVRE LA PISTE PHYSIQUE

Les personnages peuvent essayer d'identifier les runners. S'ils ont récupéré les vidéos dans le laboratoire, ils sont en possession d'images qui leur permettront de les identifier facilement et de savoir ce qui s'est produit. Dans le cas où ils seraient passés à côté, ils pourraient hacker une caméra de surveillance sur le réseau public à proximité de l'enclave de Renraku pour obtenir des images de leurs visages. Réussir un test de Réseau (la rue) + Charisme (3) permettra de les identifier, et 5 succès donneront l'information de la planque au Black Bear.

Retrouver la voie de sortie de l'équipe d'Ishii grâce aux caméras urbaines permettrait aussi aux runners d'enquêter sur place et de trouver un vêtement souillé du sang de la mage dans une poubelle. Un sous-bock à l'effigie du Black Bear, une tête d'ours dans un losange noir surmontant un BB en lettres dorées, se trouve dans une poche. Il suffit alors de scanner l'icône en RA pour avoir directement l'adresse du bar au sud de Tacoma. Il n'y a plus qu'à s'y rendre.

Note : à partir de là, bien que l'ordre idéal soit que les runners se rendent d'abord au Black Bear, cela ne pose pas de problème qu'ils aillent directement chez Wandel. Le passage au bar est totalement optionnel.

SUR LA PISTE DU RUNNER BLESSÉ

Quand les choses tournent au vinaigre, les runners vont rarement dans les hôpitaux, mais préfèrent passer par des docs des rues plus discrets. Il y en a plusieurs qui officient dans la cité émeraude, avec un degré de liens et d'implications avec les Ombres variable. De plus, ils se connaissent tous plus ou moins, même s'ils sont loin de tous s'apprécier. Il est probable qu'au moins un des PJ ait un doc des rues comme contact. Pour des raisons de simplicité, il sera nommé Curtis ci-après, mais son nom devra être adapté. Dans le cas contraire, les runners peuvent récupérer l'information en réussissant un test de Réseau (médical) + Charisme (5).

En appelant Curtis, il faudra insister pour que son assistant réponde ; le doc est en pleine opération, le mieux est de passer le voir en personne. Quand les runners arrivent sur place, le doc des rues est toujours occupé et les fait attendre. Curtis débarque finalement avec une blouse tachée de sang et les shadowrunners peuvent entrapercevoir un gamin dans un sac mortuaire allongé sur un brancard de la salle d'opération. On ne fait pas de vieux os dans le métier. Le docteur a les traits tirés et allume une clope en toisant ses interlocuteurs (s'il s'agit d'un contact d'un membre de l'équipe, il se montrera plus sympathique).

Curtis est plutôt réticent à livrer des informations sur la chamane blessée, mais pourra être convaincu par des shadowrunners courtois ou s'intéressant au corps dans la salle d'opération (un shadowrunner débutant qui faisait le guet pour les Ancients). S'ils sont impolis ou insensibles, il les jettera dehors et refusera de les soigner à l'avenir, mais un infirmier les rejoindra dans la ruelle pour leur donner l'information souhaitée contre une poignée de nuyens. L'un comme l'autre demanderont aux runners de ne jamais citer leur source et révéleront qu'un certain Wandel vient d'effectuer une demande d'information à propos d'une infection toxique sur un salon matriciel fréquenté par des médecins des Ombres...

AU BLACK BEAR

Quelle que soit la piste suivie, les joueurs finissent par entendre parler du Black Bear. Ce bar fréquenté par la jeunesse locale à l'ambiance enfumée est constamment plongé dans une musique trop forte. L'éclairage faible et verdâtre donne l'impression qu'il y fait nuit toute la journée.

Le barman, un certain Freezy, semble planer dans un autre monde. Son regard est perpétuellement dans le vague et son débit de parole d'une lenteur agaçante. Interrogé sur Ishii et sa bande, il joue l'imbécile et refuse dans un premier temps de collaborer. Freezy est bien conscient que l'équipe est en difficulté et il n'est guère compliqué pour les runners de deviner qu'il ne dit pas tout (Perception (sociale) + Logique (3)). D'ailleurs, de temps en temps, son regard trouble se tourne en direction d'une porte de service proche des WC de l'établissement (Perception (sociale) + Logique (4)). Ce n'est pas non plus un foudre de guerre et il cédera facilement en cas de coercition.

L'arrière-salle du bar sert en effet de planque à l'équipe payée par Saeder-Krupp. Elle est accessible depuis le couloir des toilettes ou par une porte de garage donnant sur une

ruelle à l'arrière du bâtiment. L'endroit est bien équipé : matériel de surveillance matricielle, loge de mage, petit salon et kitchenette.

Si les runners prennent la peine de passer par l'arrière, ils peuvent découvrir des motos aux couleurs des Ancients garées là. De toute évidence, les runners ont encore été devancés. Des cris de douleur poussés par GreenShadow, inaudibles dans le bar à cause de la musique, s'entendent parfaitement depuis l'arrière.

À l'intérieur, la planque est sens dessus dessous et les intrus n'essaient pas d'être discrets. Un elfe à la carrure impressionnante et au visage couturé de cicatrices cogne durement le visage du pauvre GreenShadow ligoté à une chaise, en lui intimant de lui dire où se trouve la puce de données. Les shadowrunners reconnaîtront aisément Chainsaw, un des gladiateurs croisés à la raffinerie. Ses quatre acolytes fouillent l'endroit et en profitent pour voler autant de matériel que leurs motos leur permettent de transporter. Le pillage est toujours en cours lorsque les runners arrivent ; les gangers fouillent la planque de fond en comble pendant que leur chef s'occupe de GreenShadow. Le commlink de Chainsaw (défense matricielle 2) contient un message de GhostTrain indiquant la position de la planque, transféré par Rebecca Taylor.

Utilisez les caractéristiques du Ganger d'élite pour Chainsaw (p. 244) et des Go-gangers (p. 246) pour ses sbires. Tous sont des elfes.

Les Ancients ne comprennent que la force et la situation est vouée à la confrontation. Pour s'introduire discrètement dans la plaque et prendre par surprise les gangers, il faut réussir un test de Furtivité + Agilité contre la Perception + Logique des gangers. Les elfes sont dispersés dans la planque et prennent la fuite dès qu'au moins deux d'entre eux sont au tapis. S'ils repèrent un intrus, ils se réunissent autour de GreenShadow, et Chainsaw le menace d'un couteau sous la gorge. Si la situation tourne à leur désavantage, Chainsaw essaie de tuer le samouraï des rues avant de s'enfuir. Vous pouvez proposer alors un dilemme moral aux PJ : veulent-ils poursuivre le dernier survivant des gangers ou bien sauver GreenShadow ?

Une fois la poussière retombée, ce sera le moment d'en apprendre plus sur le déroulement des événements. Si GreenShadow a survécu à la confrontation, il est salement amoché. Les runners venant probablement de lui sauver la vie, il n'oppose guère de résistance avant de vendre la mèche. S'il est mort, il faudra pirater son commlink pour obtenir les informations (Firewall 2). Voici les informations que les runners peuvent découvrir :

- Silicat, la magicienne du groupe, a été accidentellement intoxiquée pendant le run contre Renraku. Ishii l'a emmenée d'urgence voir Wandel, un doc des rues.
- Ishii est l'ex de Silicat et leurs problèmes de couple ont rendu la situation tendue dans le groupe.
- GreenShadow ne sait pas où est GhostTrain.
- GreenShadow s'est caché ici en attendant le retour d'Ishii et il a été surpris par les Ancients.
- GreenShadow et Ishii devaient livrer la puce en main propre au Johnson à Rest in Peace, le restaurant près de la raffinerie.
- GhostTrain a pu identifier le Johnson ; il s'appelle Wolfpaw et travaille pour Renraku.

Si les runners parviennent à mettre la main sur un Ancien vivant, celui-ci n'a pas grand-chose à apprendre aux personnages, à part que les ordres reçus venaient de la raffinerie. Les gangers avaient pour consigne de détruire une puce de données et de se débarrasser d'Ishii et ses compagnons.

CHEZ WANDEL

Objectif : offrir une scène de négociation et un cliffhanger en guise de transition vers la suite.

Silicat, la mage du groupe d'Ishii, est inconsciente. Elle a été intoxiquée par le sang toxique et, comme elle est Éveillée, l'impact sur son organisme est plus rapide et violent que pour Palas. Elle est entrée dans une sorte de transe et elle divague complètement. En réalité, elle est en pleine rencontre avec Fatalité, mais sa résistance l'a rapidement fait sombrer en catatonie, contrairement à Rebecca.

Wandel est installé dans le district de Renton, où il consulte dans la cave d'une petite maison individuelle en bois sans étage, accessible par une trappe dissimulée dans le jardin. Quand les runners arrivent sur place, Ishii, visiblement désespérée et tenant sa tête entre ses mains, est au chevet d'une Silicat inconsciente allongée sur une civière. Elle reconnaît les personnages pour avoir croisé le fer avec eux lorsqu'ils ont quitté la raffinerie. Elle ne s'attendait pas à les voir débarquer dans ce contexte et est prise au dépourvu. Elle a un Ares Predator dans un holster de sa veste en plus de ses éternels katanas, mais, face à une équipe de runners au complet, la runneuse expérimentée sait qu'elle n'a aucune chance. Elle tente donc de parlementer ; un doc des rues représente généralement un terrain neutre où personne n'a intérêt à se canarder. La seule chose qui compte actuellement pour elle est de sauver Silicat. En négociant avec Ishii, l'équipe pourra apprendre les informations suivantes :

- Elle est prête à vendre aux runners la puce de données qu'elle a récupérée dans le laboratoire de Renraku. Après l'intervention de Wandel, son prix sera de les escorter, Silicat et elle, chez la chamane Bearclaw.
- Elle est disposée à expliquer le rôle de son équipe durant les événements des scénarios 1 et 2. Elle sait pertinemment que sa réputation va en pâtir, mais elle essaiera tout de même

de gagner la confiance des runners pour ne pas terminer au cimetière.

- Son decker, GhostTrain, est parti il y a deux heures pour régler une affaire urgente. Ishii trouve que ça commence à faire long et elle commence à s'inquiéter pour lui.
- Elle est amoureuse de Silicat, mais leur histoire s'est terminée récemment. Cela a compliqué les choses lors du run, et Ishii s'en veut terriblement pour ce qui est arrivé.

Une fois ces informations obtenues, ou avant que la situation ne s'envenime trop, Wandel et son assistant entrent dans la pièce. Le médecin a reçu le résultat des examens de Silicat et le bilan est sans appel : elle n'en a plus pour longtemps. Selon lui, l'origine de son mal est magique ; la médecine ne peut rien faire. Il conseille alors à Ishii de se rendre chez Bearclaw, une chamane de sa connaissance qui pourrait l'aider, dans la communauté de Frosty Creek, en territoire salish. Le sang frelaté est fortement imbibé de magie toxique et le doc des rues ne connaît personne d'autre capable de soigner ces maux.

Après l'exposé de Wandel, Ishii se retourne vers les runners et annonce qu'elle est prête à échanger la puce de données contre une escorte jusqu'à Bearclaw !

Si les joueurs sont un peu fouineurs (Perception (physique) + Logique (4)), il peuvent apercevoir sur l'ordinateur du médecin un dossier ouvert au nom de la femme de Palas, Gerganna. S'ils parviennent à l'ouvrir discrètement, ils découvrent qu'elle pense à se faire avorter. Il est spécifié dans le dossier qu'elle n'a pas encore pris de décision finale.

Dernier coup de théâtre, alors que les runners doivent se demander s'ils vont aider Ishii et l'escorter jusqu'à Frosty Creek ou se contenter de l'éliminer pour récupérer les données, Palas, livide et transpirant, contacte l'un d'eux sur son commlink. Il leur demande de le retrouver à son appartement immédiatement, puis bredouille son adresse avant de s'écrouler au sol. Quand son Johnson perd connaissance avant d'avoir déboursé les nuyens promis, cela devient le problème numéro un d'un shadowrunner normalement constitué.

Ce scénario se termine volontairement sur ce cliffhanger, le suivant reprenant l'histoire au même point.

PETRICHOR

Qu'y a-t-il de pire que de fuir une cité poursuivie par une horde de mutants toxiques assoiffés de sang ? Se réfugier dans une communauté de hippies autochtones avec de la bière artisanale dégueulasse et sans réseau matriciel digne de ce nom. Pour un peu, les shadowrunners auraient pu s'ennuyer. Mais c'était sans compter l'orgie...

CONTEXTE

Beaucoup de choses se sont passées depuis que les runners ont infiltré la raffinerie pour récupérer la capsule de Finnegan Palas. Pour commencer, ils n'étaient pas les seuls en action ce soir-là : la chamane Barbara Bearclaw (p. 308) et son

compagnon, Vin Petrol, étaient aussi sur place pour récupérer leur fils, Kobb, corrompu par Rebecca. Profitant du chaos, Bearclaw a lancé un puissant sortilège sur lui pour le ramener à la maison et le soustraire à l'influence de l'adepte toxique.

De son côté, au cours des semaines qui ont suivi, Elebore Kyle a découvert l'existence de la raffinerie en analysant les données de Palas, et a décidé de s'y rendre. Là, l'elfe est rapidement tombé sous la coupe de Rebecca, qui a immédiatement vu l'intérêt de contrôler un pion influent chez Renraku. Au cours d'un rituel en l'honneur de Fatalité, elle lui a accordé une dose de son propre sang, faisant ainsi de lui un incarnat, membre de sa garde rapprochée. Des images de ce rituel, particulièrement puissantes, sont apparues en rêve à l'ensemble des

infectés, principalement les gladiateurs, sur lesquels Kyle a désormais une emprise surnaturelle.

Après l'intrusion des deux équipes de runners dans son laboratoire, Kyle a immédiatement compris ce qui a été volé, et convaincu Rebecca de l'importance de rattraper Palas. Afin de mettre toutes les chances de leur côté, ils ont embauché GhostTrain pour enlever Gerganna pendant qu'Elebore prendra la tête d'un groupe de bikers des Ancients pour donner la chasse à Palas. Rebecca veut que le chercheur lui soit ramené vivant, pour le forcer à continuer ses travaux. Les poursuivants arrivent au domicile de Finnegan au moment où les runners le quittent...

FROSTY CREEK

La communauté dirigée par Barbara Bearclaw s'est installée sur les rives de la Frosty Creek, dans les montagnes. Là, la chamane soigne les locaux, mais aussi certains shadowrunners et membres de gangs repentis.

La communauté se veut auto-suffisante. Ses membres brassent leur propre bière avec l'eau de la rivière. L'apiculture est florissante et l'art de la chasse des Crows des Cascades est enseigné et réimaginé ; les armes à feu sont proscrites, mais les arcs à visée laser et les arbalètes en fibre de carbone sont

autorisés. Certains habitants vivent dans de grandes maisons de planches, alors que d'autres leur préfèrent chalets modernes ou cabanes suspendues dans les arbres. À l'exception de l'absence d'un réseau matriciel digne de ce nom, les habitations bénéficient toutes d'un certain confort. La magie de Bearclaw et de plusieurs esprits libres donne à l'endroit des airs de jardin d'Eden natif.

Frosty Creek bénéficie d'une protection de la part de plusieurs gangs de motards, alliés à Vin Petrol, et offre des services et des soins qui financent largement les besoins de la communauté. Néanmoins, certains ne voient pas d'un bon œil d'être associés à des criminels...

LE VILLAGE

Le village, s'étendant au pied d'une chute d'eau, est constitué de douze chalets de plain-pied, construits en cercle autour d'une vaste maison commune, ainsi que de quelques maisons de planches et huttes sylvestres, chacun accueillant plusieurs habitants ou une famille entière. L'ensemble des tâches communautaires, comme les repas ou les travaux, ont lieu dans le bâtiment central où logent aussi, à l'étage, Barbara et Vin. La demeure abrite également une petite forge, un atelier cybernétique, une loge chamanique et un dispensaire. Le reste du rez-de-chaussée consiste en une grande salle de repas et des cuisines. Dans tout le village, la maison commune est le seul endroit qui bénéficie d'un accès à la Matrice par une connexion filaire à la station de Deadman Tree. Cette connexion reste erratique et le sans-fil couvre tout juste le bâtiment, sans permettre de connexion depuis l'extérieur.

Un des chalets est occupé par trois jeunes gens ayant quitté Seattle pour monter une brasserie en accord avec leurs sensibilités d'Éveillés ; ainsi leur bière (The Horny Panther) subit-elle plusieurs rituels pour en améliorer la qualité, en plus de bénéficier de l'eau glacée de la rivière.

Au total, le noyau dur de cette communauté sise au milieu de la nature sauvage est constitué de près de 300 personnes. Certains sont d'anciens corporatistes ayant tout quitté après une dépression, un burn-out ou une maladie grave. D'autres sont des Éveillés suivant les enseignements de la chamane. Enfin, des bikers à la retraite et proches du conjoint de Bearclaw se sont joints à Frosty Creek et en assurent la sécurité.

On accède au village en descendant depuis un petit parking craquelé au sommet de la falaise.

BARBARA BEARCLAW

Barbara est une orke des Cascades, une tribu importante du Conseil Salish-Shidhe, suivant l'esprit mentor Ours esprit. Comme lui qui offre sa vie, sa chair et sa peau pour le bien de la tribu, elle aime et soigne sa communauté et se donne entièrement à elle. Si elle fait preuve d'une grande sagesse, ses colères, bien que rares, sont dévastatrices.

D'un naturel chaleureux et amical, Barbara tente d'aider et de soigner ceux qui se présentent à elle, notamment les victimes de la magie toxique. Elle a grandi à Seattle dans le milieu des gangs et plusieurs rumeurs la lient à Urubia. Elles sont



BARBARA
BEARCLAW

probablement fondées, car c'est cette dernière qui a célébré l'union entre Bearclaw et son mari... favorisant également une paix temporaire entre plusieurs gangs. Le dragon aurait également participé à l'initiation occulte de la chamane. C'est peut-être pour ses bons et loyaux services passés que Bearclaw s'est vu offrir les fonds nécessaires pour fonder ce havre de paix, loin du bruit incessant de la conurbation.

Ours esprit, l'esprit mentor de Bearclaw, apparaît parfois sous la forme d'une femme portant une fourrure immaculée ou d'un animal massif errant autour de Frosty Creek. Barbara a toujours cherché à rassembler autour d'elle une sorte de famille idéale, que ce soit aux ordres d'Urubia dans sa jeunesse ou maintenant à Frosty Creek.

Utilisez les caractéristiques du Mage de sécurité / police (p. 248), en lui ajoutant :

- Ours esprit : (atout trait) RR 1 aux tests de Survie (premiers soins) ; RR 1 aux tests d'Influence (étiquette).
- Sacrifice : (Comportement) prête à ignorer le danger pour prendre soin ou sauver un membre de sa communauté.

VIN PETROL

Vin Petrol, le mari de Bearclaw, est un ancien membre des Dust Goblins. C'est lui qui a négocié un accord avec son gang et les Hellsouls pour déclarer la communauté de Frosty Creek comme neutre. Les deux bandes de bikers ont pour habitude de faire affaire à la petite station essence de Deadman Tree, où un chalet sert de salle de réunion informelle. Vin maintient paisibles les relations entre la communauté et le monde extérieur, que ce soit en gardant ses liens avec le milieu des gangs ou en communiquant régulièrement avec les forces de l'ordre salishes. Pour lui, la famille passe avant tout. L'appel de l'adrénaline n'est cependant jamais loin, et il ne craint pas de prendre des risques.

Vin a fait ses premières armes sur les routes poussiéreuses du Conseil Corporatif Pueblo, loin au sud. Il a perdu un bras lors d'une attaque de fret routier et arbore depuis des muscles de chrome aux reflets arc-en-ciel. Son retrait officiel des Dust Goblins lui a coûté certaines inimitiés et beaucoup de nuyens, mais lui et ses frères devaient impérativement se mettre au vert. C'est à cette époque qu'il a rencontré Barbara à Seattle, puis qu'ils ont fondé ensemble la communauté de Frosty Creek. Lorsque le chapitre local des Hellsouls a cherché à monnayer sa « protection », Vin a fait appel à ses anciens camarades pour avoir la paix. Hellsouls et Dust Goblins n'ont finalement pas eu à s'affronter et les deux bandes profitent du village neutre et isolé. Les frères de Vin n'ont jamais vraiment quitté les Dust Goblins et les rejoignent parfois pendant plusieurs mois.

KOBB BEARCLAW

Kobb Bearclaw, 21 ans, est le fils de Barbara et Vin. Chien fou difficile à contenir et fasciné par le passé de ses parents, il a toujours rêvé de shadowruns, de Seattle et de grosses cylindrées. Il a grandi à Frosty Creek, mais il a toujours été plus impressionné par les histoires de biker de son père au sein des Dust Goblins que par les divagations spirituelles de sa mère.

Dès 12 ans, il multipliait les fugues en volant une moto pour passer quelques nuits à Seattle, où il frayait avec le danger avant que Vin ne débarque pour le récupérer. Il y a quatre ans, Kobb a découvert la raffinerie et, de combat en combat, il a gravi les échelons parmi les gladiateurs. Les disputes avec ses parents n'ont fait que renforcer sa foi en Rebecca Taylor et en Fatalité, jusqu'à faire de lui son plus fidèle incarnat. Sa disparition, il y a quelques mois, a provoqué un vif émoi parmi toute la communauté.

Depuis que ses parents l'ont récupéré, il est gardé et soigné sous une cascade de la Frosty Creek, près de la tombe du Wendigo, légèrement en retrait du chemin qui mène à la station essence de Deadman Tree. Un simple loquet empêche Kobb d'errer pendant ses crises de somnambulisme. Sa mère maintient plusieurs rituels de purification et d'exorcisme pour chasser de son corps le sang parasite qui le transforme lentement mais sûrement en aberration. Dès le lendemain de leur arrivée, certains gladiateurs intoxiqués par le sang se sont présentés à la communauté et ont demandé à être soignés eux aussi. L'information n'avait pourtant pas filtré, mais la présence même de Kobb attirait sur place ceux qui voulaient échapper à l'influence de Fatalité.

THAÏS LUTH CRYSHAAL

Fille d'un notable de Salem, cette jeune elfe a fugué de chez ses parents en Tír Tairngire sans avoir terminé ses études de médecine. Elle a finalement rejoint son cousin, Marc Whitefox, et vit depuis à la brasserie. Thaïs est devenue l'amante de Kobb peu de temps après son arrivée dans la communauté. Éveillée, elle n'en est encore qu'au tout début de sa formation. Elle apprend les pratiques de Barbara Bearclaw, mais les soirées passées au Deadman Tree l'amènent à s'intéresser aussi à Minthara Jones.

MARC WHITEFOX

Ce mage hermétique elfe est le cousin de Thaïs et l'un des brasseurs de la communauté. Avec ses amis Jake et Liane, ils ont abandonné leur formation au sein de l'Ordre de l'Aube Aurique pour réaliser leur rêve, au grand dam de leurs parents. Rejetant la culture capitaliste des corporations, de Seattle et de Tír Tairngire, le trio a contacté Bearclaw qui les a accueillis avec plaisir. Marc finance le projet et son héritage familial en fait un mécène généreux de la communauté. Il est d'un naturel timide et réservé, sauf lorsqu'il monte sur scène pour chanter après quelques bières.

MINTHARA JONES

Minthara Jones est une chamane elfe et tient la station-service de Deadman Tree. Amie fidèle et amante occasionnelle de Barbara Bearclaw, elle reste un électron libre à Frosty Creek. Elle ne se mêle pas de la vie du village, mais tient paradoxalement un rôle central dans sa vie, car c'est elle qui reçoit les livraisons, les courriers et alimente les véhicules. On peut l'apercevoir de temps à autre près de l'autel de Mishipeshu, mais jamais en même temps que les autres membres de Frosty Creek. La Panthère d'eau Mishipeshu,

son esprit mentor, est une puissante créature de la mythologie des Grands Lacs et la gardienne des mystères du monde du dessous. Ce puissant félin contrôle tourbillons, vagues et tempêtes et se méfie des humains qu'elle observe prudemment.

Utilisez les caractéristiques du Ganger Éveillé elfe (p. 245), en lui ajoutant :

- Mishipeshu : (atout trait) RR 1 aux tests de Furtivité (discrétion physique) ; RR 1 aux tests de Sorcellerie (sorts de combat).
- Agressif : (Comportement) la meilleure défense, c'est l'attaque ; la chamane attaque sans sommation et intimide plutôt que de négocier.

DEADMAN TREE

À 500 mètres du parking, une station essence se dresse sur le bord de la route de montagne. Jadis, les bandits étaient pendus à un grand Épicéa de Sitka qui domine encore les lieux. D'après plusieurs anciens de la communauté, le shérif d'avant l'Éveil répétait ainsi un rite consacré à Mishipeshu, la Panthère d'Eau, trahissant certainement des origines algonquines.

La station comporte aussi une épicerie faisant également office de bar. La patronne est une chamane revêche nommée Minthara Jones qui cuisine chaque vendredi soir des hot-dogs pour les habitués de Frosty Creek et les bikers de passage. Jones habite seule dans la forêt, mais entretient une certaine amitié avec Barbara Bearclaw, qui semble pourtant être son opposée en tous points.

Deadman Tree bénéficie de la protection de Frosty Creek et sert de point de rencontre neutre ; c'est là que se négocient certains accords entre gangs de bikers et parfois même avec certains représentants de la loi, conscients de la nécessité du dialogue.

L'accès à la Matrice du village passe par la station-service, car c'est le seul endroit où la connexion est de bonne qualité. L'iconographie évoque une caverne éclairée par bioluminescence. Des portails de jade phosphorescents donnent accès à différents serveurs du Conseil salish-shidhe et une panthère couverte d'écaillés accueille les visiteurs d'une voix grave et profonde. Le graphisme est légèrement cartoonesque et la panthère a l'apparence d'un totem taillé en bois.

LA FORÊT ET SES AUTELS

Autour de Frosty Creek, trois autels sont dressés au milieu de la nature. Certains membres de la communauté s'y rendent régulièrement.

- L'autel de Mishipeshu est une pierre plate dans une grotte sous la cascade. On le révère pour gérer ses émotions, ses pulsions ou favoriser ses compétences occultes. Les offrandes traditionnelles consistent en de la viande crue, des couteaux et des fioles de fluides corporels.
- La loge d'Ours esprit se trouve dans une clairière circulaire au milieu de la forêt. On le prie pour venir en aide à la communauté ou se soigner des maladies et des blessures. Les offrandes traditionnelles sont des fruits, de l'alcool, des médicaments et des couvertures.

- Le nid de l'Oiseau-Tonnerre est un escarpement rocheux à même la falaise, fréquenté par des aigles. On fait appel à lui avant des conflits, pour vaincre et faire preuve de courage. Pour s'attirer ses faveurs, on lui offre des outils et objets bricolés, des munitions ou du sang.

Ces lieux sacrés accueillent régulièrement des rites auxquels assistent les membres de la communauté et parfois des visiteurs, souvent Éveillés, venus d'un peu partout dans la région. Un shadowrunner en danger ou égaré pourrait y trouver de quoi se soigner, voire de quoi s'armer.

Un quatrième autel existait naguère, la tombe du Wendigo, mais Bearclaw l'a fait détruire à cause de cauchemars récurrents dans lesquels elle voyait son fils se transformer en une telle créature. Situé à proximité de Deadman Tree, il est encore parfois fréquenté par certains malades soignés par Barbara Bearclaw qui lui sacrifie du sang toxique.

DÉROULÉ DU SCÉNARIO

ON THE ROAD AGAIN

Objectifs : démarrer ce scénario sur les chapeaux de roues, montrer l'extension de la contamination à Kyle.

Ce scénario s'enchaîne avec le précédent et démarre par l'appel d'un Palas au plus mal. Il explique aux runners que sa santé s'est grandement détériorée et qu'il a besoin de leur aide de toute urgence. Il leur promet 2000 ¥ chacun dès qu'ils le rejoignent et autant s'ils trouvent quelqu'un pour le soigner. Ce run étant une question de vie ou de mort pour lui, il est facile de négocier, chaque succès net sur un test d'Influence + Charisme (4) avec avantage augmentant chaque versement de 250 ¥. En discutant avec lui, les runners devraient facilement comprendre qu'il souffre du même mal que Silicat (au besoin, Wandel, toujours présent, peut les aiguiller dans cette direction), ils feront donc d'une pierre deux coups. À la fin de la discussion, Palas bredouille son adresse et tombe inconscient.

Une fois que les runners arrivent chez lui, a priori avec Ishii et Silicat, ils découvrent Finnegan à peine conscient, dans un état qui a largement empiré depuis leur dernière rencontre. Au moment où ils quittent le logement du chercheur, ils tombent nez à nez avec Kyle et les Ancients, venus le chercher. Faites en sorte que les runners aient le temps de rejoindre leur (s) véhicule (s) pour que la course-poursuite s'engage. Ils seront poursuivis par Elebore Kyle et douze Ancients, tous à moto. Pour rejoindre Frosty Creek, ils devront traverser une partie de Seattle, passer la frontière et rejoindre la communauté, tout en se défaisant de leurs poursuivants. Au moment de la poursuite que vous jugerez opportun, Palas reprendra un peu ses esprits et identifiera Kyle.

LA CHASSE SAUVAGE D'ELEBORE KYLE

Kyle s'est acheté une moto de combat flambant neuve qui tranche avec les bécanes de course chromées des Ancients et, en temps normal, ces derniers roulent derrière lui comme un vol d'oies. Littéralement déchainés sous l'influence haineuse de Kyle, ils poursuivront les shadowrunners et Finnegan Palas

sans relâche, n'hésitant pas à causer de nombreux accidents et à provoquer les forces de l'ordre. Peu avant la frontière, les poursuivants seront secondés par des drones pilotés à distance par un rigger.

Les caractéristiques de Kyle sont disponibles p. 287. Utilisez celles des Go-gangers (p. 246) pour les Ancients ; tous sont des elfes conduisant des motos de course.

TRAVERSÉE DE SEATTLE

Les runners seront principalement confrontés aux Ancients pendant la traversée de Seattle. Le chemin le plus court vers Frosty Creek consiste à emprunter la I-2, au nord de Redmond, ce qui signifie qu'il faudra traverser ce district. Les forces de l'ordre étant absentes pendant une partie du trajet, les Ancients se permettront d'utiliser des armes de gros calibre et des manœuvres particulièrement dangereuses.

La horde de bikers n'hésitera pas à rouler sur les trottoirs ou à provoquer des accidents pour ralentir les shadowrunners. Leurs pulsions sont exacerbées par l'adrénaline, et le sang toxique les pousse à des actes de dégradation et de violence gratuite envers les civils et le mobilier urbain. Voici quelques exemples d'obstacles et de confrontations :

- Un Ancient se désolidarise du groupe pour contourner les shadowrunners et les cueillir d'en face. Il envoie une grenade sur un autobus, ou un autre véhicule lourd abandonné sur le chemin, qui se renverse dans l'explosion et barre une partie de la route.
- Une ou plusieurs motos rattrapent les shadowrunners et les gangers cherchent à monter à leur bord.
- Un barrage des forces de l'ordre, ou d'un autre gang, bloque la rue ; la seule issue est une large galerie commerciale. Celle-ci peut être à l'abandon et partiellement squattée si cela se produit à Redmond, ou au contraire être en pleine activité, remplie de clients. L'artère principale est bien assez large pour permettre le passage des véhicules.
- Coincés, la seule issue pour les shadowrunners est la voie ferrée ; il faudra slalomer entre les rames du Light Rail Transit.
- À environ trois kilomètres de la frontière, trois drones autonomes contrôlés par un rigger embauché par GhostTrain attendent les runners : un Steel Lynx armé d'une mitrailleuse et 2 MCT-Nissan Roto-drones armés de fusils d'assaut. Selon la situation à ce moment-là, cela pourrait interrompre le répit des runners, s'ils se sont déjà débarrassés des Ancients, ou venir leur compliquer la vie.

Inspirez-vous aussi du premier scénario pour mettre en scène cette course-poursuite.

Utilisez les caractéristiques du Rigger de sécurité / police (p. 249) pour le rigger, qui opère en mode siège du capitaine. Celles des drones (un Steel Lynx armé d'une mitrailleuse et 2 MCT-Nissan Roto-drones armés de fusils d'assaut) figurent p. 241.

VERS LA FRONTIÈRE ET AU-DELÀ !

La structure du poste frontalier situé à l'extrémité nord-est de Redmond rappelle une sorte de péage militarisé.

Côté Seattle, une dizaine de gardes-frontière officient au contrôle des véhicules choisis selon des critères qu'eux seuls connaissent. Ils sont assistés par deux drones moyens volants (p. 241), qui surveillent les alentours, et particulièrement la I-2, à la recherche de véhicules suspects, et de deux esprits des aînés normaux (p. 262). En cas de besoin, des troupes d'intervention à haut risque (IHR) peuvent être déployées, avec drones et magiciens.

Côté salish, la route est entourée de runes et symboles occultes visibles dans l'espace astral. Ils ne lésinent manifestement pas sur les protections magiques. Des esprits patrouillent sous la houlette d'un chaman Loup la nuit et d'une chamane Ours le jour. Pas moins de vingt agents armés fouillent les



KYLE
INCARNAT

véhicules, vérifient les identités et s'assurent que la racaille de Seattle n'en sorte pas.

Les moyens de passer la frontière sont multiples et dépendent grandement de la façon dont les runners arrivent :

- S'ils sont encore poursuivis par Elebore Kyle ou aux prises avec les drones, les gardes-frontières seront en alerte. Selon la façon dont la course-poursuite se déroule, il se peut qu'ils comprennent que les runners sont agressés et s'en prennent principalement aux poursuivants. Avec de l'audace et du talent, les runners pourraient profiter de la confusion pour passer discrètement. Si jamais ils optent pour passer en force, le grabuge causé par les Ancients pourrait leur permettre de s'éloigner assez pour ne pas être pris en chasse.
- Si les runners ont suffisamment d'avance sur leurs poursuivants, ils pourraient être pris pour de simples voyageurs, sans lien avec les Ancients. Charge alors à eux de comprendre comment tirer parti de l'arrivée bruyante de ces derniers.
- Si les runners se sont débarrassés de leurs poursuivants, à eux de choisir comment procéder pour duper les gardes-frontières. Côté salish, par contre, le chaman devrait repérer la corruption de Palas et Silicat, à moins de détourner son attention. Parler honnêtement de Frosty Creek est une autre option viable ; les chamans salishs connaissent bien Bearclaw et laissent passer ceux qui souhaitent trouver refuge auprès d'elle.

Utilisez les caractéristiques des Forces de sécurité ou de police (p. 247 et suivantes) pour les gardes des deux côtés de la frontière. Les Salishs auront plus de mages que les Seattleites.

Une fois la frontière passée et que les shadowrunners s'enfoncent dans le paysage des Cascades, leur voyage prend une tournure nettement plus calme. Faites de cette courte séquence une parenthèse presque enchantée, loin de la grisaille du métroplex. Décrivez l'imposante majesté des montagnes et de la forêt qui les entoure, ou comment leur véhicule doit s'arrêter pour laisser passer un groupe de wapitis, dont l'un arbore une fourrure immaculée et semble les saluer d'un lent hochement de tête.

Le besoin de se nourrir et de faire le plein leur impose de s'arrêter à la station de Deadman Tree où ils croisent Minthara, en pleine discussion avec une jeune elfe (Thaïs) qui s'éclipse précipitamment à leur arrivée. Après l'échange de quelques banalités, la chamane taciturne leur indique comment descendre au village de Frosty Creek, juste en contrebas. S'ils se montrent suffisamment respectueux, elle contacte directement Barbara qui débarque rapidement avec quelques bras solides pour porter Palas et Silicat jusqu'à son dispensaire.

UN HAVRE DE PAIX

Objectifs : offrir un répit aux personnages et une scène sociale aux joueurs.

À leur arrivée à Frosty Creek, Bearclaw installe Palas et Silicat au dispensaire, alors que les runners et Ishii-Sama sont logés dans la maison de Marc Whitefox qui les accueille avec enthousiasme et leur demande des nouvelles de Seattle

et de la vie moderne. Thaïs Uth Cryshaal, qui vit avec eux, soigne les blessures des shadowrunners si nécessaire, tandis que Marc insiste pour leur faire découvrir ses bières (plutôt bonnes) et surtout ses cuvées « expérimentales » (plutôt désastreuses). L'état de Silicat s'améliore rapidement et, après quelques jours, elle est en mesure de participer aux activités de la communauté avec Ishii-Sama. Celle-ci donne la puce de données contenant les recherches de Palas aux runners, mais le scientifique est encore trop faible pour en faire quoi que ce soit.

Palas, à qui les runners peuvent rendre visite quotidiennement, semble en effet plus affecté que Silicat, et les soins sont moins efficaces sur lui. Pour mener à bien ses rituels, Barbara aurait idéalement besoin de l'aide de proches du chercheur. Elle se retourne donc vers les runners, qui sont les seuls présents à en savoir un peu sur son compte. Bearclaw les presse de questions plus ou moins intimes (la date de naissance de Palas, ses souvenirs heureux, etc.) et il devient rapidement évident que seule Gerganna serait capable d'y répondre efficacement. Si, au cours de leurs péripéties, les shadowrunners ont eu connaissance de son existence, ils peuvent alors la contacter ou la mettre en relation avec Barbara, ce qui augmentera les chances de rémission du chercheur.

Après les péripéties vécues par les shadowrunners ces derniers jours, la vie à Frosty Creek devrait prendre des airs de vacances. Prenez le temps de faire découvrir les lieux et rencontrer les différents protagonistes aux runners. Laissez-les s'imprégner de l'ambiance du lieu avant de passer à l'étape suivante.

À aucun moment Kobb n'est évoqué, mais au bout de quelques jours, une fois que les personnages auront eu le temps de rencontrer les différents protagonistes et de s'habituer aux lieux, ils peuvent remarquer l'absence de Thaïs tôt le matin, ou l'entendre quitter la maison juste avant l'aurore. S'ils la suivent, elle les mènera d'abord jusqu'à l'autel du Wendigo, puis jusqu'à une cellule sous la cascade où un jeune ork est visiblement soigné. Il est fortement affecté par la corruption : toute sa pilosité a disparu, sa peau suinte un liquide sombre et légèrement iridescent et des pics noirs sortent de son dos au niveau des vertèbres. Son commlink n'est pas bien protégé (Firewall 2) et permet de l'identifier comme étant Kobb Bearclaw. Une aura toxique se dégage de lui et les shadowrunners peuvent éventuellement se souvenir de l'avoir aperçu à la raffinerie parmi les gladiateurs. Thaïs se coule sous la couverture contre lui, en une étreinte contre nature.

En examinant l'autel du Wendigo, les runners ne pourront manquer la forte odeur d'hydrocarbure, mais aussi, en fouillant un peu plus, le sang mélangé à de l'essence déposé dans de petits pots en offrande. L'aura toxique qui en émane est légère, mais elle sera dès lors également perceptible autour de la station et de la cellule de Kobb.

Thaïs pense faire des offrandes à Mishipeshu et œuvrer au rétablissement de son amant, mais, dans sa jeunesse et son désespoir, elle ne réalise pas être manipulée par Fatalité. À son insu, elle étend l'emprise de l'esprit toxique et prépare la tragédie qui va suivre.

La même scène se déroule chaque nuit, tant que Barbara n'est pas informée. Lorsqu'elle l'apprend, elle rabroue sévèrement Thaïs et lui interdit de se rendre auprès de Kobb jusqu'à nouvel ordre. Elle va aussi inspecter la tombe du Wendigo, sans toutefois percevoir sa corruption, pensant à tort que l'aura toxique émane uniquement de Kobb, soigné à proximité. À partir de ce moment-là, Thaïs obéit à Barbara et se tient à distance de Kobb, malgré sa tristesse. Si on éclaire Barbara quant à l'influence toxique présente sur l'autel, elle tâchera de le purifier et précipitera l'organisation du rituel qu'elle prépare mentalement depuis un moment.

Si les shadowrunners questionnent Minthara à propos des rituels de Thaïs, elle montrera malgré elle une mine inquiète. S'ils font preuve de finesse, elle leur expliquera qu'elle initie Thaïs aux voies de son mentor Mishipeshu... mais qu'en aucun cas les rites n'incluent de l'essence et encore moins de la magie toxique. Minthara veut confronter Thaïs avant d'en parler à Bearclaw.

DRAME À FROSTY CREEK

Objectifs : nouvelle plongée dans l'action, observer une situation dégénérer et prendre l'initiative.

LA NOUVELLE AUBE DE FATALITÉ

Le quatrième jour, Barbara admet que l'état de Palas ne s'améliore pas. Elle décide d'organiser un grand rituel orgiastique, empruntant à la fois aux rites de la Femme Ours esprit et de Mishipeshu. Elle demande à Thaïs de l'assister dans l'organisation du banquet, contre l'avis de Minthara, encore inquiète.

Le banquet dressé dans la maison commune commence officiellement à la nuit tombée, dans une ambiance déjà lourde et orageuse. Les habitants de Frosty Creek consomment trop de bière, affectée par les offrandes que Thaïs a faites à Fatalité. On rit bêtement ça et là, on s'embrasse contre les arbres et une chaleur moite couvre les corps de sueur et provoque des frissons. Les nuits durant lesquelles Thaïs pensait communier avec Mishipeshu ont porté leurs fruits ; l'air de Frosty Creek est chargé d'effluves fielleux. Ce n'est pas Mishipeshu qui cherche à s'incarner, mais Fatalité.

Des bikers de plusieurs gangs se joignent à la fête, invités par Vin sans avoir reçu l'aval de sa compagne. Celle-ci accepte cependant l'arrivée de ses amis avec le sourire et la générosité qui la caractérisent. Il en va de même pour les malades du dispensaire qui se joignent aussi au banquet. L'alcool et les herbes médicinales corrompues par les actions de Thaïs entraînent les convives à des libations de plus en plus éhontées et à des étreintes charnelles intenses. On est bien loin des caresses et massages voluptueux débordant de bienveillance et d'amour, dérivant doucement en étreintes sensuelles, que Barbara avait en tête.

Au cours de la soirée, l'espace astral se teinte de façon de plus en plus marquée d'effluves toxiques. Identifier cette corruption nécessite de réussir un test de Perception (astrale) + Volonté avec un seuil de 6, qui descend progressivement jusqu'à 2 au cours de la nuit. Ce rythme est laissé à la discrétion du MJ afin de lui offrir toute la flexibilité relativement au moment où les différents

points-clés se produisent. Toutefois nous proposons de débiter le banquet à 20h, et de diminuer le seuil du test de Perception toutes les deux heures. Dès 4h le seuil sera à son plus bas.

Des personnages pourraient vouloir se vautrer dans la débauche ; ne les en empêchez pas. Comme lorsqu'un joueur décide d'entreprendre des actions préjudiciables pour se conformer à un comportement de son personnage, cela devrait leur causer du tort (être blessé lorsque les choses dégénèrent, perdre temporairement son équipement, tomber malade, etc.), mais aussi leur rapporter un point d'Anarchy.

Ce n'est que lorsque les malades du dispensaire commencent à exhiber leurs mutations monstrueuses sans que cela ne choque leurs partenaires que Minthara, Barbara et les shadowrunners les plus vifs prennent conscience de la gravité de la situation. Les monstres s'étreignent, répandent la corruption et commencent à se battre, leur violence provoquant des dommages dans la maison commune. Dehors, une maison prend feu après qu'un infecté a décidé de vomir de la bile et du pétrole dans la cheminée.

De son côté, Thaïs, qui n'a pas la puissance destructrice de Rebecca Taylor, a rejoint une chambre pour se reposer assez rapidement après le début des festivités. Elle reprend conscience au moment de l'arrivée de Kobb, dont les yeux sont devenus entièrement noirs. Elle appelle à l'aide suffisamment fort pour attirer l'attention de Minthara et des shadowrunners. Lorsqu'ils arrivent, Kobb gît sur le sol, gravement blessé. Son ventre est ouvert par un coup de poignard porté par la jeune elfe et des dizaines d'appendices noirâtres claquant furieusement en l'air en sortent. Son corps tente encore de se défendre.

FATAL WENDIGO

Confrontée à l'horreur, Thaïs reprend ses esprits et prend conscience de la cause de l'influence de Fatalité : l'autel du Wendigo, où elle allait chaque nuit avant de s'unir à Kobb. Dans le chaos dévastant la communauté, Minthara et Thaïs se rendent à la tombe du Wendigo pour la détruire et purifier le lieu au cours d'un rituel improvisé. Barbara Bearclaw, de son côté, tente de sauver un maximum de personnes ; les membres de sa communauté influencés par Fatalité ne sont pas coupables ou responsables de ce qui se passe. Avec l'aide de Vin, des derniers bikers arrivés, encore à jeun, et des esprits qui habitent les lieux, ils parviennent tant bien que mal à maîtriser les différents protagonistes et éteindre l'incendie.

Faites intervenir les runners de la façon qui vous semble la plus pertinente par rapport à leurs compétences et envies, ou laissez-les réagir selon leur instinct. Préféreront-ils aider les deux mages à réaliser le rituel (demandez-leur des tests de Sorcellerie), ou s'occuper de leur protection ? À moins qu'ils décident d'assister Barbara et Vin. Dans tous les cas, ils seront aux prises avec des gens auxquels Fatalité aura fait perdre toute raison, mais qui seront avant tout des victimes. Il faudra donc éviter de les blesser trop grièvement.

Cette scène doit être un curieux mélange d'apocalypse et de contrôle, de rage déchaînée et de bienveillance. Comment combattre de tels enragés, dont vous ne savez pas s'ils veulent vous violer ou vous tuer, tout en prenant soin d'eux ?

LE SOLEIL SE LÈVE

Après une nuit d'enfer, le calme revient à Frosty Creek. Panser les blessures et remettre le village en état prend quelques jours. Pendant ce laps de temps, Barbara ou un des shadowrunners trouve un test de grossesse positif dans le refuge de son fils ; Thaïs est tombée enceinte de son amant infecté par Fatalité, Kobb. La réaction de Barbara montre clairement qu'elle considère l'enfant à naître comme un membre de sa famille.

LARMES DE SANG

Quand les drames passés se mêlent aux horreurs présentes. Où l'on découvre que le revers à Frosty Creek n'a fait qu'accélérer les plans de Fatalité et que, pour changer, ce ne sont pas les autorités qui vont éviter la catastrophe, mais bien des runners. Mais en seront-ils seulement capables ?

CONTEXTE

Depuis sa première rencontre avec Fatalité, Rebecca Taylor se sent investie d'une mission, sans réaliser qu'elle n'est qu'un simple pion utilisé pour servir les objectifs de l'esprit mentor toxique. Pour plonger l'humanité dans l'apocalypse, il a échafaudé un plan complexe, aux multiples facettes, s'étalant sur une temporalité que les métahumains ne peuvent appréhender. La raffinerie n'est que la partie émergée de l'iceberg. Les runners auront l'occasion de mettre fin aux agissements de Rebecca et de ses gladiateurs, mais pas d'entraver réellement les plans de Fatalité.

La mission de Rebecca est de permettre à un esprit toxique libre de rejoindre notre plan. Pour ce faire, elle devra réaliser un rituel complexe sur un site hautement symbolique lié à un épisode traumatique de l'histoire de Seattle : la Nuit de la rage (p. 19). Les entrepôts du port de Tacoma où a eu lieu la tragédie ont été détruits et le Crying Wall, un monument dédié aux morts, a été érigé dans le sous-sol d'un immeuble construit sur leur emplacement. Pour exécuter le rituel, elle a besoin de mélanger du sang freslaté provenant des entrailles de la raffinerie à du sang frais, tout juste récolté sur des personnes vivantes. Ses fidèles gladiateurs ont reçu pour mission d'enlever des métahumains dans l'Underground en vue de les sacrifier pour obtenir le sang frais nécessaire.

Pour couronner le tout, Rebecca a choisi Gerganna en guise d'ultime sacrifice de ce massacre. Le piège qu'elle avait tendu à Finnegan en l'appâtant avec sa femme n'ayant pas fonctionné (et pour cause, il était à Frosty Creek), Taylor a trouvé un nouvel usage pour Gerganna... C'est GhostTrain qui a été chargé, avec deux autres gladiateurs, de surveiller la captive le temps de préparer le lieu du rituel. Seulement tout ne s'est pas passé comme prévu.

En enfermant Gerganna dans sa propre loge chamanique, Rebecca a permis à Fatalité de facilement l'influencer. Loin d'être une femme faible, comme les apparences auraient pu le laisser penser, Fatalité a vu en elle une nouvelle adepte potentielle. Durant une transe, l'esprit mentor s'est présenté à Gerganna sous la forme d'un nouveau-né à la peau noirâtre

et luisante, comme une sorte d'image déformée de son enfant à venir. Ne sachant plus si elle rêvait ou si c'était la réalité, son psychisme en a été fortement endommagé et Fatalité en a profité pour lui murmurer des mots impies l'incitant au carnage. La femme s'est alors saisie d'une épée rituelle souillée, a défoncé la porte et a pris par surprise GhostTrain et les deux gladiateurs qui se trouvaient là. Dans une transe meurtrière provoquée par sa rencontre avec l'esprit mentor, elle les a massacrés sans aucun état d'âme.

En plus de la présence de ses hommes, Rebecca avait invoqué un esprit toxique pour veiller sur Gerganna et empêcher toute intrusion dans les appartements de sa maîtresse, voire capturer Palas si jamais il se présentait. Comme les événements ayant eu lieu ne correspondaient pas aux ordres reçus, il s'est contenté de regarder le massacre depuis l'astral.

De l'autre côté de la frontière, l'ex-chercheur de Renraku a repris du poil de la bête. Lors de l'une de ses balades journalières, il a rencontré une étrange femme blonde qui erre dans les environs de Frosty Creek. Les mots longuement échangés avec elle ont été pour lui une véritable révélation (après tout, discuter avec un esprit mentor ne laisse personne indifférent, car il s'agissait bien d'une manifestation d'Ours esprit). Finnegan est depuis décidé à revoir sa femme et regrette terriblement ce qui s'est passé. Et plus que tout, il craint qu'elle soit affectée par la magie toxique. Il demande donc aux runners s'il peut les accompagner à Seattle...

De l'autre côté de la frontière, l'ex-chercheur de Renraku a repris du poil de la bête. Lors de l'une de ses balades journalières, il a rencontré une étrange femme blonde qui erre dans les environs de Frosty Creek. Les mots longuement échangés avec elle ont été pour lui une véritable révélation (après tout, discuter avec un esprit mentor ne laisse personne indifférent, car il s'agissait bien d'une manifestation d'Ours esprit). Finnegan est depuis décidé à revoir sa femme et regrette terriblement ce qui s'est passé. Et plus que tout, il craint qu'elle soit affectée par la magie toxique. Il demande donc aux runners s'il peut les accompagner à Seattle...

DÉROULÉ DU SCÉNARIO

RETOUR EN VILLE

Objectif : remettre les joueurs sur la piste du culte de la raffinerie.

Bearclaw est dévastée depuis les derniers événements au village et ce qui est arrivé à Kobb. Elle reste la plupart du temps cloîtrée chez elle et ne sort que pour administrer quelques soins à un patient gravement atteint.

Pourtant, quelques jours avant le départ prévu de Palas et des runners, elle les convie à une entrevue dans son bureau à la décoration simple. Il est impossible de manquer la photo de son fils, Kobb, posée bien en évidence. Barbara est décomposée et semble plus inquiète que d'habitude. Elle salue les runners et passe directement au sujet qui l'intéresse, ne souhaitant manifestement pas éterniser la

conversation, ce que des personnages empathiques réaliseront rapidement. Elle leur demande de remplir une mission pour elle à Seattle : stopper les agissements de Rebecca et de la raffinerie au plus vite. La chamane toxique et ses sbires représentent une menace trop importante pour les laisser agir. Elle espère également que cela puisse aider Kobb dans sa guérison.

Bearclaw peut leur proposer 3 000 ¥ par runner pour cette mission, avec un acompte de 500 ¥ s'ils le demandent. Si les PJ insistent, elle peut monter à 3 500 ¥, mais n'ira pas plus haut. Barbara leur promettra en plus sa reconnaissance éternelle (les joueurs peuvent par contre l'ajouter comme contacts à leur personnage, qui pourra être augmenté normalement par la suite). S'ils refusent, laissez-les rentrer à Seattle avec Palas. En le déposant chez Gerganna, ils découvriront la disparition de sa femme et des traces évidentes pointant vers la raffinerie. Ils auront alors une seconde chance de se raccrocher au scénario quand Finnegan leur demandera de retrouver sa femme.

DE FROSTY CREEK À SEATTLE

Objectif : proposer des scènes optionnelles pour agrémenter le voyage.

La route jusqu'à Seattle est longue et le passage de frontière délicat. Vous pouvez décider d'éclipser ce voyage afin d'arriver directement à Seattle ou bien, au contraire, le développer. Voici quelques idées d'événements pour agrémenter le trajet :

- Un razorback jaillit de derrière un arbuste mort. Le conducteur doit réussir un test de Pilotage + Agilité (4) afin de ne pas heurter le cochon sauvage de plein fouet et endommager le véhicule. En cas d'échec, ce dernier subit un dommage léger.
- Passer par le poste-frontière nécessite de se confronter à la douane, et les gardes fouillent le véhicule tout en posant des questions sur les raisons de l'état de Palas (il n'est pas encore totalement remis). Ils examinent les médicaments du chercheur et menacent de les confisquer, car illégaux sur le territoire de Seattle. Comme il faut éviter à tout prix la confrontation directe, c'est une scène idéale pour mettre en avant le face du groupe.
- Trouver un passage évitant le poste-frontière n'est guère plus facile. Il faut localiser une zone où la surveillance est plus faible, ce qui a toutes les chances de conduire les runners droit dans les Barrens de Redmond. Il faut aussi trouver un moyen d'éviter les drones de surveillance munis de senseurs qui y patrouillent. Percer un trou suffisamment grand pour faire passer un véhicule est difficile, car la clôture est très résistante. Il faut prévoir du matériel adapté comme un bon chalumeau et du temps. De plus, cela risque fort d'attirer l'attention de la faune sauvage locale.
- Un arrêt dans un *diner* pour le repas du midi est l'occasion de mettre en scène une discussion avec Finnegan Palas. Il parle librement des événements qui se sont déroulés lors des scénarios précédents et n'hésitera pas à éclairer la lanterne des shadowrunners, dans la limite de ses connaissances, si certains points restent obscurs. D'ailleurs, si l'un des runners

a su plus particulièrement tisser des liens avec le chercheur, vous pouvez proposer au joueur de l'ajouter comme contact à l'issue du scénario, au coût normal.

VISITE SURPRISE

Une fois les portes de la ville franchies, Palas demande aux runners de l'emmener voir sa femme avant de rentrer chez lui. Il voudrait vérifier que Gerganna se porte bien, car il craint qu'elle soit corrompue par la magie toxique. Si le groupe comporte un Éveillé capable de perception astrale, Finnegan insiste pour qu'il l'accompagne et effectue cette vérification pour lui.

Sur place, les visiteurs découvrent un appartement dévasté. Les fauteuils sont retournés et souillés d'une substance noirâtre : du sang frelaté. Aucun doute possible, les séides de Taylor sont passés par là. Palas, furieux et terriblement inquiet, demande aux shadowrunners de l'accompagner à la raffinerie au plus vite pour sauver sa femme. Ça tombe bien, c'est également la mission que leur a confiée Bearclaw...

LE GRAND JOUR

Objectif : retourner à la raffinerie et découvrir que quelque chose y cloche.

Les shadowrunners arrivent à Puyallup alors que le soleil se couche sur la cité émeraude et pare le macadam sale de teintes rougeâtres. À la surface, c'est le désert et la grille d'entrée du complexe industriel est fermée par un simple cadenas à clé provenant d'une époque oubliée, ce qui est parfaitement inhabituel comme peut le confirmer Palas ; la raffinerie ne ferme jamais. Le Rest in Peace, en revanche, reste ouvert, mais est beaucoup plus calme que d'habitude. À l'intérieur, l'ambiance est morose. Les clients – quelques goules et combattants occasionnels – ne semblent au courant de rien. Tous sont inquiets sans très bien savoir pourquoi, si ce n'est que c'est la première fois qu'ils trouvent le lieu porte close depuis qu'ils le fréquentent. Il n'y a pas grand-chose à en tirer de plus.

Par contre, s'ils parviennent à lui tirer les vers du nez, le patron peut leur en apprendre plus sur ce qu'il se trame. Takeshi adore laisser traîner ses oreilles, mais ne se confiera pas facilement à des inconnus, surtout s'ils ont causé du grabuge lors du premier scénario. Si les runners se montrent convaincants, la goule leur dira qu'un grand coup se prépare à la raffinerie. Il n'en connaît pas les détails, mais il a vu Rebecca quitter les lieux plus tôt dans l'après-midi avec ses plus fidèles adeptes. Il a aussi entendu parler d'un bateau. Si les shadowrunners arrivent à se le mettre dans leur poche, Takeshi pourrait même les guider vers un passage via les égouts pour pénétrer dans la raffinerie.

Il est important de bien transmettre à vos joueurs que la situation est totalement inhabituelle. Il se passe quelque chose en ce moment même, Gerganna a disparu et Palas est au bord de la crise de panique. Leurs PJ doivent agir sur le champ, sans attendre le lendemain, et s'introduire dans la raffinerie pour en découvrir plus.

La porte d'enceinte de la raffinerie est sécurisée avec un vieux cadenas mécanique. Pour l'ouvrir, un test de Furtivité

(crochetage) + Agilité (3) est nécessaire. Il y a également une caméra de surveillance asservie au serveur des lieux (indice 3). Le passage par l'Underground est protégé de façon similaire.

L'ARÈNE

Dans les sous-sols de la raffinerie, tout semble vide. La zone où se tient habituellement la foire est plongée dans le noir. Quatre barghests (p. 256) y errent pour assurer la sécurité, leur odorat leur permettant de détecter rapidement les intrus. Ils surgiront par surprise alors que tout semblera calme.

N'oubliez pas que Palas est avec les runners. Il fait son possible pour ne pas être un frein à l'équipe, mais il est nerveux et sera une cible facile. Le chercheur n'est pas taillé pour affronter une telle situation. N'hésitez pas à l'utiliser en cas de complication lors d'un test.

Alors que les shadowrunners s'enfoncent plus profondément et traversent une arène vide, ils surprennent une bande de goules ayant profité de l'absence des gladiateurs pour récupérer un peu de nourriture fraîche. Elles sont méfiantes et craintives et se défendront si elles se sentent menacées. Par contre, les Infectés ont également une très bonne connaissance du réseau d'égouts, de l'ancienne voie ferrée ou de l'Underground et peuvent guider les runners directement aux appartements de Rebecca. Seul hic, elles veulent être payées en chair métahumaine...

DANS L'ANTRE DE FATALITÉ

L'accès aux quartiers de Rebecca depuis la chapelle est fermé par une double porte en métal gardée par deux gladiateurs qui ont pour ordre de ne laisser passer personne. Il faut donc soit les neutraliser, soit les contourner, les convaincre n'étant malheureusement pas une option. La force brute est sans doute la solution la plus facile à mettre en œuvre. Pour passer sans les alerter, il faut un bon plan du réseau d'égouts ou un bon guide, comme les goules, et ramper dans l'eau nauséabonde. Le passage ne convient pas aux trolls qui sont trop larges. S'ils interrogent les gardes, les shadowrunners apprennent rapidement que Rebecca est partie au Crying Wall. L'objectif que leur cheffe poursuit

est confus, mais d'évidence inquiétant, les gladiateurs parlant fiévreusement de déclencher l'apocalypse, de sang et de sacrifice.

Quand les personnages pénètrent dans les quartiers de Rebecca, ils sont frappés par la corruption des lieux, hautement toxiques. Le sol de sa loge magique est couvert d'une boue noirâtre. Au centre de la pièce, des immondices sont agglomérées pour former une sorte de statue ressemblant vaguement à un visage. Les corps sauvagement éviscérés de GhostTrain et de deux autres gladiateurs gisent dans une mare de sang. Gerganna est assise par terre, l'épée toujours en main et le regard vide. Le commun des mortels ne peut qu'être profondément dérangé par un tel lieu et les Éveillés se sentent oppressés par la pollution astrale (les personnages subissent un désavantage pour toute action liée à la magie, voir *Champs magiques*, p. 193).

Au moment où les shadowrunners entrent, l'esprit invoqué par Rebecca passe à l'action. L'abomination, un esprit des bêtes toxique normal (p. 263), se matérialise et se jette sur le personnage le plus proche. Gerganna n'intervient pas durant le combat, tout comme Palas qui se cache, terrorisé. Cet affrontement est rapporté à Rebecca grâce au lien télépathique qui l'unit à l'esprit, ce que tout Éveillé sait (faites-le remarquer aux joueurs s'ils n'y pensent pas par eux-mêmes).

Une fois l'esprit vaincu, Finnegan se précipite vers Gerganna et lui glisse des mots rassurants à l'oreille. Elle se laisse faire, bien que la corruption l'ait atteinte au plus profond d'elle-même. Son mari propose de l'emmener avec lui pour qu'elle reçoive des soins appropriés.

Maintenant que la tension retombe, les runners peuvent observer la situation et remarquer les plans et notes de Rebecca qui ornent la pièce de toutes parts. Tous les détails de son projet dément y sont consignés. Les runners vont donc vite comprendre qu'elle a pour objectif de réaliser un rituel magique au Crying Wall dans les heures qui viennent. Ils peuvent aussi fouiller le cyberdeck de GhostTrain pour y trouver toutes ses conversations avec Rebecca et les preuves de sa trahison.

À partir de maintenant, le temps est compté. Le meneur devra prendre en compte chaque action des runners pour évaluer le moment où ils arrivent au Crying Wall (voir *Course contre la montre*, p. 317).

Fouiller les notes de Rebecca permet d'apprendre plusieurs choses intéressantes, mais coûte un temps précieux. Demandez un jet de Perception (physique) + Logique.

LE CRYING WALL

L'œuvre monumentale se trouve dans les sous-sols du Bickson Building, sur la East 11th Street, à côté de la Fos Waterway. On y accède depuis la rue via un escalier menant directement sous le niveau du sol. Des sculpteurs nains et orks ont réalisé cette immense fresque de vingt mètres de long sur six de haut qui représente les événements de la Nuit de la rage ainsi que ses conséquences. En temps normal, deux gardiens surveillent le mur, au pied duquel des bougies et des fleurs témoignent de la vivacité du souvenir. La nuit, l'accès est fermé à l'aide d'une grille et surveillé par des caméras.

Une entrée menant à l'Underground de Seattle est dissimulée à proximité du Crying Wall.

SUCCÈS	INFORMATIONS
0-1	Rien de plus que ce qui est mentionné plus haut.
2	Le rituel vise à invoquer un puissant esprit libre toxique.
3	Le rituel nécessite du sang frais et comporte donc des sacrifices humains.
4	Les épées qui serviront à tuer les otages seront enduites de sang frelaté.
5	Rebecca et ses sbires vont se rendre au Crying Wall par bateau. L'emplacement d'accostage prévu est représenté sur une carte.

LE RITUEL

Objectif : arrêter Rebecca et ses sbires dans un final haut en couleur.

La East 11th street est composée principalement d'entrepôts, à l'instar du Bickson Building dont les sous-sols abritent le Crying Wall. Le canal attenant permet aux bateaux de transport d'atteindre directement les hangars, et c'est le moyen qu'a choisi Rebecca pour acheminer son matériel et cacher les otages. Elle est accompagnée par douze gladiateurs de la raffinerie : deux sur le pont du bateau, deux dans la cale servant de lieu de détention pour les futurs sacrifiés, quatre postés à l'entrée de l'escalier menant au sous-sol du Bickson Building et, enfin, quatre incarnats armés d'épées (p. 289) qui accompagnent leur maîtresse pour préparer le rituel.

Le système de sécurité du bâtiment a été forcé et détourné pour pouvoir agir en toute tranquillité. Devant la sculpture, Rebecca a tracé au sol un immense pentacle avec du sang frelaté. Au centre, une table avec un drap noir se prépare à accueillir Gerganna. Autour d'elle sont disposées d'énormes vasques emplies de sang frelaté. Si Kyle n'est pas mort dans le scénario précédent, il est l'un des quatre incarnats présents sur place.

Au moment où son lien télépathique avec l'esprit toxique de la raffinerie s'est éteint, Rebecca a compris que quelque chose se passait mal et a décidé de commencer le rituel sans plus attendre. Le temps des joueurs est compté. Si vous souhaitez corser les choses pour les personnages, elle peut invoquer une nouvelle abomination, un esprit toxique des bêtes, et lui demander d'assurer sa protection. Malgré cela, si la situation venait à tourner au vinaigre, son plan est de se sauver par l'Underground.

L'espace astral du lieu est teinté en raison des atrocités commises lors de la Nuit de la rage. La présence de Rebecca et de ses incarnats, couplée au rituel en cours, oriente en plus le mana vers la tradition toxique. Tout autre utilisateur de magie, à commencer par les personnages, subira un désavantage pour toutes les actions liées à la magie (voir *Champs magiques*, p. 193).

Voici le déroulement de la scène sans intervention des joueurs.

- Étape 0 : démarrage du rituel.
- Étape 1 : le rituel est en cours.
- Étape 2 : les sacrifiés sortent du bateau et sont amenés vers le Crying Wall.
- Étape 3 : les sacrifiés arrivent dans le cercle et sont disposés autour de la table, à genoux, les yeux bandés et les mains attachées dans le dos. L'un d'eux est choisi pour remplacer Gerganna et est allongé sur la table.
- Étape 4 : les gladiateurs tuent les otages avec des épées imbibées de sang frelaté.
- Étape 5 : le sang est étalé sur le Crying Wall par Rebecca et ses assistants.
- Étape 6 : un portail astral commence à se former au centre du mur et s'étend inexorablement.
- Étape 7 : un gigantesque monstre toxique traverse le portail.

COURSE CONTRE LA MONTRE

Le rituel se décompose en plusieurs étapes. Pour connaître le moment de l'arrivée des runners, vous devez prendre en compte la rapidité de réaction des personnages.

Les runners arriveront au plus tôt à l'étape 1. Chacune des actions listées ci-dessous retarde le moment de leur arrivée d'une étape. Cette liste ne se veut pas exhaustive, inspirez-vous-en pour juger quelles autres actions sont de nature à retarder l'arrivée des runners.

- Fouiller le bureau de Rebecca.
- Soigner Gerganna, Palas ou un runner (+1 étape par personne soignée avant le départ, à moins qu'elles le soient en parallèle).
- Emmener Gerganna et Palas avec eux.
- Fouiller le cyberdeck de GhostTrain.
- Faire une recherche matricielle sur le Crying Wall (à moins qu'elle ne soit effectuée pendant le trajet).

De plus, si les runners se rendent sur place par voie terrestre, demandez un test de Pilotage + Agilité (4). Chaque succès manquant retarde les runners d'une étape, alors que chaque succès excédentaire leur en fait gagner une, sans pouvoir arriver avant l'étape 1. Si les joueurs décident de se déplacer par voie aérienne ou fluviale, ils arrivent à l'étape 1 quel que soit le nombre d'actions réalisées.

- Étape 8 : la créature commence à massacrer indistinctement tout le monde à proximité, les incarnats y compris.
- Étape 9 : l'esprit toxique s'en prend à Rebecca et la tue après un combat titanesque.
- Étape 10 : le monstre prend la direction du passage vers l'Underground puis disparaît dans les égouts.

Les personnages peuvent agir avant l'étape 6 pour empêcher le rituel, après quoi il sera trop tard. La solution la plus simple est d'empêcher le sacrifice des innocents. Si les runners ne foncent pas tête baissée au Crying Wall, ils pourraient remarquer le bateau de plaisance incongru (test de Perception (physique) + Logique (3) en prenant le temps de faire un repérage) et libérer les otages. Dans ce cas, Rebecca tentera de sauver son rituel en envoyant les quatre gladiateurs enlever des passants, avec de faibles chances de succès, avant de s'enfuir par l'Underground. Empêcher Rebecca et ses sbires d'étaler le sang des victimes sur le Crying Wall mettra aussi le rituel en échec. La dernière option est de tuer Rebecca avant la fin de l'étape 5.

Si les runners tentent d'interrompre le rituel, Rebecca commencera par envoyer contre eux les quatre gladiateurs postés à l'entrée du Bickson Building, puis, assez rapidement, deux des incarnats. S'ils ne parviennent pas à mettre les perturbateurs en déroute, elle cherchera à s'enfuir par le passage de l'Underground et ne se battra que si elle y est forcée. Si l'esprit toxique libre est invoqué, les runners ne seront pas de taille ; le mieux qu'ils peuvent alors espérer est de s'enfuir. Pour s'en débarrasser, il faut le renvoyer dans son métaplan, ce qui devrait prendre une aventure entière, le temps de trouver la formule et

les ingrédients adéquats. Aucune caractéristique n'est fournie ; comme pour les grands dragons, réduire l'esprit majeur à une ligne de statistiques ne pourra jamais rendre l'ampleur de sa puissance.

RETOUR À FROSTY CREEK

Objectif : clore la campagne.

Le lendemain des événements, les shadowrunners sont contactés par Palas pour le convoier, avec sa femme, à Frosty Creek, afin de la faire soigner. Il n'a plus les moyens de les payer, mais, comme ils doivent de toute façon retourner là-bas pour toucher leur dû, il espère qu'ils lui rendront ce service. Si les

runners refusent, Finnegan sera très déçu et rompra définitivement tout lien avec eux.

Tout le long du voyage, Gerganna, qui a repris connaissance, mais est toujours traumatisée par les événements de la veille, semblera maussade. Si un magicien observe son aura dans l'astral, il y verra des marques de corruption toxique, semblables à celle qu'il a déjà pu observer sur Palas ou les gladiateurs, ainsi que la présence du bébé. Visiblement, elle ne s'est pas encore décidée à avorter. Si les runners lui inspirent suffisamment confiance, elle racontera une partie de ce qu'elle a vécu, sa rencontre avec Fatalité et surtout cette envie de destruction qui ne la quitte plus. Finnegan écoutera très attentivement la confession inattendue de sa femme.

ÉPILOGUE : LE COVEN D'URUBIA

Parfois, les alliés les plus improbables apparaissent dans les circonstances les plus désespérées. Et quand c'est un dragon qui vous confie directement une mission, aussi futile soit-elle, même le plus aguerri des shadowrunners n'a pas d'autre choix que de s'exécuter... ou de partir très loin sans demander son reste.

Un an s'est écoulé depuis les événements de la raffinerie, et lorsque les shadowrunners sont convoqués par Urubia en personne, ils ont de quoi être surpris. Le dragon a arrangé la reconstruction de Frosty Creek et a pris sous son aile Thaïs et Gerganna pour repousser l'influence corruptrice de Fatalité. Elle souhaite offrir aux enfants de Thaïs et Gerganna un baptême d'adoption draconique. Devinez qui est responsable du bon déroulement de la cérémonie et des festivités ?

Les shadowrunners vont devoir :

- Convaincre Ishii et Silicat de rejoindre le coven.
- Retrouver et rapporter le casque de Rebecca Taylor.
- Recruter Kobb et les Dust Goblins.
- Recruter un musicien Éveillé pour les festivités.

CONTEXTE

L'HÉRITAGE DE FATALITÉ

Après les événements du Crying Wall, Urubia s'est intéressée à ce qui se passait au-delà des rues de Redmond et du Funhouse (p. 272). Elle a appris, grâce à Barbara Bearclaw, l'existence et l'histoire des deux femmes portant des bébés touchés par l'influence toxique de Fatalité. La chamane Ours esprit craint qu'elles deviennent la cible d'autres mages toxiques ; Barbara a donc imploré son ancienne mentor de les protéger.

Urubia a donc pris, littéralement, Thaïs et Gerganna sous son aile. Pendant de longues semaines, les deux femmes ont vécu coupées du monde à l'intérieur du Funhouse, leur protectrice en profitant pour étudier, mieux comprendre et combattre Fatalité et sa magie toxique. Finalement, quelques mois plus tard, le dragon a déclaré les naissances de Sérendipité Palas d'Urubia et d'Artemis Bearclaw d'Urubia.

L'attachement d'Urubia pour Thaïs et Gerganna est sincère ; elle estime que leurs enfants doivent bénéficier de sa protection draconique pour sauvegarder la nature et la magie en devenant adultes. Urubia a l'orgueil de penser pouvoir maîtriser la magie toxique à son propre avantage. L'amour déchu de la nature nourrit beaucoup de fidèles toxiques et ce sont autant d'âmes perdues qu'elle espère gagner à sa cause. Il semble cependant peu probable que Fatalité se laisse exploiter aussi simplement...

LE COVEN D'URUBIA

Comme elle l'avait précédemment fait pour Barbara Bearclaw, Urubia a pris en charge l'initiation magique de Thaïs. Parallèlement, Gerganna, bien que n'étant jusque-là pas Éveillée, a développé des pouvoirs de mage toxique pendant sa grossesse, qu'elle a conservés à la naissance de Sérendipité. Ensemble, le dragon et les deux femmes ont conçu une tradition magique originale qu'elles espèrent un jour pouvoir transmettre.

Le premier grand rituel du Coven consiste en la libération des enfants de l'influence néfaste de Fatalité. Urubia espère qu'en développant leur libre arbitre ainsi que leurs capacités d'empathie et d'émerveillement, elles pourront tenir en respect la rage et la soif de destruction tapies en elles. Le dragon estime aussi que ceux qui ont participé directement ou symboliquement à l'avènement des enfants doivent faire partie intégrante de cette cérémonie de baptême d'un genre unique.

Et ce sont bien sûr les shadowrunners qui vont avoir pour mission de mener à bien ces différentes missions.

DÉROULÉ DU SCÉNARIO

LE HEAUME DE FATALITÉ

Objectif : récupérer le heaume de Rebecca des mains d'Elebore Kyle.

Elebore Kyle a récupéré le casque sacré de Rebecca Taylor et lui voue un culte. Il a su exploiter les recherches

de Finnegan Palas pour grimper les échelons au sein de Renraku. Fatalité reste au cœur de sa vie et teinte les choix stratégiques qu'il fait au sein de la mégacorporation, mais aussi la manière dont il met en concurrence brutale les employés sous ses ordres. Il reçoit d'ailleurs régulièrement certains éléments brillants et ambitieux dans son penthouse, où il les initie aux voies brutales de son maître via de sanglants et humiliants combats.

Lui ramener le heaume suffira à Urubia, mais elle sera prête à verser un bonus aux runners s'ils parviennent à éliminer le dernier incarnat. Si Kyle a péri au cours d'un des scénarios précédents, un fidèle subordonné aux dents longues aura eu tôt fait de comprendre l'origine des recherches pour en reprendre le flambeau... et le casque.

LES MARRAINES ISHII ET SILICAT

Objectif : convaincre le couple de revenir à Seattle.

Les deux femmes ont laissé derrière elles leurs vies de shadowrunneuses pour s'installer dans ce havre sylvestre qu'est Frosty Creek. Silicat tremble comme une feuille à l'idée de retourner à Seattle et sa compagne ne la laissera en arrière pour rien au monde. Mais Ishii a encore un appartement dans le métroplex et quelques comptes à régler pour avoir définitivement la paix. Les shadowrunners devraient pouvoir négocier avec elle sa venue au baptême s'ils acceptent de nettoyer les traces de son ancienne vie. Quant à la chamane chat, il faudra de la patience et une bonne dose de persuasion pour y parvenir...

BEARCLAW FAMILY

Objectif : recruter Kobb et les Dust Goblins.

Thaïs et Kobb ont rompu tout contact et l'ork, encore traumatisé par les événements, n'a jamais vu son enfant. Il vit désormais sur les routes en tant que membre des Dust Goblins. Contre l'avis de Vin Petrol, Barbara insiste pour que son fils assume sa place de père et entre au service d'Urubia. Urubia propose aux shadowrunners de contacter la hiérarchie du gang de bikers pour s'offrir leurs services... à condition que Kobb lui soit directement inféodé.

Les shadowrunners devront se rendre à Las Vegas pour rencontrer les Dust Goblins et négocier au nom du dragon.

BALADE À TÍR THAIRNGIRE

Objectif : recruter un musicien Éveillé pour les festivités.

Urubia souhaite que Selonan, musicien de haut vol au service d'un Prince de Tír Tairngire, vienne animer la cérémonie de sa musique. Cet elfe à l'âge incertain est connu pour être multi-instrumentiste et avoir une voix aussi douce que du miel. Certains affirment qu'il a joué pour Hestaby en personne, le dragon aux écailles cuivrées. Actuellement, il vit à Salem, en plein milieu du pays de la Terre promise, et passer la frontière n'est pas une sinécure. Une lettre signée par Urubia pourrait toutefois le convaincre de se rendre dans un endroit proche de la frontière, côté Salish-Shidhe, et serait sans doute un bon compromis. Le lieu devrait néanmoins être choisi avec minutie afin de convenir à un invité de son importance, et la moindre erreur de protocole serait catastrophique.

WORKOUT GANG

