

HADOWRUIN

QUICK START RULES



WKGAMES

FANPRO

ROLEPLAYING MADE EASY

Avec le *Guide d'initiation rapide à Shadowrun*, il vous suffit d'une imagination fertile et d'une poignée de dés pour vous plonger dans l'univers de science-fiction/fantasy le plus populaire au monde.

Conçu comme une introduction au système de jeu de *Shadowrun* à destination des nouveaux joueurs, le *Guide d'initiation rapide à Shadowrun* fournit toutes les règles nécessaires pour commencer à jouer. Ce livre contient des informations sur l'univers, des conseils pour les débutants, huit personnages pré-tirés ainsi qu'une aventure complète pour apprendre en jouant. Le *Guide d'initiation rapide à Shadowrun* vous permet de vous jeter directement au cœur de l'action. Bienvenue dans les Ombres, mon pote !

Des dés classiques à six faces sont nécessaires pour jouer.
Dés non inclus.



 SHADOWRUN

SHADOWRUN

GUIDE RAPIDE D'INITIATION TM



TABLE DES MATIÈRES

UNE NUIT DANS LES OMBRES	4	Dégâts et guérison	26
BIENVENUE DANS LES OMBRES	7	Types de blessures	26
PRINCIPES DE JEU	8	Subir des dommages	26
Jouer à Shadowrun	8	Niveaux de condition	26
La nature abstraite des règles	9	Guérison	27
Qu'est-ce qu'un Meneur de Jeu ?	9	Effets spéciaux	27
Les tests	9	MAGIE	28
Lancer les dés	9	Mana	28
Tests de réussite	10	Puissance	28
Le temps	10	Compétences magiques	28
Tours de combat	10	Drain	29
Des chiffres et des Shadowruns	10	La Tradition chamanique	29
Le principe	10	Totems	29
Race	10	La Tradition hermétique	29
Attributs	11	Le Plan astral	29
Initiative	12	Perception Astrale	29
Magie	12	Sorcellerie	31
Compétences	13	Lancement de sorts	31
Réserve d'Action	13	Invocation	32
Équipement	13	Esprits	32
Moniteur de Condition	14	Services d'esprits	32
La Matrice	14	Drain d'invocation	32
Accès à la Matrice	14	Les esprits	32
Voir la Matrice	14	Sorts	33
COMPÉTENCES	16	ÉQUIPEMENT	36
Compétences de base	16	Armes personnelles	36
Indices de compétences	16	Armes à Feu	36
Compétences de combat	17	Pistolets	36
Compétences magiques	18	Tasers	36
Compétences physiques	18	Pistolets-mitrailleurs	37
Compétences sociales	18	Fusils d'assaut	37
Compétences techniques	18	Protection	37
Compétences de pilotage	18	Électronique personnelle	37
COMBAT	19	Outils	38
Initiative	19	Surveillance et sécurité	38
Détermination de l'ordre	19	Survie	38
Séquence du tour de combat	21	Cyberware	38
Déclaration des actions	22	Céphalaware	38
Mouvement	22	Somataware	39
Indice de mouvement	22	Cybermembres	40
Combat à distance	22	Cyberdeck	40
Résolution du combat à distance	22	Biotech	40
Modificateurs de situation	22	Véhicules	40
Test de réussite de l'attaquant	23	Motos	40
Test de résistance aux dégâts	23	Voitures	40
Résultat	23	UN PROTOTYPE CONVOITÉ	41
Code de dégâts	23	Les étapes pour mener une partie	41
Réajustement	23	Étape 1: Lisez l'aventure	41
Appliquer les dommages	24	Étape 2: Prenez des notes	41
Combat au contact	24	Étape 3: Pas de panique	43
Armes de mêlée	24	Étape 4: Amusez-vous	43
Résolution du combat au contact	24	Résolution des problèmes	43
Comparaison du nombre de succès	24	Synopsis	43
Déterminer les dommages	25	Ce que vous devez savoir	44
Test de résistance aux dégâts	25	Le test de Perception	44
Combat matriciel	25	La structure de l'aventure	44
Agir dans la Matrice	25		

La chance du débutant	44
Quoi de neuf, mon pote ?	44
Dites-le avec des mots	44
Atmosphère	45
L'envers du décor	45
Antivirus	45
Examen des lieux	46
Quoi de neuf, mon pote ?	46
Dites-le avec des mots	46
Atmosphère	46
L'envers du décor	46
Les méchants	50
Le reste du personnel en service	51
Découvrir le secret du prototype	51
Le patient	53
Que vont faire les runners ?	54
L'attaque virtuelle	54
Antivirus	55
Ramasser les morceaux	55
C'est dans la boîte	56
Distribuer le Karma	56
Investigation	56
Connaître les Ombres	56
ARCHÉTYPES	57
Choisir un personnage	57
Incarner le personnage	57
LA CHAMANE URBAINE	58
LE DÉTECTIVE	59
L'EXPERT TECHNIQUE	60
LE MAGE DE COMBAT	61
LE MERCENAIRE	62
LE SAMOURAÏ DES RUES	63
LA SPÉCIALISTE DES ARMES	64
LA SPÉCIALISTE DES OPÉRATIONS CLANDESTINES	65
CRÉDITS	
Rédaction	
Michael Mulvihill	
Développement	
Michael Mulvihill	
Édition américaine	
Tara Gallagher	
Ryan Rice	
Robert Boyle	
Responsable de la gamme Shadowrun	
Rob Boyle	
Équipe éditoriale	
<i>Direction éditoriale</i>	
Donna Ippolito	
<i>Éditeur en chef</i>	
Sharon Turner Mulvihill	
<i>Éditeur Associé</i>	
Robert Boyle	
<i>Éditeur assistant</i>	
Ryan Rice	
Production artistique	
<i>Direction artistique</i>	
Jim Nelson	
<i>Assistant de direction artistique</i>	
Fred Hooper	
<i>Chef de projet</i>	
Fred Hooper	

<i>Couverture</i>	
John Zeleznik	
<i>Maquette couverture</i>	
Fred Hooper	
<i>Illustrations</i>	
Tom Baxa, Peter Bergting, Paul Bonner, Patrick Ho, Fred Hooper, Jeff Laubenstein, Kevin McCann, Larry MacDougall, Jeff Miracola, Jim Nelson, Paolo Parente, Steve Prescott, Marc Sasso, Mark Zug	
<i>Maquette US</i>	
Fred Hooper	

ÉDITION FRANÇAISE

<i>Direction projet</i>	
Anthony Bruno	
<i>Traduction</i>	
Ghislain Bonnotte	
Anthony Bruno	
<i>Adaptation et rewriting</i>	
Ghislain Bonnotte	
Jérémie Bouillon	
Anthony Bruno	
Thomas Moreau	
<i>Réalisation technique</i>	
Thomas Moreau	

Titre original : Shadowrun Quick Start Rules

Copyright© 1998–2005 WizKids Inc. Tous Droits Réservés.
 Shadowrun Quick Start, Shadowrun et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du propriétaire du copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle dans laquelle elle a été publiée.

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.
 Version américaine 1.0 (janvier 2005), sur la base du 1er tirage (1998), avec corrections additionnelles. Publié par FanPro LLC, Chicago, Illinois, USA.
 Tous droits réservés. Marque utilisée par Ombres Portées Editions sous licence de FanPro, LLC.

Version française 1.0 (avril 2005), sur la base de la version américaine 1.0 (janvier 2005), avec corrections additionnelles.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

Retrouvez Shadowrun sur le Net !

En anglais :

info@shadowrunrpg.com (questions relatives à Shadowrun)
<http://www.shadowrunrpg.com> (site web officiel de Shadowrun)
<http://www.fanprogames.com> (site web de FanPro)
<http://www.wizkidsgames.com> (site web de WizKids)

En allemand :

<http://www.shadowrun.de> (site officiel de FanPro Allemagne)

Et en français :

<http://www.shadowrun.fr> (site web communautaire Shadowrun)
<http://www.shadowforums.com/forums> (principal forum francophone dédié à Shadowrun)
<http://fr.groups.yahoo.com/group/Shadowrun-france/> (mailing-list Shadowrun réservée aux MJs)
<http://fr.groups.yahoo.com/group/Shadowplayers/> (mailing-list Shadowrun pour les joueurs)
<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34> (forum Shadowrun du site de l'Elfe noir)

UNE NUIT DANS LES OMBRES



La pluie s'était arrêtée, et les rues se vidaient alors que les derniers fêtards rentraient chez eux. Le nain regarda le troll massif sortir sa Harley du parking à moto. Gasket sourit en s'imaginant un troll et un nain sur une moto dans les rues de Seattle. Juste avant le début d'une run, son sens de l'humour lui permettait de ne pas perdre la boule. Le troll, Big Tony, était un mage, mais il était plus fier de sa moto que ne le serait même un dingue de méca comme Gasket. Après avoir inspecté sa moto, Big Tony passa à son pistolet-mitrailleur. L'Uzi III avait l'air d'un jouet dans la main du troll.

« Tiens-toi prêt, l'échantillon », grogna Tony. « La voilà. »

Gasket jeta un long regard appréciateur à la Yamaha customisée rouge et argent qui s'arrêtait devant eux. Il remarqua à peine le pilote, Carmelita, dont l'apparence délicieuse distrayait en général les hommes qui ne réalisaient pas qu'elle pourrait facilement tuer quelqu'un de cent manières différentes.

C'était de sa run à elle qu'il s'agissait : un vol de données. Gasket était dans le coup car il était capable de s'introduire dans le monde virtuel de la Matrice pour y trouver leur butin électronique. La présence de Big Tony signifiait que Carmelita pressentait que la run pourrait se révéler un peu chaude. Dans les Ombres, un professionnel en rajoute toujours une couche niveau prudence s'il se soucie de son espérance de vie

« Allons-y, les gars. On n'a pas toute la nuit. » Avant que Tony ne puisse ne serait-ce que marmonner son assentiment, elle s'élança dans la rue en faisant rugir son moteur.

Il y eut quelques instants de tension quand ils se retrouvèrent face à une bande de gangers qui trouvaient à redire au fait qu'une humaine se balade à moto avec un troll et un nain, mais ils n'insistèrent pas plus que ça après que Carmelita eut sorti son arbalète et cloué le bras de leur chef à une porte. Ils n'auraient plus d'ennuis avec les gens du coin ce soir.

Leur cible était un entrepôt corporatiste, et ils prirent garde à passer par les ruelles, revenant sur leurs pas et feignant des détours pour s'assurer qu'ils n'étaient pas suivis. À six pâtés de maisons de l'entrepôt, ils mirent pied à terre. Gasket sortit sa trousse d'électronique pour faire sauter le cadenas d'un parking grillagé où ils garèrent leurs motos.

Puis ils se mirent en route, se déplaçant dans les ombres. Pas de foules ici, seulement des rues corporatistes propres et vides, pleines de fierté corporatiste et de patrouilles de sécurité roulant des mécaniques. Les grands pontes n'appréciaient pas qu'on vienne foutre la pagaille sur leur territoire.

Il leur fallut une heure d'un parcours précautionneux pour atteindre leur objectif : une ruelle sombre et humide à l'arrière d'un bâtiment de bureaux corporatistes. Il s'agissait d'après Carmelita d'une corporation du nom de Tri-Core Plastics, un nom qui ne disait rien du tout à Gasket. A mi-chemin de la ruelle boueuse, discrètement dissimulée par un renfoncement dans le mur de béton, se trouvait une sortie de secours. Pénétrer à l'intérieur n'était cependant pas leur objectif. Ils s'intéressaient à des données cachées au cœur du système matriciel de la compagnie, et il se trouvait que ce système était accessible à toute personne capable d'ouvrir le couvercle noir du boîtier de sécurité placé sur la porte. Un unique garde se tenait au dehors, et une caméra de sécurité balayait également la zone.

Gasket sortit son cyberdeck de son sac et indiqua : « Je suis prêt. »

Carmelita se tenait parfaitement immobile et commença un lent repérage à l'aide de ses cybereyeux. Elle avait remplacé ses yeux naturels par une version amplificatrice électronique, qu'elle utilisait à présent pour

zoomer sur le garde. « Un garde », marmonna-t-elle, « qui ne regarde même pas dans notre direction, il a l'air de s'ennuyer ferme. La caméra est en marche, et elle surveille la ruelle. Big Tony, tu te charges du garde à mon signal. »

Big Tony considéra comme un signal l'explosion de la caméra, réduite en miettes par la balle de gros calibre du Ruger Super Warhawk de Carmelita. Le garde rejeta la tête en l'air de surprise, mais Big Tony se préparait déjà, concentrant le mana à l'intérieur de l'homme. Le garde s'effondra sur le sol comme Big Tony relâchait sa respiration. « Il est inconscient. Je me suis dit : plus c'est discret, mieux c'est. », murmura-t-il, lançant un regard accusateur au pistolet de Carmelita.

« Bon boulot. », commenta Carmelita alors que tous trois couraient en direction du poste de sécurité. « T'as intérêt à travailler vite, Gasket. Je suis sûre que faire sauter la caméra a déclenché quelques alarmes. ». Gasket, le souffle court - les nains n'étaient pas faits pour courir bien loin ni bien longtemps - sortit sa trousse à outils et se mit au travail sur le boîtier de sécurité. Il ne lui fallut pas longtemps pour l'ouvrir, mettant à jour les câbles contrôlant le poste de sécurité et la caméra, ainsi que l'accès aux serveurs informatiques de la compagnie. Gasket aimait considérer ça comme de la chirurgie, comme s'il avait ouvert un crâne, révélant le cerveau. Gasket adorait son boulot.

Gasket ouvrit un compartiment de son cyberdeck, déroula un câble et inséra la fiche dans le datajack implanté dans son crâne. Il connecta la console au boîtier de sécurité. Alors que ses doigts volaient sur les touches, ses yeux se révélsèrent, se concentrant sur ce qui se passait à l'intérieur de sa tête alors que la vision du cyberspace emplissait son esprit. Le claquement des touches se mit à flotter dans la nuit. Un léger bourdonnement émana du boîtier de sécurité, et Gasket sourit.

Carmelita était nerveuse. Elle sortit son Ingram Smartgun de son holster et se mit à surveiller la ruelle de manière méthodique et rythmée, comme si elle avait remplacé la caméra détruite. Big Tony se contentait d'attendre. Il savait qu'il aurait besoin de ses forces pour lancer des sorts.

Les secondes devinrent des minutes, et les minutes commencèrent à s'accumuler. Ça prenait trop de temps. Les patrouilles corpos n'allaient pas les laisser tranquille éternellement. Carmelita commença à scander « Grouille, *grouille*, GROUILLE ! » à un rythme constant. De la lumière inonda la ruelle. Carmelita poussa presque un soupir de soulagement en brandissant son bras vers la gauche pour braquer son Ingram. D'autres sons arrivaient de la droite et Big Tony changea de position pour protéger le nain. La tension née de l'attente allait bientôt prendre fin pour faire place à la panique débridée du combat.

Gasket se mit à crier. Son corps fut agité d'un brusque soubresaut et il bascula en arrière alors que les câbles du boîtier de sécurité commençaient à s'autodétruire, dégageant une épaisse fumée. Même le cordon relié à la console se mit à fondre comme

l'acide commençait à ronger le cuivre, le silicone et le plastique du boîtier de sécurité.

Son éjection hors du système de sécurité laissa Gasket désorienté, et il ne semblait qu'à demi-conscient en s'asseyant sur le sol de la ruelle. Carmelita se força à ignorer le nain et se concentra sur les bruits de pas de course qui se rapprochaient d'elle. Big Tony ne pouvait rien faire pour Gasket sinon protéger son corps et le porter une fois que ce serait terminé. S'ils survivaient.

Le cri de Gasket avait eu l'effet de l'explosion d'une fusée de détresse. Des gardes pénétrèrent au pas de course dans la ruelle par ses deux extrémités, puis s'immobilisèrent. Carmelita savait que les gardes ajustaient leurs tirs sur l'équipe de runners. Sans perdre une seconde, elle se mit à courir à toute vitesse vers les gardes se trouvant sur la gauche, son pistolet-mitrailleur rompant le silence et retentissant dans la ruelle. Elle entendit au moins deux gardes tomber. Le troisième tenta de l'atteindre, mais ses réflexes boostés lui procuraient un avantage. Arrivée aussi près du garde en se déplaçant si vite, elle abandonna son flingue et dégaina son katana. S'arrêtant en une fraction de seconde, elle parvint à couper le garde en deux d'un rapide mouvement de sa lame. Elle se demanda s'il s'était seulement rendu compte de ce qu'elle avait fait.

Les gardes du côté de Big Tony étaient plus malins, ils remontaient l'allée, derrière le couvert de leur véhicule. Ils se mirent à tirer dans la direction de la forme mouvante de Carmelita, ignorant tout d'abord le troll. Big Tony rassembla sa volonté, et un éclair quitta le bout de ses doigts en un arc de cercle pour aller frapper l'ork marchant à côté du véhicule de sécurité. Alors que le corps de l'ork brillait et craquait, la ruelle s'emplit d'une odeur de chair brûlée. L'électricité rebondit vers la voiture, provoquant des cris de panique de la part de ses occupants. Big Tony chancela un peu, son énergie drainée par le sort. Il sentait déjà le sang battre à ses tempes, et s'il ne fichait pas le camp maintenant il allait finir comme Gasket.

Big Tony se retourna pour ramasser Gasket et vit que le nain avait sorti un pistolet Remington Roomsweeper. « La préparation paie toujours », glissa Gasket, « Je te couvre. »

Big Tony sourit, ses canines inférieures brillant à la lumière de la lune. « Tu saurais pas couvrir un lit avec un drap si je te jetais dessus, l'échantillon. Alors maintenant tiens-toi tranquille, on dégage d'ici. »

Le troll balança le nain par-dessus son épaule. Gasket eut à peine le temps d'ouvrir les yeux pour voir qu'un garde, rescapé de l'éclair, s'approchait à présent d'eux. Tentant de rester conscient, Gasket se cala contre le troll et déchargea son Roomsweeper. Les balles-fléchette arrosèrent l'allée mais ne touchèrent rien. Big Tony pivota brusquement et, voyant le garde, lança un rapide éclair de mana. Le garde poussa un cri, et Gasket se détendit.

« Maintenant tu te tiens tranquille et tu ne bouges plus. », croassa Big Tony.





« Filez aux motos. Je vous rejoins. » Carmelita marchait à reculons, surveillant la zone et tirant avec son Smartgun sur tout ce qui bougeait. Big Tony remarqua que son pistolet lourd Ruger Super Warhawk était aussi dégainé. Quelques instants plus tard, Big Tony arrivait au parking privé. Il jeta un regard à Gasket, puis tira son propre pistolet-mitrailleur avant de faire feu sur le cadenas. Gasket commença à protester, mais Big Tony secoua la tête. « Pas le temps pour la discrétion, mon pote - maintenant monte sur la moto. »

Carmelita scanna la zone une dernière fois, son amplification de vision vérifiant l'ensemble afin de s'assurer qu'aucun garde ne jouait les prolongations. Confiante dans leur capacité à s'en sortir, elle se retourna et s'élança vers les motos. Elle couvrit en quelques minutes ce qui leur avait pris une heure à parcourir furtivement. Carmelita démarrait sa moto tandis que Big Tony amenait la sienne près de l'entrée du parking. « On a un problème. »

« Chié », cracha Carmelita. « Quoi encore ? »

« Un autre véhicule - ils ont dû nous voir fuir. Ils se déplacent lentement, ils ne savent pas que nous sommes là pour l'instant. Ma magie ne fonctionnera pas, à moins qu'ils n'ouvrent leurs portières. Je ne peux pas zapper ce que je ne vois pas. », expliqua Big Tony.

« Laisse-les moi. », dit Carmelita en sortant son Smartgun. Alors qu'elle préparait son arme, Gasket se dressa près d'elle, son Roomsweeper prêt. « Tu vas pas t'accaparer tout le fun, pas vrai ? » demanda le nain. Big Tony prépara son Uzi.

Alors que la voiture s'approchait, les runners ouvrirent le feu.

La voiture s'arrêta pile et repartit en marche arrière, s'encastant dans un vide-ordure. Le radiateur se mit à fumer. Portières et vitres étaient criblées d'impacts de balles.

Big Tony commença à préparer un sort. « Garde-le. », lui cria Carmelita. « Ils ne nous suivront pas. En selle. »

Les portières de la voiture s'ouvrirent et l'équipe de sécurité en descendit, mais il était trop tard ; les runners disparaissaient déjà au coin de la rue, sur un grand boulevard les ramenant vers le centre-ville de Seattle.

Le parking était vide quand ils y arrivèrent. Le Space Needle brillait des lumières à haute intensité qui l'éclairaient.

« Le Johnson devrait être là d'un instant à l'autre. Qu'est-ce qui s'est passé, Gasket ? Qu'est-ce qui t'a cramé ? ». Carmelita était vraiment inquiète, et ça, ça terrifiait Gasket plus que tout ce qu'ils avaient affronté cette nuit.

« Eh bien, cette incursion matricielle s'est révélée plus difficile que je l'imaginai. Vous voyez, Tri-Core appartient à Saeder-Krupp, et... »

« Quoi ! » tonna Big Tony. « La Saeder-Krupp de Lofwyr ? Lofwyr le dragon ? On a bousillé la sécurité du dragon ? C'est pas vrai, c'est pas vrai, c'est pas vrai... »

« D'après ce que j'ai trouvé, il semble qu'il l'ait seulement achetée dans le courant de la semaine dernière », continua Gasket. « J'ai tout de même les données que nous voulions. »

Une limousine Mitsubishi Nightsky noire aux lignes épurées

entra dans le parking.

« Et voilà la raclure qui nous a tendu un piège. », dit Carmelita. « Je vais lui épiler le derche à la cire pour nous avoir envoyés sur cette run. »

La limousine s'arrêta juste à côté des runners. Alors que les vitres noires teintées commençaient à s'abaisser, Carmelita dégaina son Warhawk et le pointa sur le visage qui apparaissait derrière.

« Allons, Carmelita, est-ce là une manière d'accueillir votre employeur ? » demanda la voix avec un léger accent allemand.

« Vous nous avez tendu un piège. Tri-Core appartient à Lofwyr. » Gasket n'avait jamais entendu Carmelita parler d'une voix si froide. Il commença à battre en retraite.

« Naturellement », répondit M. Johnson. « Laissez-moi vous expliquer. Je savais que Tri-Core était une filiale de Saeder-Krupp, car je travaille pour Saeder-Krupp. Je vous ai engagés pour mener cette run au profit de Saeder-Krupp. »

« Quoi ? » s'exclama Big Tony. « Lofwyr nous a engagés pour attaquer sa propre boîte ? »

« C'était un test de sécurité ; il semble que vous ayez réussi, et qu'ils aient échoué. » M. Johnson sourit froidement. « Mon patron ne va pas être satisfait de ses nouveaux employés. Maintenant, puis-je avoir les données que vous avez extraites ? »

Gasket lui tendit les puces contenant les informations téléchargées dans la mémoire de son cyberdeck.

« Voici votre paie. Vous y trouverez un bonus pour avoir accompli un si bon travail. » M. Johnson tendit trois créditubes à Carmelita. « Suite à votre performance, il se peut que nous travaillions de nouveau ensemble à l'avenir. Bonne nuit. » La vitre se referma, et la limousine disparut dans les ténèbres.

« Eh bien », soupira Carmelita en tendant leurs créditubes à Gasket et à Big Tony, « On dit qu'il ne faut jamais croire un dragon, et je suppose que c'est vrai. Même ses propres employés ne peuvent pas lui faire confiance. »

Le ton de Carmelita changea lorsqu'elle regarda l'affichage du créditube. « Hé, M. Johnson a laissé un message sur mon créditube. Il nous veut pour un boulot demain soir. Nous avons rendez-vous ici à huit heures si nous sommes intéressés... Je suis libre demain. »

Gasket regarda le montant indiqué sur le créditube et siffla.

« Ouais, si il paie comme ça à chaque fois, j'en suis. »

« J'en suis : quelqu'un doit vous protéger tous les deux », dit Big Tony. « J'espère juste que j'aurais assez de magie pour arrêter un dragon si les choses tournent mal. »

« Ça ne me pose pas de problème. Il te mangerait en premier. C'est toi le plus gros. »

« Très marrant, l'échantillon. Tu es trop drôle. Je pense que tu devrais rentrer à pied. Sur ces jambes ça devrait te prendre deux semaines. »

Carmelita rit. « Eh bien les gars, encore une autre run de réussite dans les Ombres. Et demain soir, on s'en fait une deuxième d'affilée. »

BIENVENUE DANS LES OMBRES

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

Nous sommes en 2060.

Le monde a changé, certains disent qu'il s'est Éveillé.

Après une longue période d'accalmie des flux d'énergies mystiques baignant l'univers, la magie est revenue sur le monde. Les elfes, les nains, les orks et les trolls ont repris leur véritable forme, quittant leurs défroques humaines. Les animaux sauvages ont changé, également, se transformant en créatures fabuleuses des mythes et légendes. Les nombreuses traditions magiques ont ressuscité, les chamans et les mages trouvant leur place dans ce nouveau monde où leurs pouvoirs peuvent s'exprimer. Bien des aspects de l'Éveil demeurent mystérieux, mais la société moderne livre un combat permanent pour assimiler les traditions magiques dans un monde technologique.

Les décennies qui suivirent l'Éveil furent des années de panique et de trouble, comme si les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse avaient subitement décidé de déferler sur la Terre. Les peuples qui n'avaient jamais abandonné leurs liens avec le passé mystique furent les premiers à employer la magie contre les grandes nations qui, elles, les avaient rompus depuis longtemps. Le vaste réseau, mondial de communication s'effondra sous l'assaut d'un mystérieux virus informatique. Les Dragons prirent leur essor. Les épidémies et la famine ravagèrent les populations du monde. Les heurts opposant les races nouvellement Éveillées et le reste de l'humanité devinrent monnaie courante. Tous les pouvoirs centralisés s'écroulèrent, et le monde commença à sombrer dans des abîmes sans fond.

Mais l'homme et ses pairs sont des animaux résistants. Au milieu des ravages et du chaos, un nouvel et fragile ordre social a peu à peu émergé. La technologie avancée de Simulation Sensorielle le (simsens) a permis d'éradiquer les derniers vestiges du virus informatique et de remplacer l'ancien réseau de télécommunication par un tout nouveau monde de réalité virtuelle, la Matrice. Les Amérindiens, les elfes, les orks et les nains ont fondé de nouvelles nations. Là où les dégradations environnementales et la pollution avaient rendu certaines régions inhabitables, les éco groupes se sont mis à livrer une guerre acharnée contre les pollueurs, tandis que les puissances Éveillées utilisent leurs incroyables pouvoirs magiques pour soigner la Terre. Les gouvernements centraux se sont balkanisés en petites nations, voire en cités-états, les peurs liées aux changements qui affectent le monde provoquant des divisions entre les populations de cultures différentes. De vastes agglomérations métropolitaines, les métroplexes, dominent le paysage ; ces jungles urbaines englobent des régions entières. Les forces de police, incapables de contenir les vagues de crime et l'agitation sociale, ont été privatisées, quand leurs fonctions n'ont pas été transférées aux corporations. Les mégacorporations sont devenues les nouvelles superpuissances de la planète, faisant et défaisant la loi. Le monde entier parle leur langue, le nuyen étant devenu la référence monétaire internationale. Les mégacorpos se livrent un combat mortel, utilisant des pions occultes pour les aider à disposer des meilleurs atouts dans la compétition mondiale. Pendant ce temps là, les cadres corporatistes et les salariés asservis se terrent dans leurs propres enclaves, bien à l'abri derrière leurs services de sécurité et leur endoctrinement. De l'autre côté des murs de ces arcologies et de ces communautés cloisonnées, les

gigantesques conurbations sont devenues ingérables. Les gangs font la loi dans les rues ; les populations abandonnées ne cessent de croître, ne disposant même pas d'un Système d'Identification par Numéro (SIN) qui pourrait leur conférer les droits élémentaires. Ces parias, ces dissidents et ces rebelles vivent en marge de la société, squattant les buildings abandonnés, ne parvenant à survivre que par le crime et grâce à leur instinct de prédateurs. Nombre d'entre eux tentent d'améliorer leur misérable existence par l'intermédiaire des BTL (Better-Than-Life, ou Mieux-Que-La-Vie), des puces à fort effet d'accoutumance, qui leur permettent de vivre une vie par procuration à travers les sens de quelqu'un d'autre. Certains se regroupent en bandes, parfois pour survivre, parfois pour affirmer leur propre forme dépravée du pouvoir.

La technologie a également transformé les gens. Plus uniquement constitués de chair, beaucoup se sont tournés vers les améliorations artificielles du cyberware pour devenir plus que de simples humains. Certains acquièrent des implants qui leur permettent de s'interfacer directement avec les machines, tels les deckers qui parcourent la Matrice avec leur cyberdeck et leurs programmes, ou les interfacés qui se branchent sur les véhicules ou les systèmes de sécurité pour littéralement fusionner avec eux. D'autres cherchent à pousser au maximum les capacités de leur enveloppe charnelle, testant leurs aptitudes en affrontant des samourais des rues. L'homme de 2060 est plus fort, plus malin, plus rapide que ses prédécesseurs.

Dans le monde de 2060, les métroplexes sont des monstres qui projettent leurs ombres interminables. Et dans les failles séparant ces gigantesques structures corporatistes, les shadowrunners ont trouvé leur place. Des sociétés parallèles entières naissent et meurent dans ce milieu de la pègre et du marché noir, exploitées et abusées, mais néanmoins puissantes à leur manière. La Mafia, le Yakuza et les autres organisations criminelles se sont développés de manière explosive, leur réseau fournissant tout ce que les gens sont susceptibles d'acheter. Les shadowrunners sont les professionnels de cette culture qui fait de l'autosuffisance une denrée vitale. Quand les mégacorpos veulent obtenir quelque chose sans se salir les mains, elles lancent une shadowrun et se tournent vers les seules personnes en mesure de l'accomplir : les shadowrunners. Bien que l'existence des shadowrunners ne soit enregistrée que dans les banques de données gouvernementales ou corporatistes les plus secrètes, la demande pour leurs services est forte. Les deckers peuvent se glisser comme une ombre dans les banques de données des corporations géantes, escamotant la seule chose qui a une réelle valeur : l'information. Les samourais des rues sont des mercenaires dont les aptitudes au combat et les réflexes en font de parfaits prédateurs urbains. Les interfacés peuvent manipuler à leur guise les véhicules et les drones pour leur faire accomplir les tâches les plus diverses. Les magiciens, ces rares élus capables de manipuler les énergies mystiques qui baignent désormais la Terre, sont recherchés pour leurs capacités à espionner la concurrence, à lancer des sorts sur l'ennemi, à commettre des sabotages magiques, et tout autre projet du même acabit dont peuvent rêver leurs employeurs. Tous ces individus vendent leurs compétences pour survivre, se spécialisant dans des actions trop illégales ou trop dangereuses pour que d'autres osent s'y risquer.

À Seattle, les ombres sont les plus profondes et les plus sombres, c'est là que les réputations des shadowrunners se font et se défont. Alors agrippe fermement ton flingue, prépare tes sorts et attrape ton cyberdeck, mon pote... Il est temps de partir en shadowrun !

PRINCIPES DE JEU



Bienvenue dans *Shadowrun*, le jeu de science-fiction/fantasy le plus réussi de tous les temps ! Le vibrant univers fictif de *Shadowrun* divertit les joueurs et les lecteurs depuis plus de quinze ans. Les règles du jeu en sont maintenant à leur troisième édition. Des millions de mots ont été publiés sur *Shadowrun* dans des suppléments et des romans, et de nouveaux livres sont publiés plusieurs fois par an.

Se plonger directement dans le jeu peut être intimidant pour un nouveau joueur, particulièrement s'il a entendu parler de cet univers grandiose mais n'a jamais participé à un jeu de rôles. Avec cette idée en tête, FanPro a publié le produit que vous êtes en train de lire, le *Guide rapide d'initiation à Shadowrun*.

Le *Guide rapide d'initiation* contient tout ce dont vous avez besoin pour entrer dans le monde et le jeu de *Shadowrun*. Il commence par vous présenter le monde en 2060, l'année durant laquelle se déroule le jeu. Puis s'ensuit un passage en revue des termes, règles et mécanismes de base du jeu. Une fois les bases apprises, vous pourrez vous plonger dans les aspects plus techniques traitant du combat, de la magie et de certains des équipements les plus courants du jeu.

Pour vous aider à mettre ces règles en pratique, nous vous fournissons huit personnages et une mini-aventure complète, *Un prototype convoité*. Avec ce matériel, vous pouvez préparer et jouer votre première aventure de *Shadowrun* en une soirée.

Les règles du *Guide rapide d'initiation* sont extraites des règles de *Shadowrun, Troisième Édition*. Une fois que vous les aurez lues et que vous aurez joué l'aventure, vous serez prêt à passer à *Shadowrun, Troisième Édition* et à vous joindre aux quinze prochaines années d'aventure !

Pour jouer avec le *Guide rapide d'initiation à Shadowrun*, vous aurez besoin d'une poignée de dés à six faces, d'un crayon et d'un peu d'imagination.

Cette partie couvre les concepts et termes clés utilisés à *Shadowrun*. Certaines des explications fournies ici apparaissent également dans d'autres parties appropriées. La première fois qu'un terme apparaît dans cette partie, il est écrit en **gras**.

JOUER À SHADOWRUN

Shadowrun est un jeu de rôle qui procure toute la jubilation d'une bonne histoire d'aventure. Un jeu de rôle nécessite la participation d'un ou plusieurs joueurs et d'un meneur de jeu. Les joueurs contrôlent les personnages principaux de l'histoire, protagonistes d'un scénario dont l'issue est incertaine. Le meneur de jeu met en scène l'action de l'histoire et contrôle les méchants, les alliés, le cadre et, d'une manière générale, tout ce que les joueurs sont susceptibles de rencontrer. Le jeu ne se résume cependant pas à une opposition entre les joueurs et le meneur de jeu.

Certes, le meneur de jeu contrôle les méchants de l'histoire, mais il est en fait du côté des joueurs. Joueurs et meneurs de jeu doivent coopérer de manière à construire et à vivre ensemble une aventure riche et exaltante.

On désigne sous le terme de **personnages** les acteurs de *Shadowrun*. En tant que joueur, vous contrôlez un personnage. Au cours de la partie, le meneur de jeu vous décrira des événements ou des situations ; en vous référant à votre fiche de personnage, vous y réagirez comme votre personnage le ferait. Le meneur de jeu vous demandera vraisemblablement de lancer des dés. Le résultat obtenu permettra de déterminer si l'action de votre personnage réussit ou échoue. Le meneur de jeu utilise les règles du jeu pour interpréter les jets de dés et les conséquences de l'action tentée par le personnage.

LA NATURE ABSTRAITE DES RÈGLES

Shadowrun est un jeu et les jeux comportent des règles. Mais vous avez aussi acheté ce livre pour vous immerger dans un monde imaginaire. Le monde de *Shadowrun* - malgré certaines similitudes - n'est pas le monde réel. Cela étant, il paraît logique que nous ayons créé des règles qui respectent l'esprit de cet univers fictif. Dans certains cas, cela signifie que les mécanismes de jeu privilégient la simplicité ou l'équilibre, plutôt que la simulation parfaite de la réalité. Les règles doivent à la fois permettre la créativité et traduire en termes techniques des actions que nous considérons comme naturelles dans la vie quotidienne. Il n'y a pas de « règles », dans la réalité, pour quantifier votre aptitude à bien jouer au foot avec vos amis ou à créer une belle page web. Dans le monde du jeu, en revanche, nous sommes censés créer des règles qui reflètent les différences existant d'un individu à l'autre dans ces domaines - ce qui est loin d'être évident !

Dans *Shadowrun*, les mécanismes finalement retenus sont relativement simples et généraux et ils permettent de simuler toutes les actions d'un individu, qu'il s'agisse du combat, du pilotage de véhicule ou même de sa façon de penser et de réagir. Ces règles n'ont pas la prétention de reproduire fidèlement la réalité. C'est impossible. Nous avons essayé de nous approcher le plus possible des conditions et des situations de la vie réelle, mais jusqu'à un certain point seulement. Cela dit, nous vous incitons à estimer les règles de *Shadowrun* pour ce qu'elles sont et à ne pas vous soucier du fait qu'elles ne simulent pas parfaitement la réalité ou qu'elles ne tiennent pas compte de certains facteurs.

En d'autres termes, si quelque chose ne vous convient pas ou vous semble illogique, n'hésitez pas à le modifier. Si vous aboutissez ainsi à un système de jeu que vous estimez meilleur, adoptez-le !

QU'EST-CE QU'UN MENEUR DE JEU ?

Les jeux de rôles comme *Shadowrun* requièrent un meneur de jeu. Son rôle est unique, mais similaire en de nombreux points à celui d'un joueur ordinaire. Le meneur de jeu présente les situations dans lesquelles les joueurs se retrouvent. Il ou elle joue tous les adversaires, amis et ennemis et fournit au jeu son atmosphère. On pourrait dire que le « personnage » du meneur de jeu est l'ensemble du monde de *Shadowrun*.

Bien qu'il semble que le meneur de jeu soit l'ennemi des joueurs et de leurs personnages, rien ne pourrait être plus éloigné de la réalité. Le meneur de jeu fait partie de *Shadowrun* au même titre que les joueurs. Tous attendent la même chose de la partie : passer du bon temps et s'amuser. Idéalement, le meneur de jeu et les joueurs travaillent ensemble à la création d'histoires, des situations et des conflits intéressants. Pour plus de détails sur le meneur de jeu, voir *Les étapes pour mener une partie*, p. 41.

LES TESTS

Le monde de *Shadowrun* est fait d'aventures, de dangers et de risques, au milieu desquels les personnages finissent toujours par se retrouver. C'est vous qui décidez comment votre personnage réagit à une situation donnée. Les conséquences de ce choix sont déterminées en effectuant un **test** - un jet de dés, plus ou moins réussi, qui permet d'établir le succès ou l'échec d'une action. Les situations pour lesquelles le meneur de jeu vous demandera d'effectuer un test sont nombreuses, qu'il s'agisse de déjouer un système d'alarme, de faire feu sur un assassin ou de persuader un agent de la sécurité que la présence de votre personnage en ces lieux est légitime.

LANCER LES DÉS

Dans *Shadowrun*, on utilise des dés à six faces pour résoudre toutes les situations auxquelles les personnages peuvent être confrontés. Le meneur de jeu n'exigera pas un test pour déterminer si un personnage parvient à ouvrir une porte, mais il demandera vraisemblablement au joueur de lancer des dés pour établir si son personnage parvient à effectuer un saut périlleux à travers un toit ouvrant vitré, à retomber sur ses pieds et à arracher le détonateur des mains du terroriste ; tout cela pouvant se terminer en crêpe aplatie sur le sol ou en morceaux de viande hachée éparpillés partout, si la bombe explose.

Le meneur de jeu indique au joueur un **seuil de réussite** sur lequel il se basera au moment d'effectuer son test. Pour cela, le joueur lance un certain nombre de dés et compare le résultat obtenu *individuellement* pour chacun d'eux à ce seuil de réussite. Contrairement à la plupart des autres jeux, les résultats des dés ne sont donc PAS additionnés. Chaque dé particulier dont le résultat atteint ou dépasse le seuil de réussite est considéré comme un **succès**. Plus il y a de succès, meilleur est le résultat final.

Nico lance quatre dés contre un seuil de réussite de 4. Il obtient comme résultat 2, 3, 4 et 6. Le 4 et le 6 sont égaux ou supérieurs au seuil de réussite. Nico a donc obtenu deux succès.

Seuils de réussite

C'est le meneur de jeu qui établit le seuil de réussite correspondant à un test. Dans la plupart des cas, le seuil de réussite est égal à 4.

Modificateurs

Les règles de *Shadowrun* font souvent appel à des **modificateurs** positifs ou négatifs. Ils peuvent résulter de blessures ou d'autres facteurs circonstanciels susceptibles d'affecter le personnage dans ce qu'il essaie de faire. Sauf précision contraire, le modificateur s'applique au seuil de réussite. Ainsi, un modificateur de -2 à un seuil de réussite de 4 donne un seuil de réussite modifié de 4 - 2, c'est-à-dire 2.

Un seuil de réussite ne peut jamais être inférieur à 2. Si les modificateurs, une fois pris en compte, font diminuer le seuil de réussite en dessous de 2, vous devrez considérer que ce seuil est 2 au moment de procéder aux tests.

Règle des 1

Lors d'un test, chaque fois qu'on obtient 1 avec un dé, ce dé est automatiquement considéré comme un échec, quel que soit le seuil de réussite. Tant que d'autres dés donnent des succès, cependant, le test peut réussir.

Si TOUS les dés lancés donnent 1, cela signifie que le personnage a commis une erreur catastrophique. Les conséquences peuvent être comiques, embarrassantes ou mortelles. C'est au meneur de jeu d'en déterminer les effets exacts, suivant la situation, les joueurs, les conditions dramatiques ou humoristiques du moment.

Certaines règles précisent parfois les résultats exacts qu'il convient d'appliquer lorsque cette situation se produit.

Règle des 6

La règle des 6 permet de réussir des tests dont le seuil de réussite est supérieur à 6 (comme un dé n'a que six faces, on peut supposer que c'est une bonne chose pour les joueurs qu'une telle règle existe !). Quand il effectue un test dont le seuil de réussite est supérieur à 6, le joueur a le droit de relancer chaque dé ayant donné 6 et d'y ajouter le nouveau résultat obtenu. Si par exemple, lors d'un test dont le seuil de réussite est supérieur à 6, le joueur a obtenu 6 avec un des dés et qu'en le relançant, il obtient 5, le résultat final de ce dé est de 11 (6 + 5). On continue à relancer les dés qui donnent 6 tant que le total obtenu est inférieur au seuil de réussite. Ainsi, pour réussir une action dont le seuil de réussite est de 14 (vraiment très difficile), le joueur doit obtenir un premier 6, puis un second et enfin au moins un 2 lors de son troisième et dernier jet (6 + 6 + 2 = 14).

N'oubliez cependant pas ceci : savoir de combien un jet de dé a dépassé le seuil de réussite n'a pas d'importance. Une fois que le seuil de réussite a été atteint ou dépassé, cessez de lancer les dés.

La règle des 6 ne s'applique pas à l'initiative (voir p. 12).

TESTS DE RÉUSSITE

Le test de réussite est le test standard auquel on fait appel pour déterminer si un personnage parvient à accomplir une tâche donnée et de quelle manière. Le nombre de dés à lancer est égal à l'**indice de la compétence** ou de l'**attribut** approprié (voir ci-dessous) du personnage qui effectue le test. En d'autres termes, cet indice indique combien de dés à six faces il faut lancer pour procéder au test. Par exemple, pour faire un test de Pistolets, reportez-vous à la compétence Pistolets du personnage et lancez le nombre correspondant de dés. Pour un test de Volonté, référez-vous à l'indice de Volonté du personnage pour établir le nombre de dés à jeter.

Les règles précisent le plus souvent le seuil de réussite de ces tests. Quand ce n'est pas le cas, c'est le meneur de jeu qui détermine le seuil qu'il estime le plus approprié. Chaque dé dont le résultat est égal ou supérieur au seuil de réussite compte pour un succès. Un unique succès signifie que le personnage a tout juste accompli la tâche. En général, plus il obtient de succès, mieux c'est. Dans la plupart des situations, un nombre de succès élevé signifie que le personnage reçoit plus d'informations, ou inflige plus de dommages, ou qu'il réussit avec une facilité enfantine ce tir prodigieux, à grande distance, en plein dans la tête du troll.

Dans les suppléments *Shadowrun*, ce genre de test est souvent écrit sous une forme abrégée, comme « test de Volonté (5) », qui signifie, en plus court, « effectuez un test de Volonté en prenant un seuil de réussite de 5 ».

Sam le détective est en train de courir dans une ruelle et a besoin de sauter une clôture élevée pour semer le gang qui le poursuit. Le meneur de jeu décide qu'il s'agit d'un test d'Athlétisme (5). Sam a un indice 4 dans sa compétence Athlétisme. Ce qui signifie que le joueur de Sam lance 4 dés contre un seuil de réussite de 5. Le joueur obtient 3, 3, 4 et 5. Ce qui donne un succès, permettant à Sam de sauter par-dessus la clôture et de s'enfuir.

LE TEMPS

Dans la plupart des situations de *Shadowrun*, le temps n'a pas besoin d'être décompté avec précision, à partir du moment où le meneur de jeu et les joueurs maintiennent un minimum de continuité et respectent un ordre logique dans le déroulement des différents événements. S'il s'avère parfois nécessaire d'être plus précis (par exemple, si les runners doivent dîner avec un parrain de la Mafia qui déteste attendre), il est souvent préférable de gérer l'aspect temporel de manière souple et abstraite.

TOURS DE COMBAT

Dans certaines situations, telles que le combat ou les scènes de poursuite, le temps devient une notion cruciale. Dans ces cas précis, les actions de *Shadowrun* se déroulent en tours de jeu. Chaque personnage agit dans un certain ordre, le plus rapide en premier, dans une séquence de jeu appelée **tour de combat**. Chaque tour de combat dure environ trois secondes. En se basant sur sa rapidité à réagir - son initiative - le personnage peut entreprendre des actions lors d'une ou plusieurs **passes d'initiative** (voir *Combat*, p. 19). Le moment où un personnage spécifique peut agir dans une passe d'initiative est appelé **phase de combat**.

DES CHIFFRES ET DES SHADOWRUNS

Rien ne définit techniquement mieux un personnage que sa fiche de personnage. Elle contient toutes les informations et les éléments qui le caractérisent. Cette section se propose de vous présenter les diverses composantes qui définissent un personnage.

LE PRINCIPE

Un personnage de *Shadowrun* ressemble beaucoup au héros d'un roman ou d'un film, à la différence près que le joueur exerce un contrôle total de ses actions. Défini par une série d'attributs et de compétences, il a la personnalité que le joueur lui donne. Sans cette personnalité, il ne serait qu'une *coquille vide*, une suite de chiffres sur du papier. Ce n'est que grâce à l'interprétation du joueur que le personnage prend vie, avec plus ou moins de panache selon l'intensité qu'y met le joueur.

RACE

Les personnages de *Shadowrun* appartiennent à l'une des cinq sous-catégories d'*Homo sapiens* : l'**humain** prédominant (*Homo sapiens sapiens*), l'**elfe** (*Homo sapiens nobilis*), le **nain** (*Homo sapiens pumilionis*), l'**ork** (*Homo sapiens robustus*) ou le **troll** (*Homo sapiens ingentis*). On désigne les non humains sous le terme de **métahumains**, tandis que les cinq sous-catégories dans leur ensemble (humains compris) sont englobées sous le terme de **métahumanité**. Ce sont tous des êtres humains, au moins d'après les généticiens. Les racistes, eux, pensent différemment.

En ce début des années 2060, les humains sont toujours la race la plus répandue de la planète. Les autres races ont une représentation à peu près équivalente, mais sont disséminées non uniformément sur le globe. Dans certaines régions, les humains constituent une petite minorité, mais il s'agit généralement d'endroits où les métahumains se sont rassemblés pour des raisons de sécurité, de protection et d'isolement.

Les humains sont les personnages de base. Ils ne reçoivent ni attribut spécial ni caractéristique particulière.

Les nains sont plus solides (Constitution légèrement supérieure), plus forts (Force supérieure) et plus déterminés (Volonté supérieure) que les humains. Ils possèdent aussi une vision thermographique, qui leur permet de percevoir les radiations d'éner-

gie infrarouge (la chaleur) en plus du spectre normal de la lumière (le tout, simultanément). Leur **indice de Mouvement** est inférieur à celui des autres races, mais ils sont plus résistants aux maladies. Et, naturellement, ils sont petits.

Les elfes sont plus vifs (Rapidité supérieure) et plus charismatiques (Charisme supérieur) que les humains. Ils sont également dotés d'une vision nocturne, qui leur permet de voir dans une obscurité presque totale.

Les orks sont bien plus massifs (Constitution nettement supérieure), plus forts (Force supérieure), moins charismatiques (Charisme inférieur) et moins futés (Intelligence inférieure) que les humains. Ils sont aussi nyctalopes (vision nocturne).

Les trolls sont énormes et monstrueux. Ils sont *largement* plus massifs (Constitution très nettement supérieure), plus lents (Rapidité inférieure), beaucoup plus forts (Force supérieure), moins charismatiques (Charisme inférieur) et moins futés (Intelligence inférieure) que les humains. Ils possèdent une vision thermographique et sont dotés non seulement de très longs bras qui leur confèrent un avantage dans les combats au corps à corps, mais aussi d'une peau dure et épaisse, percée d'excroissances osseuses, qui les protègent contre les dommages.

ATTRIBUTS

Dans *Shadowrun*, chaque personnage possède huit attributs, neuf s'il est magicien. Trois de ces attributs sont physiques, trois sont mentaux et deux (ou trois) sont des attributs spéciaux.

Les attributs interviennent dans la partie lors de divers tests réclamés par le meneur de jeu. L'indice d'attribut est le nombre de dés qu'il faut lancer lorsqu'on effectue des tests contre l'attribut.

Les attributs d'un personnage - Constitution, Rapidité, Force, Charisme, Intelligence et Volonté - constituent le « matériau brut », la base de tout individu : son corps, ce qu'il en a fait, les caractéristiques internes qui le rendent unique. Les attributs peuvent être améliorés durant la vie du personnage et sont donc plus que de simples prédispositions génétiques.

Attributs physiques

La **Constitution** détermine la résistance d'un personnage aux facteurs externes. Cet attribut représente l'endurance et la capacité cardio-vasculaire du personnage, son système immunitaire, ses facultés de cicatrisation et de guérison, l'aptitude de son corps à s'ajuster au bioware, sa tolérance à l'alcool et aux drogues et aussi, d'une certaine manière, sa structure musculaire et osseuse ainsi que son poids. Une faible Constitution peut signifier qu'un personnage est maigre, chétif, ou qu'il a de mauvaises habitudes alimentaires ou sanitaires. Un personnage sortant d'une grave maladie ou d'une grosse opération de chirurgie cybeware peut aussi être affligé d'une faible Constitution. Une Constitution élevée, au contraire, signifie que le personnage est bien alimenté, solide comme un roc, possède de bons os bien solides et un système immunitaire fiable.

La **Rapidité** symbolise les réflexes moteurs du personnage, son sens de l'équilibre, sa vitesse de course, sa souplesse et sa coordination. Un personnage doté d'une faible Rapidité sera du genre pataud, à moins qu'il ne souffre d'un problème de l'oreille interne ou simplement qu'il ait tendance à être paralysé dans les situations d'urgence. Une Rapidité élevée signifie que le personnage a développé son agilité, sa souplesse et sa grâce, peut-être lors d'un entraînement à la course à pied, aux arts martiaux ou même en pianotant intensément sur des claviers (ce qui augmente la dextérité manuelle).

La **Force** couvre tout ce qu'un personnage est capable de faire en faisant appel à ses muscles. Elle dépend en grande partie de la taille et du métabolisme. Si votre personnage est une jeune humaine de 1,55 m pour 50 kg, il est peu vraisemblable qu'elle bénéficie d'une Force non augmentée de 6. D'un autre côté, les nains possèdent une densité musculaire qui rivalise avec celle des reptiles. Les personnages ayant une faible Force sont vraisemblablement petits, maigres, malingres, ou tout simplement trop occupés pour entretenir leur corps. Un personnage doté d'une grande Force est solide et vigoureux, sait tirer au maximum parti de son corps, fait de l'exercice physique quotidiennement, ou est tout simplement grand, voire sacrément GRAND.

Attributs mentaux

Le **Charisme** est un attribut quelque peu nébuleux et peu évident à définir. Plus que la simple apparence physique, le Charisme symbolise l'aura personnelle du personnage, sa confiance en lui, son ego, sa facilité à déceler les attentes des gens et à y répondre ainsi que sa capacité à tirer le meilleur de quelqu'un ou à savoir ce qu'il vaut mieux éviter de lui demander. Un comportement geignard, une attitude de « moi, je » ou une incapacité à lire le langage gestuel ou à saisir certaines subtilités font partie des quelques traits qui traduisent un Charisme vraisemblablement bas. Un personnage doté d'un fort Charisme aime divertir les autres, cherche sincèrement à aider les gens et à nouer des relations d'amitié ou a de la répartie quel que soit son interlocuteur. Un personnage à fort Charisme raconte les bonnes blagues au bon moment, a une allure sexy ou impose le respect par son extrême ponctualité et son assurance.

L'**Intelligence** représente les capacités de perception et d'analyse d'un personnage, son aptitude à mémoriser les choses et sa puissance de réflexion. Cet attribut traduit la vitesse à laquelle le personnage est capable d'apprendre, de s'adapter ou de se souvenir. Une faible Intelligence n'est pas synonyme de stupidité ; elle dénote, en fait, une tendance à écarter trop rapidement les choses plutôt que de chercher au maximum à les exploiter. Un tel personnage ne pense pas à long terme, est facilement distrait ou se fonde plus sur son instinct que sur son raisonnement. Une grande intelligence, au contraire, signifie que le personnage est capable de réfléchir à plusieurs choses à la fois, de faire des rapprochements en se servant de son expérience pour l'aider à accomplir sa tâche du moment, et d'appliquer des principes généraux à des problèmes spécifiques. De tels personnages remarquent les moindres détails et apprennent vite - ils ne sont pas nécessairement allés très loin dans leurs études, mais si quelqu'un de compétent leur explique quelque chose, ils saisissent rapidement.

La **Volonté** est ce qui pousse un personnage à continuer lorsqu'il voudrait laisser tomber, ou encore ce qui lui permet de contrôler ses habitudes et ses émotions. La Volonté détermine s'il est capable ou pas de se prendre en charge. Un personnage affligé d'une faible Volonté se repose sur les autres lorsque de grandes décisions sont prises, par exemple. Un personnage bénéficiant d'une grande Volonté a de l'assurance ainsi qu'une tendance à ne jamais abandonner ni désespérer. Dans toutes les situations, de tels personnages sont capables d'y croire jusqu'au bout, sans douter, parce que c'est comme ça !

Attributs spéciaux

L'**Essence** est une mesure de la force vitale du corps, de son tout. Elle représente la cohésion du corps et sa force holistique. Les éléments invasifs, comme le cybeware, réduisent l'Essence. Un personnage porté sur les usages abusifs de substances chimi-



ques, toxiques ou qui, simplement, néglige son corps peut également finir par perdre de l'Essence. Les drogués de longue date et les têtes-à-puces ayant endommagé définitivement leur système nerveux ont forcément perdu de l'Essence. Lorsque l'Essence diminue, la Magie diminue d'autant.

La **Magie** mesure la capacité du corps à utiliser la magie ainsi que son harmonie avec les flux de **mana** qui baignent notre plan d'existence. Ceux qui possèdent un indice de Magie élevé sont capables de manipuler de puissances énergies magiques et le mana. Un personnage doté d'un faible indice de Magie sera plus sensible aux effets de la magie et plus facilement drainé magiquement. Ceux dont l'indice de Magie est nul ne possèdent aucune capacité magique et ne sont pas branchés sur le royaume magique. Les blessures graves et les implants invasifs, comme le cyberware, réduisent l'indice de Magie.

La **Réaction** détermine la vitesse et la fréquence auxquelles un personnage peut agir sous la pression des événements. Un personnage doté de bons réflexes bénéficie d'une Réaction élevée. L'indice de Réaction est la moyenne, arrondie à l'entier inférieur, de la Rapidité et de l'Intelligence.

INITIATIVE

L'initiative permet de déterminer l'ordre dans lequel les actions seront entreprises au cours d'un tour de combat. Elle dépend de deux facteurs: la Réaction (éventuellement augmentée) du personnage et les **dés d'initiative**. Pour déterminer le **score d'initiative**, les dés d'initiative sont jetés et additionnés, et l'on ajoute à ce résultat la Réaction du personnage. Le total final obtenu (le score d'initiative) permet d'établir l'ordre selon lequel les personnages vont agir durant chaque passe d'initiative (voir *Combat*, p. 19). Il ne s'agit pas d'un test, c'est pourquoi la règle des 6 ne s'applique pas à ce jet de dés.

MAGIE

Peu de gens ont l'audace d'affirmer qu'un autre événement de l'histoire de la Terre eut plus de conséquences que le retour de la magie. Un beau matin, le monde se réveilla pour constater que les règles avaient changé. Les frontières du réel s'étaient étendues et il fallait réapprendre à vivre en tenant compte de ces bouleversements. Le Monde avait connu l'Éveil. Aujourd'hui, certaines personnes sont dotées de la faculté de puiser dans les énergies du monde Éveillé et s'en servent pour pratiquer la magie.

Dans *Shadowrun*, tout personnage possédant un attribut magique au moins égal à 1 est considéré comme **Éveillé**. Ceux qui n'ont pas de capacité magique (dont l'attribut Magie est nul) sont appelés les **Ordinaires** par les êtres magiques. Les personnages Éveillés qui utilisent des compétences magiques sont appelés **magiciens**.

Les magiciens font fréquemment appel à la **sorcellerie** pour manipuler le mana et créer des sorts et à l'**invocation** pour invoquer des esprits. Le lancement des sorts et l'invocation, ainsi que d'autres activités magiques, causent une importante fatigue au magicien, qu'on appelle le **drain**.

Le magicien doit choisir une des deux traditions magiques. Quel que soit la voie choisie, ce sera pour la *vie*. Il n'est pas possible de revenir en arrière.

Un personnage qui choisit la tradition *chamanique* est appelé **chaman**. Les chamans tirent leurs pouvoirs magiques du lien qui unit le monde extérieur de la nature à leur monde intérieur d'émotions, de volonté et de foi. Ce lien avec la nature est personnifié par un esprit emblématique appelé totem, qui symbolise les croyances du chaman.

Un personnage qui choisit la tradition *hermétique* est appelé

mage. Les mages perçoivent l'univers comme une combinaison de forces et d'énergies qu'ils peuvent contrôler à l'aide de symboliques complexes et de formules de pouvoir. La magie hermétique est plus intellectuelle et se fonde sur l'observation, la théorie, la pratique et une exécution précise, plutôt que sur l'intuition ou l'improvisation. Les mages sont des érudits et disposent souvent de grandes bibliothèques et d'un équipement de pointe pour les aider dans leur travail.

Chaque type de sort ou d'esprit possède un **indice de Puissance**. Le choix revient au magicien, qui est limité par ses propres capacités, le temps dont il dispose et ses moyens financiers. La Puissance agit comme l'indice d'une compétence ou d'un attribut lors d'un test.

COMPÉTENCES

Les domaines de connaissances et de techniques sont appelés des **compétences**, qui ont des indices utilisés pour les tests. Les compétences définissent ce qu'un personnage connaît et sait faire. L'indice de compétence d'un personnage représente le nombre de dés lancés par le joueur lorsqu'il effectue des tests en utilisant cette compétence. Voir *Utilisation des compétences*, p. 16, pour plus de détails.

RÉSERVE D'ACTION

Lorsque les choses deviennent critiques, et que les compétences de base et les attributs du personnage ne suffisent plus pour lui faire voir un nouveau jour, il a besoin d'aide. C'est là qu'interviennent les dés de la **Réserve d'Action**.

La Réserve d'Action est un nombre fixe de dés qu'un joueur peut ajouter à ceux normalement autorisés pour un test. Ces dés sont utilisables à partir de la première étape du *premier* tour de combat de toute rencontre. Les personnages peuvent alors puiser dedans pendant le tour de combat. Une fois que des dés sont pris dans la réserve, ces dés ne sont plus disponibles jusqu'à ce que la réserve se reconstitue au début du tour de combat suivant. Plus d'un dé peut être pris dans la réserve pour augmenter un test donné.

Lorsqu'il utilise des dés de la Réserve d'Action pour augmenter un test, le joueur ajoute les dés de la réserve directement à ceux normalement utilisés pour le test. Par exemple, si un joueur lance normalement 4 dés pour un test, mais prend 3 dés de la réserve pour augmenter le test, il lance maintenant un total de 7 dés. Prenez pour les dés représentant les dés de la Réserve d'Action une couleur différente de celle des autres dés utilisés pour le test.

Les seules limitations de la Réserve d'Action sont les suivantes :

- Les dés de Réserve d'Action ne peuvent pas être utilisés pour l'initiative.
- Sur un lancer de dés donné, le joueur ne peut pas utiliser plus de dés de Réserve d'Action que l'indice de la compétence utilisée.
- Une fois utilisés, les dés sont perdus jusqu'à ce que la réserve se reconstitue au début du tour de combat suivant.

Au début de chaque tour de combat, les dés de la Réserve d'Action reviennent à leur nombre initial. Ainsi, si un personnage a une Réserve d'Action de 5 dés, la réserve revient toujours à 5 dés au début d'un tour de combat. Les dés non utilisés de la réserve ne se *transmettent* pas d'un tour de combat au suivant.

Ellen Whiteface, le pistolet lourd dégainé et braqué devant elle en position de tir, est à cours d'options : si elle ne descend pas immédiatement le troll de la mafia en train de la charger, elle n'aura plus à s'inquiéter de ses options. Sa joueuse peut choisir de n'utiliser aucun, quelques, ou tous les dés présents dans la Réserve d'Action de Whiteface pour augmenter son test de Pistolets. Quel que soit le nombre de dés qu'elle utilisera pour augmenter le test, ceux-ci ne seront plus disponibles avant le début du PROCHAIN tour de combat. Dans le cas présent, Whiteface a une Réserve d'Action de 6. Sa joueuse, sachant que le troll doit être stoppé, décide d'utiliser les 6 dés. Elle a une compétence Pistolets de 6, donc ce n'est pas un problème. Ça ne laisse aucun dé dans la Réserve d'Action jusqu'au prochain tour. Si la joueuse de Whiteface avait décidé de n'utiliser, disons, que 4 dés, 2 dés seraient encore restés pour une utilisation ultérieure. La joueuse de Whiteface a décidé de risquer le tout pour le tout en abattant le troll. Si Whiteface ne stoppe pas le troll maintenant, il pourrait bien s'en prendre à elle à un moment où elle n'a aucun dé de Réserve d'Action à utiliser défensivement.

Utilisations de la Réserve d'Action

Les joueurs peuvent allouer des dés de la Réserve d'Action pour tout test de combat offensif ou défensif, comme les tests de Pistolets, d'Arcs, d'Armes de Jet, de Massues, de Combat à Mains Nues ou tout test de compétence de Combat similaire. Ils peuvent également utiliser les dés de la Réserve d'Action pour aider à résister aux dégâts des attaques normales (voir *Combat*, p. 23).

Un magicien utilise des dés de la Réserve d'Action pour augmenter les tests de Sorcellerie. Les dés de la Réserve d'Action peuvent être utilisés pour augmenter les tests de réussite de sort ou les tests de résistance au drain durant le lancement de sort.

ÉQUIPEMENT

Par équipement, on entend tout ce dont dispose le personnage, avantages matériels compris. Cela comprend aussi bien la fidèle arme de poing du runner que ses fringues de boîtes de nuit ou son déguisement corpo, son micro-émetteur réglé sur la fréquence cryptée de son équipe, son Eurocar cabossée achetée dans un coin louche à un gang local, l'antique bracelet celtique en orichalque qui lui sert de focus de sorts et son inséparable secrétaire de poche, programmé pour appeler ou répondre à tous ses contacts. Chaque personnage a une liste de son équipement sur sa fiche.

Armes

Les armes ont un **code de dégâts** qui dit aux joueurs quelle quantité de dommages elles font. Le code est constitué d'un nombre et d'une lettre. Le nombre est le **niveau de puissance**, qui indique la difficulté à réduire les dommages d'une telle arme. La lettre indique le **niveau de dégâts (Léger, Modéré, Grave ou Fatal)** que l'arme inflige. Voir *Combat*, p. 23, pour plus de détails sur la manière dont ce code est employé.

Cyberware

On désigne sous le terme de cyberware divers implants technologiques, modifications organiques et transformations structurales capables d'améliorer les attributs et les capacités d'un personnage. Le cyberware permet à un personnage d'accomplir des actions extraordinaires, comme surfer sur la Matrice informatique et récupérer des données à l'autre bout du monde, se servir d'une

interface de contrôle de véhicule pour diriger un appareil par la simple pensée ou encore se mouvoir 3 fois plus vite qu'un individu normal grâce à des réflexes câblés.

Parce qu'implanter du cyberware dans le corps est une procédure invasive, le cyberware réclame un **coût en Essence** pour être installé. Le corps a ses limites, c'est pourquoi on ne peut greffer du cyberware que jusqu'à un certain niveau. Au-delà, le corps n'a plus d'Essence et meurt. Plus un personnage se fait greffer du cyberware, plus il devient « inhumain ». Les personnages cybernétisés à outrance ont tendance à devenir de plus en plus détachés, et leur empathie, capacité de se mettre à la place des autres pour mieux les connaître, s'en trouve affectée. Si certains implants de cyberware sont devenus tellement courants que plus personne ne les remarque (yeux cybernétiques, datajacks), le cyberware visible continue d'effrayer beaucoup de gens, en particulier quand de grandes parties métalliques sont greffées sur un individu. Les individus cybernétisés ont donc souvent des difficultés à établir des relations sociales.

MONITEUR DE CONDITION

Le moniteur de condition fait partie de la fiche de personnage. Il se compose de deux compteurs : le **compteur de dégâts physiques**, qui affiche la gravité des blessures et indique quand le personnage risque de mourir, et le **compteur de dégâts étourdissants**, qui montre l'état fatigue du personnage ainsi que le stade où il perd conscience. Voir *Dégâts et guérison* (p. 26), pour plus de précisions.

LA MATRICE

La Matrice est un gigantesque système d'ordinateurs interconnectés, appelés serveurs, reliés par des grilles - le réseau de télécommunications mondial. On peut accéder à la plupart des systèmes informatiques par la Matrice, dès lors que l'on dispose des mots de passe accrédités ou que l'on est capable de s'y frayer un chemin en la piratant. En théorie, tout utilisateur peut se connecter à un serveur situé à l'autre bout de la planète en quelques secondes. Les lois du monde corporatiste, mais aussi la nécessité vitale de garder les informations à jour, dans une ère où de profonds changements se font en un clin d'oeil, exigent un tel niveau de connectivité.

L'esprit humain ne peut pas réellement comprendre le flux d'informations qui circulent dans la Matrice. Si les utilisateurs se servaient d'outils de l'ancienne génération - lignes de commandes, noms de fichiers, programmes exécutés dans des langages peu pratiques - le système serait quasiment ingérable. Par exemple, un utilisateur qui désirait lire un fichier en 2005 devait taper une ligne de commandes fastidieuse, trouver le fichier dans une fenêtre, ou accéder à l'information souhaitée par une méthode similaire laborieuse. Mais en 2060, les icônes représentent graphiquement tout ce qui se trouve dans la Matrice - composants physiques, programmes, et même actions comme copier un fichier. Aujourd'hui, il faut une microseconde à travers un paysage généré par l'ordinateur pour trouver un fichier. Si l'utilisateur est accrédité, il consulte le fichier recherché là où il s'attendait à le trouver. Les routines d'interfaces dont il se sert ressemblent parfois à des employés de bureau, à de vastes bibliothèques ou, plus simplement, à des motifs d'énergie éblouissants. L'utilisateur voit le fichier, le touche, et les données sont téléchargées dans son cyberterminal.

Les utilisateurs n'ont pas besoin de se souvenir de codes, de commandes particulières ou de noms de fichiers. S'ils veulent quelque chose, ils se servent. S'ils souhaitent programmer une

commande pour un laboratoire ou une chaîne de montage, ils réalisent mentalement les mouvements nécessaires ou bâtissent un modèle en se servant de composants virtuels, et l'ordinateur fait le reste. Les chimistes modernes, par exemple, conçoivent des molécules à la manière d'enfants qui emboîtent des cubes. L'ordinateur traduit alors ces actions en un programme qui donnera vie au processus dans le monde réel.

Bien sûr, les shadowrunners qui ont une bonne raison de se trouver dans un système informatique profitent de ces mêmes technologies de pointe. Cette même Matrice qui simplifie de nombreux travaux éreintants offre un certain pouvoir aux deckers. Ces renégats parviennent à s'introduire dans les systèmes et utilisent cette simple représentation graphique à leurs propres fins.

ACCÈS À LA MATRICE

Pour se connecter à la Matrice, les gens se servent d'interfaces cybernétiques, appelées cyberdecks et cyberterminaux. De tels objets possèdent un câble en fibre optique et une fiche standard semblable à celles que l'on trouve dans les systèmes de télécommunications domestiques. Doté des outils adéquats, un decker peut bidouiller une entrée pour y adapter cette fiche. L'utilisateur se connecte au deck ou au terminal via une calotte d'électrodes qu'il met sur la tête (pour les peureux), ou grâce à une interface cybernétique branchée sur un jack (pour plonger totalement). Certaines calottes requièrent encore une sorte de clavier pour fonctionner, mais nombre d'utilisateurs privilégient un véritable port cybernétique.

Une fois activée, la console (ou le terminal) met en veilleuse la plupart des activités sensorielles de l'utilisateur et les remplace par une simulation électronique créée par la Matrice. Le signal simsens transforme les structures codées et complexes de la Matrice en icônes graphiques. Après une seconde de désorientation, le decker (ou plutôt l'icône qui le représente) apparaît dans la Matrice, à l'endroit choisi sur le cyberdeck. S'il pénètre dans l'arrière-salle du Bar-Grill Matchstick depuis un branchement illécite, l'image du decker apparaît donc dans la ligne télécom qui est reliée au bistrot.

Les utilisateurs accrédités possèdent des cyberterminaux agréés qui permettent de les identifier dans la Matrice à tout moment. Mais les cyberdecks des deckers n'ont pas de numéro d'identifiant Matriciel. Les deckers sont anonymes, et quand tout se déroule bien, ils dansent au sein des secrets de la Matrice en se moquant des mesures de sécurité. Bien sûr, quand les choses tournent mal, il leur arrive de perdre la vie dans la Matrice (voir *Combat matriciel*, p. 25).

VOIR LA MATRICE

À quoi ressemble la Matrice? Peu importe le réalisme stupéfiant des détails qui ont parfois la qualité des photographies, l'ensemble est généré par des ordinateurs et n'importe qui s'en rendrait compte. D'un autre côté, certaines parties de la Matrice sont virtuellement impossibles à différencier de leur équivalent dans le monde réel, mais il s'agit d'endroits dangereux.

Tout ce qui se trouve dans la Matrice possède une représentation symbolique. Observés depuis l'extérieur, les systèmes informatiques ressemblent souvent à des bâtiments, à des montagnes ou à toute autre grande structure. À l'intérieur existe toute une imagerie qui représente les différentes fonctions. En 2060, la plupart des systèmes informatiques sont des « systèmes sculptés » taillés sur mesure, basés sur une esthétique et des métaphores détaillées représentant le fonctionnement du système en question. La métaphore centrale d'un système sculpté définit la réalité virtuelle de ce système. Par exemple, le système de Silver



Technology de *Un prototype convoité* ressemble à ses bureaux physiques, sauf que le fait de toucher un appareil le « rend vivant » et lui fait faire ce que vous voulez. Touchez le bureau et il se met à écrire les mémos que vous avez en tête. Touchez le classeur à dossiers et des fichiers de données en sortent. Lorsqu'il se trouve dans un système, tout ce qu'un decker fait ou ressent est généralement retranscrit de manière logique par la métaphore centrale de ce système.

Les données ont, elles aussi, leur propre représentation, peut-être sous la forme de cubes flottants remplis d'informations tourbillonnantes. Se connecter à un serveur peut ressembler à franchir une porte ou à être aspiré dans un grand tube néon.

Et de quoi a l'air le decker ? De ce qu'il souhaite. Un homme portant une armure de chevalier ou technologique, un être de lumière pure, une balle blanche luminescente ou un démon sorti de quelque coin de l'enfer, peu importe. Dans la Matrice, tout peut ressembler à n'importe quoi.

Cela peut paraître curieux, mais rappelez-vous que les images que le decker voit (et les sons qu'il entend, etc.) n'existent pas dans la réalité. Ces représentations sont entièrement générées par le cyberdeck, d'après les renseignements que l'ordinateur avec lequel il interagit reçoit.

COMPÉTENCES

Chaque fois que vous voulez faire participer votre personnage à une action, pour qu'il accomplisse quelque chose d'un tant soit peu indécis - c'est-à-dire autre que respirer, parler ou marcher - vous sollicitez ses compétences. Elles représentent les capacités et les connaissances qu'il a acquises avec le temps. Dans *Shadowrun*, les compétences regroupent des techniques et du savoir de base d'ordre général plutôt que des champs d'actions limités et étroits.

COMPÉTENCES DE BASE

Les compétences de base sont fondamentales dans *Shadowrun*. Si les attributs d'un personnage symbolisent ses capacités innées, les compétences sont les capacités qu'il a apprises et développées progressivement. Chaque compétence représente un entraînement ou une méthode adoptée par le personnage, qui lui permet d'utiliser ses attributs naturels d'une certaine manière.

INDICES DE COMPÉTENCES

Les indices de compétences sont les valeurs numériques assignées aux compétences, soit lors de la création du personnage, soit lorsque la compétence est acquise en cours de jeu. Les conventions veulent qu'on inscrive le nom de la compétence, suivi de son indice. Par exemple, Furtivité 5 signifie que le personnage possède la compétence Furtivité et que l'indice est de 5. L'indice de compétence représente le nombre de dés qu'il faut lancer pour tester la compétence en question. Par exemple, le personnage ayant Furtivité 5 lance cinq dés pour procéder à un test de Furtivité.

Action par défaut

Les indices de compétences sont au minimum de 1. Si le personnage n'a pas au moins un indice de 1 dans une compétence donnée, cela signifie qu'il ne la possède pas. Il peut tout de même tenter des actions qui testent la compétence en question, mais subit un désavantage particulier. C'est qu'on appelle une « action par défaut ».

Lorsqu'une action par défaut est effectuée, augmentez le seuil de réussite de +4 et laissez le personnage lancer son Attribut à la place de la compétence. Utilisez la Table des attributs par défaut, p. 18, pour déterminer quelle compétence est liée à quel attribut.



CATÉGORIES DE COMPÉTENCES

COMPÉTENCES DE COMBAT

Armes Cyber-implantées

Cette nouvelle discipline de combat s'est développée avec l'avènement du cyberware de combat. Combinant des techniques de coups vifs et rapides, issues du combat à l'arme blanche, avec le style direct et violent du combat à mains nues, cette compétence permet à ceux qui disposent du cyberware approprié de l'utiliser de manière efficace.

Armes de Jet

Cette compétence gouverne l'utilisation de n'importe quel objet lancé par l'utilisateur.

Armes de Trait

Cette compétence gouverne l'utilisation des armes aux projectiles propulsés musculairement.

Armes Tranchantes

Cette compétence gouverne l'utilisation des armes de mêlée dotées d'un tranchant ou d'une pointe. Ce qui inclut aussi bien les couteaux que les épées ou les haches, à condition que les armes mesurent moins d'un mètre de long.

Combat à Mains Nues

Cette compétence (également désignée par le terme de combat au corps à corps) gouverne l'utilisation des techniques de combat basées exclusivement sur l'utilisation du propre corps de l'individu. En plus de la boxe, elle couvre d'autres styles de combat, comme les arts martiaux orientaux ou la capoeira brésilienne.

Fusils d'Assaut

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les fusils à cadence de tir élevée.

Massues

Cette compétence gouverne l'utilisation des armes de corps à corps n'ayant ni pointe ni lame et mesurant moins d'un mètre de long. Elle permet de se servir, comme d'une arme, de n'importe quel objet court et raisonnablement lourd, de la batte de base-ball au démonte-pneu en passant par le barreau d'une chaise.

Pistolets

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les types d'armes à feu tenues à une main, ce qui inclut les petits calibres, les pistolets légers, les pistolets lourds et les taser.

Pistolets-Mitrailleurs

Cette compétence gouverne l'utilisation des armes automatiques ou semi-automatiques légères, à cadence de tir élevée, calées contre l'épaule ou la hanche pour tirer.



COMPÉTENCES MAGIQUES

Sorcellerie

Cette compétence gouverne le contrôle des énergies magiques, généralement sous la forme de sorts. Seuls les personnages dotés d'un attribut Magie supérieur ou égal à 1 peuvent la posséder.

Invocation

Cette compétence gouverne l'invocation et le bannissement des esprits. Seuls les personnages dotés d'un attribut Magie supérieur ou égal à 1 peuvent la posséder. Les mages invoquent des élémentaires ; les chamans invoquent des esprits de la nature.

COMPÉTENCES PHYSIQUES

Athlétisme

Cette compétence reflète l'entraînement et la condition physique nécessaires à l'accomplissement d'activités physiques intenses.

Furtivité

Cette compétence gouverne les déplacements furtifs, les manipulations et autres tours de passe passe ainsi que l'art de semer quelqu'un. Elle couvre aussi le camouflage et les déguisements.

COMPÉTENCES SOCIALES

Étiquette

Cette compétence permet d'évoluer dans une culture ou un environnement spécifique sans y paraître ostensiblement étranger. Elle permet aussi de reconnaître les personnalités éminentes au sein de cette culture et d'avoir une idée générale de leurs forces, faiblesses, goûts et dégoûts.

Interrogation

Cette compétence représente la capacité d'arracher des informations à un individu non consentant.

Intimidation

Selon votre manière de voir les choses, cette compétence est, soit une version « light » de la compétence Interrogation, soit une version plus dure de la compétence Négociation. Intimidation permet au personnage d'obliger les gens à accomplir quelque chose qu'ils n'ont pas forcément envie de faire, uniquement par la peur qu'il leur inspire, que ce soit par son comportement « rentre-dedans » ou par son aspect effrayant.

TABLE DES ATTRIBUTS PAR DÉFAUT

Action

Tirer avec une arme à feu
Combat au contact
Acrobaties, efforts physiques
Déplacement discret
Négociation et autres compétences sociales
Informatique ou électronique

Attribut par défaut

Rapidité
Force
Force
Rapidité
Charisme
Intelligence

Leadership

Cette compétence permet au personnage d'amener les autres à faire ce qu'il désire en montrant l'exemple et en exerçant son autorité. Elle comporte donc un aspect de solution toute trouvée à certains problèmes, mais elle n'est pas conçue pour se substituer à la réflexion intelligente ou à une bonne planification de la part des joueurs.

Négociation

Cette compétence gouverne toutes les interactions à l'issue desquelles chacune des parties cherche à prendre le dessus, soit par une argumentation consciencieuse et délibérée, soit par un simple baratin. Les tests de Négociation ont pour seuil de réussite l'Intelligence de l'adversaire.

COMPÉTENCES TECHNIQUES

Biotech

Cette compétence gouverne la médecine de base et les premiers soins. Le personnage qui la possède connaît les bases de la médecine et sait les appliquer de manière concrète, plus comme un auxiliaire médical que comme un praticien. Bien qu'il soit familier des techniques et du matériel cyberware, il a besoin de l'aide d'un expert informatique pour régler les systèmes d'interface. Voir p. 27 pour plus de détails.

Informatique

Cette compétence gouverne l'utilisation et la compréhension de la technologie et de la programmation informatique. Elle est absolument essentielle pour quiconque désire se brancher dans le cyberspace et se déplacer dans la Matrice.

Électronique

Cette compétence gouverne l'utilisation et la compréhension des systèmes électroniques qui, dans les années 2060, sont très courants en ville.

Explosifs

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

COMPÉTENCES DE PILOTAGE

Motos

Cette compétence gouverne l'utilisation de toutes les motos, cyclomoteurs et motos avec sidecars.

Voitures

Cette compétence gouverne l'utilisation de tous les véhicules terrestres motorisés dotés d'au moins quatre roues.

COMBAT

Le monde de *Shadowrun* est hostile et violent. Inévitablement, les PJ seront entraînés dans des situations de combat. Qu'ils fassent pleuvoir les balles, lancent des sorts ou se battent au corps à corps, les règles de combat suivantes s'appliquent.

Le combat de *Shadowrun* se gère au cours d'une séquence de jeu appelée tour de combat. Le tour de combat tente de reproduire ce qui arrive lors d'un affrontement réel, en déterminant qui agit en premier, qui dégaine le plus vite, quelles sont les conséquences d'un accrochage, etc. Durant un tour de combat, qui couvre environ 3 secondes en temps de jeu, chaque joueur (en commençant par le plus rapide) décrit les actions entreprises par son personnage, lance des dés pour établir s'il réussit ou pas et de quelle manière. Le meneur de jeu expose, quant à lui, les actions et les réactions des personnages non joueurs, ainsi que le résultat final de toutes les actions qui ont eu lieu. La séquence du tour de combat est décrite p. 21.

Avant qu'un combat commence, la première chose à déterminer est l'ordre dans lequel agissent les différents personnages.

INITIATIVE

L'initiative permet de déterminer l'ordre dans lequel les personnages vont agir au cours d'un tour de combat. Pour déterminer le score d'initiative, lancez les dés d'initiative du personnage. Additionnez les résultats de ces dés à l'indice de Réaction pour obtenir le score d'initiative. Notez bien que la règle des 6 (p. 12) ne s'applique pas aux jets d'initiative, pas plus que vous ne pouvez utiliser de dés de Réserve d'Action.

John Longbone, un ork samouraï des rues, possède une Réaction d'indice 5 et 2D6 d'initiative. En lançant ses 2D6 d'initiative, il obtient un 2 et un 6. Son score d'Initiative est donc $(2 + 6 + 5) = 13$.

Le score d'Initiative établit le moment exact où un personnage peut accomplir une action et le nombre de fois où il a le droit d'agir dans un même tour de combat.

DÉTERMINATION DE L'ORDRE

Au début de chaque tour de combat, les personnages lancent leurs dés d'initiative. Les scores d'initiative sont calculés et les résultats sont notés par le meneur de jeu, du plus élevé au plus bas. Le personnage ayant obtenu le meilleur score agit en premier.

La passe d'initiative

Une fois que le personnage doté du meilleur score d'initiative a agi le premier, chacun des autres personnages accomplit sa propre action, dans l'ordre des scores d'initiative, du plus haut au plus bas. On appelle cette série d'actions effectuées par différents personnages la passe d'initiative. Chaque personnage a le droit d'agir une fois avant qu'un personnage agisse à nouveau. Le nombre au cours duquel un personnage effectue son action est appelé phase de combat.





Une fois que tous les joueurs ont pu agir, le meneur de jeu soustrait 10 du score d'initiative de tout le monde. Chaque personnage disposant d'un résultat supérieur à zéro a le droit d'agir une seconde fois, toujours dans l'ordre décroissant des scores. On se trouve alors dans la deuxième passe d'initiative. Quand tous les personnages ont terminé leurs actions, le meneur de jeu soustrait à nouveau 10 de tous les scores d'initiative précédemment déterminés. Tout personnage ayant un score encore supérieur à zéro peut agir une troisième fois, dans la troisième passe d'initiative. Ce processus continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus un seul personnage doté d'un score d'initiative positif. À ce moment-là, le tour de combat est terminé et l'on détermine un nouveau score d'initiative pour le nouveau tour de combat.

Un grand combat vient d'éclater et le meneur de jeu demande à tous ses joueurs de déterminer leur initiative. Ces derniers s'exécutent, lancent leurs dés, et obtiennent les scores d'initiative suivants :

Joueur	Score d'initiative
Personnage de Mathieu	37
Gorille n° 1 du MJ	26
Personnage de David	22
Gorille n° 2 du MJ	19
Personnage de Pauline	18
Personnage de Richard	17
Gorille n° 3 du MJ	15
Personnage de Carmelia	9

Joueur	Première passe	Deuxième passe	Troisième passe	Quatrième passe
Personnage de Mathieu	37	27	17	7
Gorille n° 1	26	16	6	pas d'action
Personnage de David	22	12	2	pas d'action
Gorille n° 2	19	9	pas d'action	pas d'action
Personnage de Pauline	18	8	pas d'action	pas d'action
Personnage de Richard	17	7	pas d'action	pas d'action
Gorille n° 3	15	5	pas d'action	pas d'action
Personnage de Carmelia	9	pas d'action	pas d'action	pas d'action

Le tour de combat se déroule dans l'ordre suivant :

Tous les personnages ont l'occasion d'agir dans la première passe d'initiative, en commençant par le personnage de Mathieu et en suivant un ordre décroissant. Dans la deuxième passe, seul le personnage de Carmelia n'obtient aucune action car son score d'initiative est inférieur ou égal à zéro (9 - 10). Tous les autres ont droit à une deuxième action, le personnage de Mathieu agissant en premier et les autres suivant le même ordre. Après la deuxième passe d'initiative, seuls trois personnages disposent d'un score d'initiative supérieur à zéro : le personnage de Mathieu, le gorille n° 1 et le personnage de David. Après la troisième passe, il n'y a plus que le personnage de Mathieu qui ait encore un score d'initiative positif. Non seulement son shadowrunner a agi le premier, mais il a aussi agi en dernier et c'est le personnage qui a disposé du plus grand nombre d'actions.

Égalités d'initiative

Il arrive, parfois, que des personnages se retrouvent avec le même score d'initiative. Dans ce cas, le personnage doté de l'indice de Réaction le plus élevé agit en premier. Si les personnages ont également le même indice de Réaction, les joueurs impliqués lancent un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé joue en premier (relancez les dés en cas d'égalité).

SÉQUENCE DU TOUR DE COMBAT

Après avoir déterminé qui agit et dans quel ordre, la séquence du tour de combat permet de résoudre toutes les formes d'affrontement, qu'il s'agisse du corps à corps, du combat à distance, des armes à feu ou de la magie. Toutes ces actions particulières s'accordent avec la séquence du tour de combat.

Sauf indication contraire, les règles de combat suivantes s'appliquent à tous les personnages joueurs, personnages non joueurs (PNJ) et esprits.

1. RENOUVELLEMENT DE TOUTES LES RÉSERVES DE DÉS

Tous les dés de la Réserve d'Action des personnages se renouvellent, retrouvant leur niveau normal.

2. DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

Déterminez l'initiative de tous les personnages, esprits et de n'importe quoi d'autre impliqué dans le combat. En classant les scores d'initiative du plus élevé au plus bas, vous établissez l'ordre chronologique des différentes actions.

3. ACTIONS DES PERSONNAGES DANS LEUR PHASE DE COMBAT

Les personnages impliqués dans le combat accomplissent à présent leurs actions l'un après l'autre au cours de la première passe d'initiative, en commençant par celui qui dispose du score d'initiative le plus élevé. Ce personnage est celui qui agit.

A. Déclaration des actions

Le personnage qui agit annonce ses actions pour sa phase de combat.

B. Résolution des actions

Résolvez les actions du personnage qui agit.

C. Déclarations et résolution des actions des autres personnages

Passez à chacun des autres personnages qui agissent à cette phase de combat. Les personnages peuvent accomplir des actions simples comme parler ou se jeter à terre, dans une phase où ils ne sont pas censés agir. Quand les personnages concernés ont agi à cette phase de combat, passez à la phase de combat du personnage doté du score d'initiative immédiatement inférieur. Résolvez alors les actions se déroulant à cette phase de combat, en reprenant l'étape A. Répétez les étapes A à C jusqu'à ce que les actions de tous les personnages aient été résolues pour cette passe d'initiative.

D. Calcul de la passe d'initiative suivante

Une fois que tous les personnages ont agi et que toutes les actions ont été résolues pour cette passe d'initiative, le meneur de jeu soustrait 10 au score d'initiative de tous les personnages et calcule ainsi l'ordre de la nouvelle passe d'initiative. On répète alors l'étape 3. Si le score d'initiative d'un personnage est inférieur ou égal à zéro, le personnage ne peut plus entreprendre d'action jusqu'à la fin de ce tour de combat.

4. DÉBUT D'UN NOUVEAU TOUR DE COMBAT

Commencez un nouveau tour de combat, en reprenant à l'étape 1. Continuez à répéter les étapes 1 à 3 jusqu'à la fin du combat. Tout dé de réserve non utilisé par un personnage à la fin du tour est perdu.



DÉCLARATION DES ACTIONS

Quand c'est à votre personnage d'agir, annoncez les actions qu'il va tenter d'accomplir au cours de la phase de combat. L'utilisation d'une compétence est considérée comme une action. Pour les actions sans compétence (comme parler, se cacher, faire un plan ou se jeter à terre), prenez 3 secondes comme base de temps pour l'action. Il est possible de crier « attention ! » en se jetant à terre, tout en faisant feu avec une arme. Mais tirer en lançant un sort tout en essayant de forcer une serrure électronique n'est pas possible.

MOUVEMENT

En plus de toute action, les personnages peuvent aussi décider de se déplacer durant le tour de combat.

Deux vitesses de déplacement sont possibles : la marche et la course. Les personnages peuvent aller à une de ces deux vitesses au cours d'une phase de combat. Ils peuvent aussi décider de rester immobiles. Les personnages qui agissent au cours de plus d'une passe d'initiative dans un tour de combat peuvent courir pendant une seule de ces passes ; peu importe laquelle.

INDICE DE MOUVEMENT

Chaque personnage dispose d'un indice de Mouvement, pour la marche comme pour la course. Cet indice permet d'établir la distance qu'il peut parcourir en un tour de combat. L'indice de Marche maximum est égal à la Rapidité du personnage en mètres. L'indice de course maximum est égal à sa Rapidité multipliée par son modificateur de course (voir *Table de course* ci-dessus).

Toute action entreprise par un personnage en train de courir subit un modificateur de +4. Un modificateur de +2 s'applique également pour toucher avec une attaque à distance un personnage qui court.

COMBAT À DISTANCE

Dans *Shadowrun*, les combats sont répartis en deux catégories : le combat à distance et le combat au contact (auss appelé corps à corps). Tous les combats à distance, qu'ils se fassent avec des armes à feu, de jet ou de trait, suivent la même procédure de résolution.

RÉSOLUTION DU COMBAT À DISTANCE

Suivez la procédure ci-dessous pour résoudre les combats à distance. Une explication détaillée suit la liste des étapes.

1. Trouver le seuil de réussite pour toucher de l'arme utilisée

Chaque arme des personnages a un seuil de réussite qui doit être atteint pour un tir réussi. Par exemple, les gardes dans *Un prototype convoité*, l'aventure de cet ouvrage, utilisent des fusils d'assaut AK-97 (voir p. 50). Leur seuil pour toucher est 3. Chaque personnage a un seuil différent basé sur ses compétences, ses accessoires et son cyberware.

2. Appliquer les modificateurs de seuil de réussite

Il n'y a que quelques modificateurs particuliers (voir ci-dessous). N'utilisez des modificateurs que si la situation l'exige.

COURSE	
Race	Modificateur de course
Humaine	x 3
Elfe	x 3
Naine	x 2
Ork	x 3
Troll	x 3

3. Test de réussite de l'attaquant

Effectuez le test de réussite de l'attaquant à l'aide de la compétence de combat appropriée, plus les éventuels dés de la Réserve d'Action. Dénombrez les succès obtenus par l'attaquant.

4. Test de Résistance aux dégâts de la cible

La cible effectue son test de Résistance aux dégâts en utilisant son indice de Constitution et ses dés de Réserve d'Action contre un seuil de réussite égal à l'indice de Puissance de l'arme utilisée, moins l'indice de Protection de la cible.

Comptez les succès obtenus par la cible.

5. Déterminer le résultat

Comparez le nombre de succès obtenus par l'attaquant et par la cible. Suivant celui des deux personnages qui en a obtenu le plus, réduisez ou augmentez les dégâts infligés par l'arme. En cas d'égalité, elle inflige les dégâts de base.

6. Appliquer les dégâts

Les dégâts finalement infligés par l'arme prennent effet sur la cible.

MODIFICATEURS DE SITUATION

Pour déterminer le seuil de réussite final d'une attaque à distance, additionnez tous les modificateurs appropriés et ajoutez ce total au seuil de réussite de base. Le résultat est le seuil de réussite ajusté final. Un seuil de réussite ne peut jamais être inférieur à 2.

Attaquant blessé

Les modificateurs idoines s'appliquent si l'attaquant a subi des dommages. Voir *Table des modificateurs de dégâts*, p. 27.

Attaquant en pleine course

Si l'attaquant est en train de courir au moment de l'attaque, l'attaque reçoit un modificateur de +4.

Cible en pleine course

Si la cible est en train de courir au moment de l'attaque ou durant son action précédente, l'attaque reçoit un modificateur de +2.

Cible immobile

Attaquer une cible immobile réduit le seuil de réussite de 1 point.

Coup ajusté

Les personnages qui prennent le temps de mieux viser reçoivent un modificateur de -1. Si le personnage s'est déplacé ce tour-ci ou se déplace durant la passe d'initiative en cours, il ne peut pas ajuster son tir.

Couverture partielle

Les attaques portées contre des cibles masquées par du feuillage, des buissons ou d'autres obstacles liés au terrain (cratères, murs, fenêtres, portes, rideaux, etc.) reçoivent un modificateur de +2.



TABLE DES MODIFICATEURS AU COMBAT À DISTANCE

Situation	Modificateur
Attaquant blessé	Voir <i>Table des modificateurs de dégâts</i> , p. 27
Attaquant en pleine course	+2
Cible en course	+2
Cible immobile	-1
Coup ajusté	-1
Couverture partielle	+2
Utilisation d'une arme sans avoir la compétence correspondante (voir p. 16)	+4

TEST DE RÉUSSITE DE L'ATTAQUANT

Pour déterminer l'aboutissement d'une attaque, le joueur procède à un test de réussite en utilisant un nombre de dés égal à la compétence de combat à distance appropriée de son personnage, plus éventuellement des dés de la Réserve d'Action. Comparez le résultat de chaque dé au seuil de réussite ajusté en n'oubliant pas la règle des 1 et celle des 6 (voir p. 9 et 10). Quand le résultat du dé est supérieur ou égal au seuil de réussite, on dit alors que le joueur a obtenu 1 succès. Comptez et notez le nombre de succès. Si le joueur n'en a aucun, l'attaque a échoué.

Liam qui possède un indice de 6 en compétence Pistolets, décide d'utiliser 4 dés de sa Réserve d'Action pour se donner une meilleure chance d'atteindre sa cible. Le seuil de réussite ajusté est de 4. Il lance 10 dés (6 + 4) pour résoudre cette attaque et obtient 3, 4, 3, 2, 5, 5, 1, 2, 6 et 5. En comparant chaque dé au seuil de réussite, le joueur de Liam remarque que seuls le 4, les trois 5 et le 6 lui sont supérieurs ou égaux, ce qui donne en tout cinq succès. Si le seuil de réussite ajusté avait été 5, il n'y aurait plus eu que quatre succès. S'il avait été supérieur à 6, par exemple 8, seule la règle des 6 aurait pu permettre à Liam de ne pas échouer dans son attaque ; il aurait pour cela dû obtenir au moins un 2 en relançant le dé ayant donné un 6.

TEST DE RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS

À ce stade du combat, la cible procède à un test de Résistance pour réduire la gravité de ses blessures. Elle utilise un nombre de dés égal à sa Constitution auxquels peuvent s'ajouter les dés restants de sa Réserve d'Action.

Le seuil de réussite de ce test est égal à l'indice de Puissance de l'arme de l'attaquant moins l'indice de toute protection portée par la cible. On considère tout résultat inférieur à 2 comme un seuil de réussite de 2. Jetez les dés en tenant compte de la règle des 6 et de celle des 1. Chaque résultat supérieur au seuil de réussite procure 1 succès à la cible.

La malheureuse cible de Liam, répondant au doux surnom de Morveux, possède une Constitution de 5 et porte, à ce moment, une protection balistique d'indice 4. Liam tire avec son fidèle Ares Predator, pistolet lourd dont le code de dégâts s'élève à 9M.

Le seuil de réussite du test de Résistance aux dégâts de Morveux est de 5 (9 - 4). Il lance les cinq dés de sa Constitution, mais il ne lui reste plus de dés de sa Réserve d'Action pour augmenter ses chances de survie. Morveux obtient les résultats suivants : 1, 1, 5, 5 et 6. Trois dés ont donné un résultat supérieur ou égal à 5, et Morveux a donc obtenu 3 succès.

RÉSULTAT

Pour déterminer le résultat, comparez le nombre de succès obtenus par l'attaquant et par sa cible. Si cette dernière, l'emporte, cela diminue les dégâts infligés par l'arme. Si l'attaquant a enregistré plus de succès que la cible, il augmente les dégâts de base de l'arme. Voir *Réajustement* ci-dessous.

CODE DE DÉGÂTS

Toutes les armes ont un code de dégâts qui indique la difficulté qu'éprouve la cible à résister aux blessures qu'elles infligent et le niveau de gravité de ces blessures. Le code de dégâts d'une arme est constitué de deux parties : un chiffre indiquant la puissance et une lettre pour le niveau de

dégâts.

Puissance

Le meneur de jeu et les joueurs utilisent la Puissance comme seuil de réussite pour tout test permettant d'échapper ou de résister aux blessures infligées par l'arme. Elle est souvent modifiée par une autre valeur opposée, comme une armure corporelle. Par exemple, si un personnage est touché par une arme dont la puissance est 6, le seuil de réussite des tests qu'il tente pour éviter ou résister aux dommages est de 6, à moins que ce chiffre ne soit modifié par la présence d'une armure.

Niveau de dégâts

Le niveau de dégâts d'une arme indique la gravité de base des blessures qu'elle inflige. Il en existe quatre : L pour Léger, M pour Moyen, G pour Grave et F pour Fatal. Si l'on ignore les facteurs externes, un personnage touché par une arme définie par un niveau de dégâts subit une blessure Légère, Moyenne, Grave ou Fatale, selon les cas. Dans les faits, toutefois, le niveau de dégâts est généralement augmenté ou diminué d'une manière ou d'une autre avant que les dommages soient effectivement encaissés par le personnage.

RÉAJUSTEMENT

Le réajustement est un processus qui consiste à augmenter ou à diminuer le niveau de dégâts d'une arme. L'attaquant, qui utilise les succès obtenus par son test de réussite, peut augmenter les dégâts de son arme de 1 niveau pour chaque tranche entière de 2 succès obtenus. Ainsi, s'il utilise une arme dont le niveau de dégâts de base est de M et qu'il a, par exemple, obtenu quatre succès lors de son test de réussite, les dégâts de son arme augmentent jusqu'à F (les deux premiers succès font monter le niveau de dégâts à G, les deux autres le font passer à F).

Le personnage attaqué, lui, cherche exactement le contraire. Il veut faire baisser les dégâts de l'arme de l'attaquant. Pour chaque tranche entière de 2 succès obtenus par le défenseur, le code de dégâts de l'arme diminue de 1 niveau. Si, par exemple, le défenseur obtient quatre succès contre une attaque portée par une arme infligeant des dégâts de base Graves, les dégâts de cette arme deviennent Légers (les deux premiers succès font baisser les dégâts de G à M, les deux autres, de M à L).

On compare les succès des deux adversaires, et celui qui obtient le plus de succès l'emporte et a le droit d'ajuster les dégâts en conséquence.

Si le niveau de dégâts de l'arme est ajusté en dessous de L (le niveau est déjà à L et il reste au moins 2 succès à utiliser pour



l'ajustement), alors l'arme n'inflige aucun dommage. À l'inverse, le niveau de dégâts Fatal est le niveau maximum de dégâts qu'on peut occasionner.

L'attaquant augmente de 1 niveau tous les 2 succès

(L)éger – (M)odéré – (G)rave – (F)atal

Le défenseur diminue de 1 niveau tous les 2 succès

En comparant les succès de Liam et de Morveux, on remarque que le premier en a obtenu cinq, soit deux de plus que Morveux. Liam peut ainsi augmenter de 1 niveau la gravité des dégâts qu'il inflige avec son arme, lesquels passent de M à G. Le pauvre Morveux a encaissé une blessure Grave.

Si Morveux avait été plus chanceux et avait obtenu deux succès de plus que Liam, le niveau de dégâts serait passé de M à L, si bien que Morveux n'aurait souffert que d'une blessure Légère. Pour ne pas du tout être blessé, il aurait fallu que Morveux obtienne quatre succès de plus que Liam (deux succès le faisant passer à une blessure Légère, et deux de plus éliminant complètement la blessure). S'il avait obtenu ne serait-ce que le même nombre de succès que Liam, il aurait subi une blessure Moyenne, correspondant aux dégâts de base de l'Ares Predator (9M).

APPLIQUER LES DOMMAGES

Reportez les dégâts subis sur le moniteur de condition de la cible selon les règles définies dans *Subir des dommages*, p. 26.

COMBAT AU CONTACT

Les règles du combat au contact (ou « mêlée ») s'appliquent dès que deux personnages décident de s'affronter à mains nues ou à l'aide d'armes de corps à corps. Le combat au contact dans le monde de *Shadowrun* implique que diverses manœuvres fassent partie intégrante du combat. Chaque attaque ne se limite pas à un seul coup porté, mais est constituée d'une série d'esquives, de feintes et de contre-feintes. Pour des raisons de simplicité, nous appellerons attaquant le personnage qui initie l'attaque. Son adversaire sera considéré comme le défenseur.

Le combat au contact ne se résume pas à « je te frappe, et puis j'attends que ce soit à ton tour de me frapper. » Il simule en réalité plusieurs secondes de feintes, crochets du droit, coups, parades, attaques, esquives, coups de pieds et morsures effectués par les deux combattants en même temps. Il y a une chance qu'un personnage soit blessé, même si l'action a lieu à sa phase de combat. Il court toujours le risque que son adversaire réussisse un coup chanceux, ou qu'il soit tout simplement bien meilleur que lui.

ARMES DE MÊLÉE

Cette catégorie regroupe toutes les armes pouvant être utilisées par des combattants se trouvant à quelques mètres l'un de l'autre. Un personnage peut parfois lancer une telle arme pour surprendre son ennemi, mais quand il la brandit et engage son adversaire en mêlée, référez-vous aux règles du combat au contact.

Le code de dégâts des armes de mêlée fonctionne de manière légèrement différente de celui des armes à distance. Certains infli-

gent des dégâts étourdissants au lieu de dégâts physiques. Le joueur et le meneur de jeu devront se mettre d'accord sur les dommages des armes de contact avant de démarrer la partie.

RÉSOLUTION DU COMBAT AU CONTACT

La procédure que voici permet de simuler tous les combats au contact. Des explications plus détaillées sont fournies plus loin.

1. Test de l'attaquant

L'attaquant lance un nombre de dés égal à son niveau dans la compétence de combat utilisée, plus des dés de sa Réserve d'Action, contre un seuil de réussite de base, indiqué comme le seuil de réussite pour toucher (sur la fiche du personnage). Par exemple, les gardes (encore une fois ceux de *Un prototype convoité*, p. 50) utilisant leurs poings ont tous un seuil de réussite pour toucher de 4 (excepté le troll, qui a un seuil de réussite de 3). Modifiez ce seuil de réussite selon la situation, en utilisant les modificateurs du combat à distance p. 23.

Dénombrer les succès obtenus.

2. Test du défenseur

Le défenseur lance un nombre de dés égal à son niveau dans sa compétence de combat, plus des dés de sa Réserve d'Action, contre le seuil de réussite indiqué sur sa fiche de personnage, modifié selon la situation, en utilisant les modificateurs du combat à distance p. 23.

Dénombrer les succès obtenus.

3. Comparaison du nombre de succès

Le personnage qui a obtenu le plus de succès réussit à porter un coup à son adversaire. En cas d'égalité, l'avantage va à l'attaquant.

4. Calcul des dégâts

Le personnage qui a réussi à toucher son adversaire augmente les dégâts infligés à hauteur de 1 niveau de dégâts tous les 2 succès obtenus, lors du test précédent, de plus que le défenseur. Quand le niveau de dégâts est augmenté jusqu'à Fatal, les succès supplémentaires peuvent être utilisés pour augmenter l'indice de Puissance. L'indice de Puissance augmente de 1 point pour chaque tranche de 2 succès excédentaires.

5. Test de Résistance aux dégâts

Le personnage qui encaisse des dommages lance un nombre de dés égal à sa Constitution contre un seuil de réussite de base égal à la Force de son adversaire, moins son indice de protection d'Impact. Le niveau de dégâts est diminué de 1 niveau par tranche de deux succès obtenus.

COMPARAISON DU NOMBRE DE SUCCÈS

Une fois que les adversaires ont effectué leurs tests de réussite, comparez les succès obtenus de part et d'autre. Le personnage ayant enregistré le plus de succès réussit à porter un coup à son adversaire. Soustrayez le nombre de succès du combattant malchanceux de celui de son adversaire et notez le résultat, car il permet de déterminer la gravité du coup, comme cela est expliqué plus loin. En cas d'égalité, l'avantage va à l'attaquant.



Tête de plomb et Geist se font face dans une sombre allée du plexe. Tête de plomb possède un indice de 5 en Combat à Mains Nues, une Constitution de 4 et peut utiliser 4 dés de sa Réserve d'Action. Geist, quant à elle, dispose de Combat à Mains Nues d'indice 4, d'une Constitution d'indice 5 et a 5 dés dans sa Réserve d'Action. Tous deux procèdent à un test contre un seuil de réussite de 4, car la situation n'apporte aucun modificateur. Tous deux utilisent tous leurs dés de Réserve d'Action. C'est la phase de combat de Geist, qui est donc l'attaquante.

Tête de Plomb lance 9 dés, et obtient 1, 2, 2, 3, 3, 3, 4, 5 et 6, soit trois résultats supérieurs ou égaux à 4, et donc trois succès. Geist lance, elle aussi, 9 dés et obtient 1, 3, 4, 4, 5, 5, 5, 6 et 6, soit sept succès.

Geist ayant enregistré plus de succès que son adversaire, elle réussit à le toucher. Si tous deux avaient obtenu le même nombre de succès, Geist aurait tout de même touché Tête de Plomb, car elle est l'attaquante.

DÉTERMINER LES DOMMAGES

Le personnage qui a obtenu le plus de succès peut utiliser ses succès pour augmenter les dégâts qu'inflige son arme. Le niveau de dégâts de l'arme augmente de 1 niveau de dégâts tous les 2 succès en plus de ceux obtenus par son adversaire. En cas d'égalité, l'attaquant inflige les dégâts de base de l'arme. Si le personnage parvient à augmenter le niveau de dégâts de son arme jusqu'à Fatal, tout succès supplémentaire obtenu lui permet d'augmenter l'indice de Puissance de l'attaque, à raison de 1 point par tranche de 2 succès supplémentaires.

Geist a obtenu quatre succès de plus que Tête de Plomb. Elle peut donc augmenter par deux fois le niveau de dégâts de son arme. Comme le code de dégâts de base de Geist à mains nues est de 4M Étourd., elle peut se servir de ses quatre succès nets pour augmenter de deux niveaux son code de dégâts, qui passe à 4F (Fatal) Étourd. Si Geist avait obtenu six succès de plus que son adversaire, elle aurait pu se servir des deux succès supplémentaires pour augmenter l'indice de Puissance de son attaque jusqu'à 5F (Fatal) Étourd.

TEST DE RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS

Le personnage touché par l'attaque peut maintenant essayer de limiter la casse. Pour cela, il procède à un test basé sur sa Constitution contre un seuil de réussite égal à l'indice de Puissance de l'arme, moins son indice d'Armure d'impact. Le niveau de dégâts diminue de 1 niveau tous les 2 succès obtenus.



Le personnage peut utiliser les dés restant de sa Réserve d'Action.

Tête de plomb lance ses cinq dés de Constitution contre un seuil de réussite de base de 4, moins les 2 points de l'armure d'impact qu'il porte. Ce qui lui donne un seuil de réussite final de 2. Il obtient 1, 1, 2, 4 et 6, soit trois succès.

Chaque tranche de deux succès obtenus par Tête de plomb diminuera le niveau de dégâts d'un niveau en partant de Fatal Étourd. Comme Tête de plomb a 3 succès et non 4, il ne peut réduire les dégâts que d'un niveau, à Grave Étourd. Tête de plomb encaisse une blessure Grave Étourd.

COMBAT MATRICIEL

Les règles d'action dans la Matrice sont presque les mêmes que celles du monde physique. Le personnage connecté lance aussi son initiative, mais comme tout est virtuel dans la Matrice, puisque tout se déroule dans l'esprit du decker, le jet d'Initiative est doublé. Seuls les personnages avec un datajack et un cyberdeck peuvent accéder à la Matrice de cette façon.

Une fois que le personnage a déterminé son initiative modifiée, le tour de combat se déroule normalement (voir p. 21).

AGIR DANS LA MATRICE

Un decker branché à la Matrice peut accomplir deux types d'actions. Le premier type d'action est la recherche. La recherche découle de toute action du personnage dans la Matrice : se déplacer d'un endroit à un autre,

toucher ou activer quelque chose, ou rechercher activement des données. Le personnage fait un test de compétence Informatique contre le seuil de réussite donné en recherche. Si le personnage réussit, il a pu accomplir l'action sans que le système informatique l'ait identifié comme un utilisateur illicite. La Réserve d'Action peut être utilisée pour ce test.

Si le personnage échoue à ce test (il n'a obtenu aucun succès), une alarme est activée et le système se met en alerte. Le personnage est alors confronté à un decker de sécurité, ce qui conduit au deuxième type d'action qu'un personnage peut accomplir dans la Matrice : le combat.

Le combat matriciel est joué de la même manière que le combat au contact (voir p. 24). Les dégâts sont de type étourdissant et peuvent être augmentés ou diminués. Lorsque le decker de sécurité ou le personnage joueur perd connaissance après avoir encaissé des dégâts de niveau Fatal Étourd., le personnage inconscient est automatiquement éjecté et doit réussir un test de Volonté (4). S'il échoue, il encaisse une blessure Moyenne Physique en raison du choc mental en retour. Des dés de la Réserve d'Action peuvent être utilisés dans les tests de combat et



de résistance aux dégâts.

Le decker peut choisir à quoi son persona ressemble dans la Matrice, et également l'apparence de ses attaques. Un clown lançant des tartes, une araignée portant une fileuse de fil de toile d'araignée, ou une araignée lançant des tartes - il n'y a pas de limites en ce qui concerne l'apparence des icônes.

Modificateurs matriciels

Tant que le système est en alerte, toutes les actions que le decker illégal entreprend reçoivent un modificateur de +2, y compris le combat, mais pas la résistance aux dégâts.

Le decker peut tenter d'arrêter l'alarme en effectuant un test de recherche pour trouver l'alarme, puis un deuxième test pour l'arrêter. Un decker qui a remporté un combat matriciel peut également se débrancher, trouver le point d'entrée du decker de sécurité inconscient dans le monde physique, et se brancher sur son terminal. Le système acceptera le decker comme decker de sécurité. Le personnage peut ensuite effectuer un test de recherche non modifié pour arrêter l'alarme, et le système entier répondra à ce personnage comme s'il s'agissait de son propre système.

DÉGÂTS ET GUÉRISON

Impliqués comme ils le sont dans des activités illégales et souvent dangereuses, les personnages de *Shadowrun* prennent des coups et en prennent même souvent. Le type des blessures, leur gravité ainsi que leurs conséquences varient grandement selon les situations.

TYPES DE BLESSURES

Les blessures occasionnent deux types de dégâts : les dégâts physiques (compteur Physique) et les dégâts étourdissants (compteur Étourdissement), qui doivent être traités séparément.

Dégâts physiques

Les dégâts physiques constituent le type de blessures le plus dangereux. Il s'agit en effet des plaies occasionnées par les armes à feu, les explosions, les armes tranchantes ou d'estoc et la plupart des sorts magiques. Si le code de dégâts d'une arme ne comporte aucune précision sur le type de dégâts infligés, cette arme délivre par défaut des blessures physiques. Naturellement, les dégâts physiques sont aussi ceux qui nécessitent le plus long délai de guérison.

Dégâts étourdissants

Ce sont le plus souvent des contusions, de la fatigue musculaire et autres douleurs du même genre, dues généralement à des coups de poings, de pieds, d'armes contondantes, à certains sorts particuliers et à la fatigue induite par le lancement de certains sorts. Quand une arme inflige des dégâts étourdissants, son code de dégâts l'indique systématiquement. Les dégâts étourdissants se soignent assez rapidement, mais leurs effets immédiats peuvent être aussi radicaux que ceux des dégâts physiques.

SUBIR DES DOMMAGES

Une fois que le code de dégâts a été ajusté à son niveau final, le personnage subit les blessures restantes. On reporte ces dommages dans son moniteur de condition présenté ci-dessous, qui comporte deux compteurs, Physique et

MONITEUR DE CONDITION

	Étourd. Léger	Étourd. Moyen	Étourd. Grave	Étourd. Fatal
Étourdissement	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
Physique	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
	Blessure Légère	Blessure Moyenne	Blessure Grave	Blessure Fatale

Étourdissement. On note les dégâts physiques sur le compteur Physique et les dégâts étourdissants sur le compteur Étourdissement.

Le nombre de cases remplies dépend du code de dégâts final de l'attaque, après ajustement éventuel. Un bref coup d'œil sur la Table des modificateurs de dégâts, permet de constater qu'un individu jusqu'alors intact, subissant des dommages physiques ou étourdissants, doit noircir 1 case de la colonne appropriée du moniteur de condition si l'arme lui a infligé une blessure Légère, 3 pour une blessure Moyenne, 6 pour une blessure Grave et 10 pour une blessure Fatale.

Les dégâts sont cumulatifs. Prenons l'exemple d'un personnage ayant déjà rempli trois cases dans une des deux colonnes (blessure moyenne) et qui se voit à nouveau infliger une blessure moyenne. Son joueur doit noircir trois autres cases, portant ainsi le total à 6, ce qui correspond à une blessure grave. Si le personnage n'avait subi qu'une blessure Légère, il aurait fallu cocher une case supplémentaire, pour un total de 4, et si la dernière blessure avait été Grave, il y aurait eu finalement 9 cases noircies.

Si un personnage subit plus de 10 cases de dégâts étourdissants, les dégâts supplémentaires sont reportés sur le compteur physique. À 10 cases de dégâts étourdissants, le personnage perd connaissance et ne se réveillera pas avant que ses dégâts étourdissants ne soient réduits au niveau Grave.

Si un personnage reçoit 10 cases de dégâts physiques, il sera inconscient sans chance de se réveiller, sauf s'il est soigné par un sort de Soins (voir p. 35). Si un personnage encaisse 11 ou davantage de cases de l'est mort. *Shadowrun* est un jeu mortel, alors prenez-y garde.

NIVEAUX DE CONDITION

Quand les dégâts encaissés dépassent certains niveaux du moniteur de condition, le personnage subit quelques désagréments qui simulent les effets des blessures sur ses capacités. Les modificateurs de condition d'un même compteur ne se cumulent pas. Considérez seulement le plus important d'entre eux à un moment donné. En revanche, les modificateurs provenant de compteurs différents, eux, sont cumulatifs. Ainsi, un personnage souffrant d'une blessure physique Légère et d'un étourdissement Moyen reçoit les modificateurs correspondants (+2 pour les dégâts étourdissants et +1 pour les dégâts physiques, soit un total de +3).

Les modificateurs de condition fournis par la Table des modificateurs de dégâts, ci-dessus, reflètent l'impact des blessures sur les facultés et compétences du personnage. Le **modificateur de blessure** constitue une

TABLE DES NIVEAUX DE DÉGÂTS

Type de dégâts	Nombre de cases remplies
Légers	1
Moyens	3
Graves	6
Fatals	10



pénalité quasi universelle qui est valable pour presque tous les seuils de réussite des tests effectués par le blessé, à l'exception de ceux lui permettant d'éviter ou de résister à des blessures.

GUÉRISON

Guérir prend du temps, et plus un personnage est blessé, plus longue sera sa convalescence. La guérison des dégâts physiques et étourdissants a lieu suivant des procédures et à des vitesses différentes.

Guérison des dégâts étourdissants

Techniquement, la guérison des dégâts étourdissants constitue plus un processus de reprise de ses esprits qu'une véritable guérison, car les dommages étourdissants ne sont pas de véritables blessures. Le temps que met une personne à récupérer de ce type de dégâts dépend de leur quantité et du résultat d'un test de Volonté ou de Constitution. Pour se remettre, le personnage lance un nombre de dés égal à son indice de Constitution ou de Volonté (le plus élevé de ces deux attributs) contre un seuil de réussite de 2, ajusté suivant le modificateur de condition approprié, Physique ou Étourdissement, qui le pénalise à ce moment.

Récupérer 1 case de dégâts en Étourdissement nécessite un temps de base de 60 minutes, divisé par le nombre de succès obtenus lors du test précédent. À la fin de cette période, le personnage étourdi retrouve une case de son compteur Étourdissement, et les dommages correspondants ont disparu. En cas d'évanouissement dus à des dégâts Étourdissement Fatals, le personnage ne reprend conscience qu'au moment où le niveau de dégâts est réduit à Grave.

Pour récupérer des dégâts étourdissants, il faut se reposer totalement. Si quoi que ce soit interrompt cette pause, le processus de récupération avorte et le personnage doit de nouveau procéder à un test de Volonté ou de Constitution, en tenant compte de sa condition à ce moment-là. Cependant, le résultat ne peut être meilleur que celui du premier test.

Aucun traitement médical ne permet vraiment de se remettre des dégâts étourdissants, ni aucun sort.

Guérison des dégâts physiques

Guérir de blessures nécessite bien plus de temps que se remettre d'un simple évanouissement. Même si les plaies cicatrisent souvent sans assistance médicale, ce n'est pas toujours le cas. Un personnage qui souffre de blessures physiques procède à un test de Constitution contre un seuil de réussite dépendant de son niveau de blessure du moment. Il ne peut recourir qu'à son indice naturel de Constitution, la cybernétique ne lui étant d'aucune aide, pas plus que l'armure dermale naturelle du troll. Il effectue ce test quand bon lui semble. Si c'est au cours d'un combat, il ne peut rien faire durant le tour de combat suivant. Mais cela lui permet de déterminer immédiatement la gravité de ses blessures.

S'il obtient au moins un succès, il guérit sans assistance médicale. Dans le cas contraire, il doit recevoir des soins plus ou moins intensifs. Des blessures Fatales nécessitent toujours une assistance médicale.

Les effets des premiers soins et de la guérison magique sont appliqués avant de procéder au test ci-dessus.

TABLE DES MODIFICATEURS DE DÉGÂTS

Niveau de dégâts	Modificateur de blessure
Léger	+1
Moyen	+2
Grave	+3

TABLE DES BLESSURES

Niveau de dégâts	Seuil de réussite
Léger	2
Moyen	4
Grave	6

Guérison magique

Le sort Soins peut également guérir des dégâts physiques. Le sort Soins peut être administré à n'importe quel moment.

Utilisation de la Biotech

Quand aucune assistance médicale professionnelle n'est disponible et que vous ne pouvez ni aller à la pharmacie du coin ni vous permettre d'attendre l'arrivée d'un vrai médecin, la compétence Biotech est votre meilleure amie (en réalité, c'est la personne qui possède cette compétence qui est votre meilleure amie). Bénéficier des effets de cette compétence signifie recevoir les premiers soins, ce qui réduit la gravité de tout dommage de blessures Légères, Moyennes ou Graves, jusqu'à ce qu'un médecin prenne le relais. La compétence Biotech ne s'applique qu'aux blessures

physiques. Seule une bonne nuit de repos annule les dégâts étourdissants.

Pour être efficaces, les premiers soins de la Biotech doivent être appliqués avant qu'une heure se soit écoulée après la blessure. Quels que soient les succès obtenus au test de Biotech, l'utilité de ces premiers soins devient nulle si le personnage a reçu des soins magiques. À l'inverse, par contre, il est possible d'appliquer des soins magiques après que la compétence Biotech ait été utilisée.

Pour dispenser les premiers soins, effectuez un test de Biotech contre un seuil de réussite dépendant du niveau de blessure actuel du bénéficiaire comme le montre la Table des blessures ci-dessus. S'il obtient au moins 1 succès, il réduit de 1 niveau le niveau de dégâts. La compétence Biotech ne peut jamais réduire les dégâts de plus d'un niveau.

EFFETS SPÉCIAUX

Vous venez de lire les règles qui régissent les combats de *Shadowrun*. Cependant, ne perdez pas de vue que, si vous êtes tranquillement assis autour d'une table, entourés de vos amis, en train de jeter des dés, il n'en est pas de même pour vos personnages ! Les combats du monde de *Shadowrun* doivent être pleins de bruit et de fureur ! En tant que joueur, il vous appartient de faire vivre votre personnage. Ne dites pas, « je tire sur le garde », mais plutôt « Je me jette contre le mur, je sors mon Ares Predator et je vise le garde en lui disant de retourner jouer dans son bac à sable. »

En tant que Meneur de jeu, ne dites pas « le garde est en Blessure Grave, il subit un modificateur de +3 pour le reste du combat », mais « Le garde va s'emplâtrer dans la magnifique baie vitrée, la pulvérisant en un milliers de fragments de verre. Oups, on dirait qu'il va avoir du mal à faire autre chose que de tenter de se rappeler où il est... »

Vous avez compris, le principe d'un combat n'est pas de faire une succession d'opérations mathématiques savantes, mais bien de s'amuser. Dans le scénario *Un prototype convoité*, si un combat éclate dans les locaux de Silver Technologies, décrivez les dégâts sur le mobilier alentour, les vitres qui explosent, les bureaux ravagés par les balles, les employés de bureau paniqués qui hurlent : Faites des gestes, faites du bruit. Bref, amusez-vous !

MAGIE

En 2011, l'Éveil a transformé le monde en faisant de la magie une réalité. Il est rare qu'un habitant du Sixième Monde reçoive le don d'utiliser le pouvoir magique. Ceux qui ont eu cette chance sont appelés les Éveillés.

Dans le monde de *Shadowrun*, un personnage Éveillé possède un attribut Magie égal ou supérieur à 1, contrairement aux personnages Ordinaires qui possèdent un score de 0 dans cette caractéristique. Les compétences et capacités magiques auxquelles ont accès les Éveillés sont très diverses. Un Éveillé utilisant les compétences magiques est appelé un **magicien**.

Les magiciens doivent choisir une des deux **traditions**. Une tradition est un ensemble de croyances et de techniques d'utilisation de la magie. Elle influence l'apparence du magicien et sa manière d'apprendre à utiliser ses pouvoirs. Ce choix est définitif.

Un personnage ayant opté pour la tradition **chamanique** est, bien évidemment, un **chaman**. La magie d'un chaman provient de sa relation avec le monde de la nature et le pouvoir des émotions et de l'inspiration. Il tire sa connaissance de la magie d'un esprit supérieur : un **totem**.

Un personnage ayant opté pour la tradition **hermétique** est appelé **mage**. Les mages hermétiques sont des intellectuels, ils voient en l'univers un schéma complexe de forces qui peuvent être contrôlées en usant de la bonne formule ou du rituel adéquat. Leur connaissance de la magie provient d'études et de recherches obstinées.

MANA

Le **mana**, l'énergie de la magie, baigne le Monde Éveillé. Il est invisible, intangible et ne peut être mesuré ni même influencé par des machines, uniquement par des êtres vivants. Il est sensible aux émotions et obéit aux volontés des Éveillés. Il alimente la sorcellerie et l'invocation, permettant aux magiciens de lancer des sorts ou d'invoquer des esprits.

PUISSANCE

Tous les sorts du monde de *Shadowrun* ont un attribut nommé **Puissance**. Comme son nom l'indique, il représente le degré de puissance du sort. La Puissance sert de seuil de réussite aux tests effectués pour résister aux effets du sort.

COMPÉTENCES MAGIQUES

Les magiciens utilisent les compétences magiques de Sorcellerie et d'Invocation pour manipuler le mana, provoquant des phénomènes magiques. Les tests concernant ces compétences suivent les règles classiques de test de compétence (p. 16), ainsi que les règles spéciales décrites dans le présent chapitre. Il est impossible d'effectuer une action par défaut par le biais d'un Attribut pour une compétence magique.



DRAIN

De nombreuses utilisations de compétences magiques, telles que le lancement de sorts ou l'invocation d'esprits provoquent du **drain**. L'effort réalisé par la manipulation du mana peut épuiser voire blesser un magicien. Les pratiques magiques qui provoquent du drain ont un **code de drain** de la même manière qu'une arme possède un code de dégâts, avec un indice de Puissance et un niveau de dégâts.

Le drain est indiqué pour les sorts et pour les esprits.

Les personnages se servent de leur Volonté pour résister au drain de sorcellerie, et de leur Charisme pour résister au drain d'invocation. Chaque tranche de 2 succès sur le test de résistance au drain réduit le niveau de drain d'un niveau. Une réduction en-deçà de Léger signifie que le personnage ne subit pas de dégâts.

Le drain est exclusivement un dégât de type Étourdissant.

LA TRADITION CHAMANIQUE

La magie chamanique provient du pouvoir de la nature et du monde des esprits (le plan astral). Partout dans le monde, les cultures tribales la pratiquent. Quand l'Éveil offrit la magie au monde, les chamans amérindiens furent parmi les premiers à pouvoir l'utiliser. Le chamanisme se développa également dans les zones urbaines, en raison du boom de l'occultisme à la fin du XX^e siècle. Quand L'Éveil se produisit, les « chamans urbains » découvrirent que les anciennes pratiques fonctionnaient aussi bien au cœur des cités qu'en pleine nature.

Les chamans considèrent que l'univers est rempli d'esprits palpant de vie qui peuvent leur accorder leur aide s'ils la leur demandent. Ils sont en harmonie avec la nature et avec le flot des énergies de la vie et de la magie qui la traversent.

TOTEMS

Chaque chaman obéit à un **totem**, un puissant esprit qui lui confère la puissance et la connaissance magiques. En retour, le chaman se conforme aux idéaux qu'incarne le totem.

Techniquement, c'est le totem qui choisit le chaman, pas l'inverse. À un moment de sa vie, le futur apprenti ressent l'appel d'un totem au cours d'un rêve ou d'une vision. Cet appel se produit lors d'un événement traumatisant, comme une maladie grave accompagnée de fortes fièvres, un choc soudain et violent ou un coma.

Le Masque Chamanique

Avant l'Éveil, les chamans de certaines cultures tribales portaient des masques symbolisant leur totem et devenaient ainsi l'incarnation de ce grand esprit. Ces artefacts ne sont plus nécessaires aujourd'hui. Quand un chaman fait appel à ses compétences magiques, les caractéristiques associées au totem deviennent de plus en plus apparentes. Ce phénomène est appelé **le Masque Chamanique**. Plus la magie est puissante et plus les traits deviennent perceptibles. Il ne s'agit que d'une modification momentanée de l'apparence, d'une sorte d'hallucination affectant tous ceux qui sont capables de voir le chaman, mais elle est impressionnante. Le Masque Chamanique n'est pas perçu par les machines et n'apparaît pas sur les films ou les enregistrements vidéo, mais seulement dans la mémoire des témoins de la scène.

Par exemple, quand un chaman Rat accomplit une magie mineure, ses traits deviennent plus acérés, ou ses mélodies évoquent les cris poussés par un rat. Pour une magie plus puissante, ses yeux ressemblent à ceux d'un rongeur, ou ses doigts prennent l'apparence de griffes. Enfin, dans le cas d'une magie particulièrement exigeante, ses traits sont entièrement occultés par l'image du corps et de la tête d'un rat.

Chien

Les gardes chamans de l'aventure *Un prototype convoité*, p. 53, suivent *Chien*. Chien est un ami loyal, honoré par de très nombreux chamans du monde entier. Il se bat féroce pour défendre son foyer et ceux qui se sont placés sous sa protection. Les chamans Chien protègent les gens de la magie mauvaise et des esprits néfastes. Ils sont serviables, loyaux et généreux avec tous ceux qui font preuve de gentillesse et d'honnêteté envers eux. Ils sont déterminés, parfois jusqu'à l'obstination.

Rat

Le personnage de chamane urbaine présentée p. 58 suit *Rat*. Rat se trouve partout où l'humanité est établie. Qui d'autre pourrait lui fournir autant de nourriture ? Rat est un voleur discret, trop égoïste pour partager quoi que ce soit. C'est un couard qui préfère la fuite au combat. Les chamans Rat sont souvent sales et d'aspect négligé. Ils n'aiment pas agir en plein jour et préfèrent rester dans l'ombre. Ils évitent le combat chaque fois que cela est possible, sinon, ils se battent pour tuer.

LA TRADITION HERMÉTIQUE

Un mage tire sa magie d'un ensemble de théories complexes qui expliquent le mana, les dimensions de l'espace astral et leurs interactions avec le monde physique. Ces théories sont presque aussi nombreuses que les mages eux-mêmes. En comprenant la nature de ces interactions, les mages deviennent capables d'accomplir de la magie grâce à divers rituels et à la force de leur volonté.

Les études sur la magie hermétique avaient déjà commencé avant l'Éveil. Cette magie rencontra plus de succès auprès des corporations et des gouvernements que le courant chamanique. Mais même les mages, avec leur approche scientifique de la magie, furent d'abord regardés avec beaucoup de scepticisme. Aujourd'hui encore, les mages sont bien plus nombreux que les chamans dans les couloirs des corporations (Allez donc expliquer à Rat qu'il doit prêter son équipement !).

Les mages sont des érudits qui étudient et pratiquent la magie à l'aide de formules et de rituels bien définis et éprouvés. Ils cherchent inlassablement à apprendre des théories et des lois régissant la magie, espérant parvenir à la compréhension de la structure de l'univers. Leur savoir – donc leur puissance – en sort grandi.

LE PLAN ASTRAL

Le plan astral, ou espace astral, est une dimension parallèle dans laquelle baigne le monde physique ; elle en est sa réflexion, son ombre. Ces deux univers sont séparés et distincts, bien qu'ils partagent le même espace et le même temps. Les créatures ordinaires vivant dans le monde physique sont incapables de percevoir la vie peuplant le plan astral. En revanche, les êtres qui habitent le plan astral peuvent observer le monde physique mais pas interagir directement avec lui. L'interface entre ces mondes peut être comparée à un miroir opaque, le monde physique se trouvant du côté réfléchissant. En fait, certains des Éveillés ont surnommé le plan astral le « monde miroir ».

PERCEPTION ASTRALE

De nombreuses créatures Éveillées sont à même de percevoir le plan astral à partir du monde physique. Cette capacité est appelée perception astrale. Connue comme "le Don de Vue" parmi les Éveillés, la perception astrale ne fait aucunement appel à la vue classique, il s'agit d'un sens purement psychique.

La Perception Astrale permet d'étendre ses perceptions à l'es-





pace astral. Cela permet de distinguer ce qui se trouve dans ce monde. Vous verrez des auras magiques entourant toute chose, vivante et magique, et vous en tirerez des informations grâce à un sixième sens appelé **Analyse astrale**.

Analyse astrale

L'analyse astrale permet d'examiner l'aura de quelqu'un pour en tirer des renseignements. L'aura des êtres vivants montre leur état de santé général, leurs émotions et leur nature magique, s'ils en ont une. C'est le cas des objets magiques. Les objets ordinaires ne possèdent pas d'aura, mais gardent l'empreinte des êtres vivants avec lesquels ils ont été en contact. L'analyse astrale permet de déchiffrer ces réminiscences.

Les sorts, qu'ils soient lancés sur le plan physique ou astral, engendrent une aura bien visible autour de leur cible.

Analyser astralement une aura requiert un test d'Analyse astrale (4) en usant des dés d'Intelligence. Le nombre de succès détermine la précision des renseignements obtenus, comme précisé dans la Table d'analyse astrale, page suivante.

SORCELLERIE

La Sorcellerie est la capacité magique de façonner le mana afin d'engendrer des effets, connus sous le nom de **sorts**. Elle sert à lancer des sorts.

Les mages contrôlent le mana grâce à une formule spécifique, longuement répétée, et à la force de leur volonté. Les chamans ne lancent pratiquement jamais un sort donné deux fois de la même façon. Leur magie provient de leur compréhension et leur intuition

du moment présent. Dans les deux cas, il suffit qu'un magicien se concentre pour lancer un sort. Tous les chants, les gestes et les danses rituelles et autres artifices ne sont que de la poudre aux yeux.

Bien que les méthodes de sorcellerie utilisées par les mages et les chamans soient différentes, tous peuvent lancer des sorts selon les mêmes règles. Du point de vue des règles de *Shadowrun*, un sort est le même qu'il soit lancé par un mage ou un chaman.

LANCEMENT DE SORTS

Le lancement de sorts est une spécialisation de la Sorcellerie qui se concentre sur les effets vraiment rapides, les sorts dont le lancement ne requiert qu'une action complexe. La résolution des lancements de sorts à lieu durant la phase 3B du tour de combat (voir p. 21).

Utilisez la procédure ci-dessous pour résoudre le lancement de sorts. Chaque étape est expliquée dans les sections correspondantes.

- 1 Préparation
- 2 Test de Sorcellerie
- 3 Test de Résistance au sort
- 4 Effets du sort
- 5 Test de Résistance au drain

Préparation

Choisissez le sort ou les sorts à lancer, la Puissance de chacun d'entre eux et le nombre de dés de la Réserve d'Action que vous souhaitez leur consacrer. Le lanceur du sort doit voir sa cible de ses propres yeux, sans l'aide d'un quelconque dispositif technologique tel qu'une caméra ni par l'intermédiaire d'autres personnages agissant comme observateur.

Les sorts peuvent être lancés au travers d'une vitre, à moins que le sort n'ait un élément physique lancé depuis les mains du magicien (flammes, acide, etc.) : dans ce cas-là, le sort est arrêté par la vitre mais celle-ci est détruite.

Test de Sorcellerie

Pour lancer un sort, faites un test en utilisant les dés de Sorcellerie et éventuellement d'autres puisés dans la Réserve d'Action. La description individuelle de chaque sort indique le seuil de réussite requis pour déterminer le nombre de succès (voir *Sorts*, p. 33). Si vous n'obtenez aucun succès, le sort échoue et rien ne se passe. Si tous les résultats sont des 1 (voir Règle des 1 p. 9), le sort avorte également, mais le seuil de réussite du test de Résistance au drain est augmenté de 2. Notez tous les succès enregistrés.

Les modificateurs de visée (voir *Modificateurs de Combat à distance*, p. 23) peuvent rehausser le seuil de réussite du sort. De la même manière, les modificateurs de dégâts (p. 27) et le maintien de sorts supplémentaires peuvent faire augmenter le seuil de réussite. Si un sort doit être maintenu, ce sera précisé dans sa description.

Les sorts de portée « Toucher » ne sont pas sujets aux modificateurs de couvert ou de visibilité puisque le lanceur de sort doit toucher la cible. Le test de Combat à Mains Nues est lui en revanche soumis aux modificateurs habituels de combat en mêlée (p. 24).

TABLE D'ANALYSE ASTRALE

Succès Informations obtenues

0	Aucune
1 - 2	L'état de santé général du sujet (en bonne santé, malade, blessé, etc.) et la présence d'implants cybernétiques. Son état émotionnel général (heureux, triste, en colère). La nature d'une entité magique (élémentaire de feu, sort de manipulation, focus de pouvoir, etc.). Le statut d'Éveillé ou d'Ordinaire d'un sujet. Si vous avez déjà vu l'aura du sujet par le passé, vous la reconnaissez immédiatement, quel que soit le déguisement ou les altérations physiques de cet individu.
3 - 4	Vous connaissez tout ce qui précède, plus : Si les attributs Magie ou Essence du sujet sont supérieurs, inférieurs ou égaux aux vôtres. L'emplacement approximatif des implants installés sur le sujet. Le diagnostic général de toute maladie (naturelle ou due à la présence de toxines) dont souffre le sujet. Son état émotionnel. Toute signature astrale présente sur le sujet.
5+	Vous connaissez tout ce qui précède, plus : Les valeurs exactes des attributs d'Essence et de Magie du sujet. L'emplacement exact de tout implant. Le diagnostic précis de toute maladie ou toxine dont souffre le sujet. La cause ayant mené à son état émotionnel actuel, par exemple un meurtre, une émeute, une cérémonie religieuse, etc. La source générale d'une signature magique (un sort de combat, un esprit du foyer, etc.)



Test de Résistance aux sorts

Les êtres vivants ont toujours la possibilité de tenter d'éviter ou d'amoinrir les effets d'un sort grâce à un **test de Résistance aux sorts**, sauf naturellement s'ils sont consentants, comme les bénéficiaires de sorts de soins. Ce test consiste à opposer l'attribut ciblé, généralement la Constitution, l'Intelligence ou la Volonté, à la Puissance du sort. Sauf indication contraire, aucun modificateur ne s'applique. Les objets, non vivants et non magiques, n'effectuent jamais de test de Résistance aux sorts.

Effets du sort

Si la cible n'enregistre aucun succès lors de son test de Résistance aux sorts, tous les succès du test de Sorcellerie du lanceur sont comptabilisés dans la détermination des effets du sort. Contre les cibles n'offrant aucune résistance, généralement les objets inanimés, un succès suffit à engendrer un effet, même minime.

Si le sort a donné lieu à un test de Résistance, comparez le nombre de succès de la cible à celui du lanceur. Si la cible en a obtenu davantage, le sort n'engendre aucun effet, mais le lanceur procède quand même à son test de Résistance au drain.

Si c'est le lanceur qui l'emporte, le sort affecte la cible. La différence entre les succès obtenus de part et d'autre détermine l'importance des effets du sort. Consultez la description de chaque sort pour plus de détails.

Test de résistance au drain

Dès le lancement de son sort, donc au cours de la même phase de combat, le lanceur du sort effectue un test de Résistance au drain. Il lance un nombre de dés égal à son indice de Volonté, plus d'autres de sa Réserve d'Action s'il le souhaite. Le seuil de réussite est égal à la Puissance du sort divisée par deux et arrondie à l'entier inférieur, plus tout autre modificateur de drain précisé dans le code de drain du sort. Aucun modificateur ne s'applique, à moins que cela ne soit précisé. Chaque tranche de 2 succès réduit la gravité du drain de 1 niveau. En deçà du niveau de gravité Léger, le magicien ne souffre pas du drain. Le drain n'occasionne que des dégâts étourdissants.

INVOCATION

L'Invocation est une compétence magique utilisée pour traiter avec les esprits. Elle est utilisée pour les appeler et les commander.

ESPRITS

Les esprits personnifient les forces de la nature.

Invocation d'esprits

Invoquer un esprit prend une phase de combat complète. Le seuil de réussite du test d'Invocation est 5. Chaque succès du test d'Invocation représente un service que l'esprit accepte de réaliser pour le mage ou le chaman. S'il n'a aucun succès, aucun esprit n'apparaît.

Qu'un esprit apparaisse ou pas, le mage ou le chaman doit faire un test de résistance au drain (voir *Drain d'invocation*, p. 32). Si le drain rend le chaman inconscient, l'esprit s'en va. Les esprits disparaissent au lever et au coucher du soleil, que ce dernier soit visible ou non. Tous les services sont alors épuisés, ceux qui n'avaient pas été utilisés sont perdus quand l'esprit s'en va.

Un mage ou un chaman ne peuvent avoir à leurs côtés qu'un seul esprit invoqué en même temps.

SERVICES D'ESPRITS

Une fois invoqué, l'esprit apparaît dans le plan astral et se manifeste dans le monde physique sous une forme éthérée révélant sa nature. Des descriptions d'esprits typiques sont fournies p. 33.

L'esprit peut alors utiliser un de ses pouvoirs sur l'ordre du chaman ou du mage, ou bien attaquer physiquement quelqu'un.

Pouvoirs d'esprits

Chaque esprit dispose de ses propres pouvoirs, listés sous les caractéristiques de l'esprit, avec le descriptif et les règles applicables pour chaque pouvoir. Un esprit peut utiliser ses pouvoirs sur une cible individuelle ou sur un groupe, selon le pouvoir utilisé. L'utilisation continue d'un même pouvoir ne compte que comme un service. Si les paramètres du service changent (par exemple, si le magicien demande à l'esprit d'utiliser son pouvoir de Dissimulation sur plus de personnages que ce qu'il avait demandé auparavant), cela compte pour un service supplémentaire.

Combat d'esprits

Envoyer un esprit en combat au contact compte comme un seul service, quelque soit le nombre d'ennemis concernés. Les esprits sont des êtres de mana pur, et pour cette raison les armes physiques n'ont qu'une efficacité limitée contre eux. Triplez le seuil de réussite pour toucher en cas d'utilisation d'une arme physique (notamment les poings) pour toucher un esprit en combat.

Le combat à distance ne fonctionne pas contre tous les types d'esprits. Les balles, d'origine purement physique, ne font que les traverser (certains disent que les balles ne font que les énerver un peu plus) sans leur causer de dommages.

Les esprits se servent de leur Réaction comme d'une compétence de combat. En d'autres termes, les esprits détaillés dans cet ouvrage lancent 6 dés quand ils tentent de toucher un adversaire.

La plupart des sorts magiques peuvent prendre les esprits pour cible et les seuils de réussite concernés ne sont pas pénalisés. De la même manière, un esprit peut toujours s'attaquer à un autre esprit sans subir de pénalité.

Dégâts aux esprits

Les esprits ne subissent pas de dégâts étourdissants, seulement des dégâts physiques. Une fois atteints des dégâts Fatals, l'esprit disparaît, quelque soit le nombre de services encore non utilisés. Le mage ou le chaman peut alors en invoquer un nouveau.

DRAIN D'INVOCATION

Une fois l'esprit invoqué, l'invocateur doit faire un test de Résistance au drain (voir *Drain*, p. 29). Lancez les dés de Charisme contre un seuil de réussite 5. Le niveau de drain pour une invocation d'esprit est Moyen (M) Étourdissant.

LES ESPRITS

Esprit du Foyer (chaman Chien)

Les gardes magiciens de l'aventure *Un prototype convoité* sont des chamans Chien. Ils invoquent des esprits du foyer, qui sont des protecteurs et des défenseurs de l'intérieur des bâtiments et de tous les endroits où vivent des êtres métahumains. De par leur affinité avec ce type d'esprit, les chamans Chien ont deux dés supplémentaires quand ils invoquent un esprit du foyer. Ils ne peuvent utiliser ces dés pour le test de Résistance au drain. Les esprits du foyer prennent la forme de quelque chose qui pourrait



se trouver à l'intérieur de l'habitation dans laquelle ils sont invoqués. Ainsi, dans le bâtiment techno-cyber de Silver Technology, ils peuvent prendre la forme d'humanoïdes cybernétiques ou robotiques, d'humains géants ou même d'étranges êtres techno-humanoïdes.

C R F C I V E R
6 7 3 5 5 5 5 6

Initiative: 16 +1D6

Attaque physique

Dégâts : 3M

Seuil de réussite pour toucher : 3

Pouvoirs

Accident : La cible doit faire un test de Rapidité (5) afin de ne pas perdre de phase de combat pour cette passe d'initiative du fait d'un petit accident mineur (le personnage trébuche, tombe, se mord la langue, etc.).

Dissimulation : L'esprit peut dissimuler jusqu'à cinq personnes au cœur de l'environnement. Tout observateur doit réussir un test d'Intelligence (10) pour repérer l'esprit ou les personnes que celui-ci dissimule.

Confusion : La cible se met à errer comme si elle avait oublié ce qu'elle était en train de faire, à moins qu'elle ne réussisse un test de Volonté (5) à chacune de ses phases de combat afin d'interrompre les effets du pouvoir.

Garde : Ce pouvoir contre automatiquement le pouvoir d'Accident. Aucun jet n'est nécessaire.

Recherche : L'esprit peut trouver tout ce que l'invocateur lui demande dans un rayon de 50 mètres s'il réussit un test d'Intelligence (5).

Esprit des cités (chamane Rat)

La chamane urbaine (p. 58) suit Rat et peut invoquer des esprits des cités. Ces esprits se manifestent comme des éléments urbains – de la borne à incendie à la masse tourbillonnante d'ordures en passant par le taxi.

Cependant, un chamane Rat invoquerait plutôt un esprit qui se manifesterait comme un rat géant. Les chamane Rat reçoivent deux dés de bonus à l'invocation d'un esprit des cités, mais ils ne peuvent pas s'en servir pour la Résistance au drain.

C R F C I V E R
6 7 3 5 5 5 5 6

Initiative: 16 +1D6

Attaque physique

Dégâts : 3M

Seuil de réussite pour toucher : 3

Pouvoirs

Accident : La cible doit faire un test de Rapidité (5) afin de ne pas perdre de phase de combat pour cette passe d'initiative du fait d'un petit accident mineur (le personnage trébuche, tombe, se mord la langue, etc.).

Dissimulation : L'esprit peut dissimuler jusqu'à cinq personnes au cœur de l'environnement. Tout observateur doit réussir un test d'Intelligence (10) pour repérer l'esprit ou les personnes que celui-ci dissimule.

Confusion : La cible se met à errer comme si elle avait oublié

ce qu'elle était en train de faire, à moins qu'elle ne réussisse un test de Volonté (5) à chacune de ses phases de combat afin d'interrompre les effets du pouvoir.

Peur : La cible se met à fuir et à hurler de terreur, à moins qu'elle ne réussisse un test de Volonté (5) à chacune de ses phases de combat afin d'interrompre les effets du pouvoir.

Recherche : L'esprit peut trouver tout ce que l'invocateur lui demande dans un rayon de 50 mètres s'il réussit un test d'Intelligence (5).

Élémentaire de feu (mage de combat)

Le mage de combat (p. 61) invoque des esprits élémentaires de feu. Un élémentaire de feu apparaît sous la forme d'une silhouette humanoïde faite de flammes. Dans la mesure où les élémentaires éprouvent pour leurs maîtres moins de sympathie que les esprits de la nature, les magiciens hermétiques ne reçoivent aucun bonus de dés à l'invocation.

C R F C I V E R
6 7 3 5 5 5 5 6

Initiative: 16 +1D6

Attaque physique

Dégâts : 3M

Seuil de réussite pour toucher : 3

Pouvoirs

Engloutissement : Ce pouvoir est utilisé lors d'une attaque physique, comptant donc comme deux services. La victime résiste à des dommages de code 7M. Lors de son action suivante, la victime doit faire un test de Force (5) pour se libérer de l'élémentaire. Si elle échoue, il encaisse automatiquement des dommages de code 7M, auxquels elle peut résister, lors de chacune des actions suivantes de l'élémentaire. Les dégâts continueront jusqu'à ce que la victime se libère ou que l'élémentaire soit rapplé ou détruit.

Aura Enflammée : Des flammes recouvrent le corps de l'élémentaire, mettant le feu à tout objet inflammable se trouvant à proximité.

Garde : Ce pouvoir contre automatiquement le pouvoir d'Accident. Aucun jet n'est nécessaire.

Sort de Lance-Flammes : L'élémentaire se sert du sort Lance-Flammes (voir p. 35). Sa compétence de Sorcellerie s'élève à 5 pour le lancement du sort. Les esprits ne subissent pas de drain.

SORTS

Augmenter la Réaction

Seuil de réussite : Réaction de la cible

Ce sort améliore la Réaction d'une cible consentante. Chaque tranche de 2 succès obtenus lors du test de Sorcellerie augmente l'attribut de 1, pour un maximum égal à la Puissance du sort. L'Initiative sera donc augmentée tout autant. Seule la Réaction d'êtres vivants peut être augmentée ainsi.

Le lanceur doit se concentrer pour maintenir le sort, et subit alors un modificateur de +2 à tous ses seuils de réussite (sauf les tests de Résistance aux dégâts).



Confusion

Seuil de réussite : Volonté de la cible

Ce sort engendre un maelström de sensations contradictoires et d'images qui provoquent la confusion des sens. Chaque succès obtenu lors du test de Sorcellerie ajoute un +1 à tous les seuils de réussite de la ou des cibles, en raison de leur grande distraction qui résulte de ces phénomènes. Le nombre de succès à comptabiliser est limité par la Puissance du sort.

Seuls des êtres vivants sont affectés. Ce sort ne fonctionne pas contre les esprits. Le lanceur doit se concentrer pour maintenir le sort, et subit alors un modificateur de +2 à tous ses seuils de réussite (sauf les tests de Résistance aux dégâts).

Contrôle des Actes

Seuil de réussite : Volonté de la cible

Le lanceur contrôle les actions physiques de la cible, faisant d'elle une véritable marionnette. Contrôle des Actes n'affecte pas la conscience de la victime, mais uniquement son corps. La personne contrôlée utilise ses compétences physiques en se conformant strictement aux ordres du magicien, mais avec un malus de +4 à tous ses seuils de réussite, en raison de sa résistance aux commandements de son maître. Ce sort ne fonctionne pas contre les esprits. Le lanceur doit se concentrer pour maintenir le sort, et subit alors un modificateur de +2 à tous ses seuils de réussite (sauf les tests de Résistance aux dégâts).

Détecter des Ennemis

Seuil de réussite : 6

Le bénéficiaire de ce sort remarque la présence, dans un rayon de 42 mètres, de tous les êtres vivants animés d'intentions hostiles à son égard. Le lanceur connaît aussi leur nombre et leur position approximative : le lanceur voit des flashes dans son esprit, mais pas un plan précis. Ainsi, un personnage saura qu'un ennemi se trouve 15 mètres en avant, sans pouvoir dire à combien de salles de distance. S'il le souhaite, un personnage peut maintenir le sort, le gardant activé pour savoir en permanence où se trouve l'ennemi. Il doit alors ajouter +2 à tous ses seuils de réussite, à l'exception des tests de Résistance aux dégâts. Dans le scénario *Un prototype convoité*, un garde qui n'est pas au courant de la présence des PJ parce qu'il ne s'est pas rendu compte de leurs intentions malveillantes ne peut pas être considéré comme hostile à l'égard des personnages des joueurs. Il ne peut donc pas être repéré par le magicien.

Détecter la Vie

Seuil de réussite : 6

Le bénéficiaire de ce sort remarque la présence de tous les êtres vivants dans un rayon de 36 mètres. Le lanceur connaît aussi leur nombre et leur position approximative : le lanceur voit des flashes dans son esprit, mais pas un plan précis. Ainsi, un personnage saura qu'une forme de vie se trouve 18 mètres en avant, sans pouvoir dire ce qui se trouve entre eux. S'il le souhaite, un personnage peut maintenir le sort, le gardant activé pour savoir en permanence où se trouve la vie détectée. Il doit alors ajouter +2 à tous ses seuils de réussite, à l'exception des tests de Résistance aux dégâts.

Doigts Télékinésiques

Seuil de réussite : 6

Doigts Télékinésiques engendre un effet psychokinétique, popularisé sous le nom de « mains invisibles », qui permet de tenir et manipuler des objets. Le nombre de succès obtenus lors du test de Sorcellerie devient l'indice de Force et de Rapidité du

sort, cet indice devant néanmoins être inférieur ou égal à la Puissance du sort. Le lanceur est capable de manipuler des objets à distance, mais tous les seuils de réussite liés à ce type d'actions augmentent de 2 car le contrôle des gestes est plus difficile. Même les actions très simples, comme ramasser une pièce, peuvent nécessiter un test de Rapidité, au meneur de jeu d'en décider.

Doigts Télékinésiques permet au lanceur de combattre, de crocheter une serrure et d'accomplir toutes les actions que permettent des mains naturelles. Le sort atteint tout point qu'il voit.

Le lanceur doit se concentrer pour maintenir le sort, et subit alors un modificateur de +2 à tous ses seuils de réussite (sauf les tests de Résistance aux dégâts).

Éclair

Seuil de réussite : Constitution de la cible

Ce sort génère de l'électricité et l'envoie vers la cible. Il peut détériorer les matériels électroniques par surcharge électrique et mettre le feu aux matériaux inflammables, comme le sort Lance-Flammes ci-dessus. N'hésitez pas à décrire la pluie d'étincelles provoquée par ce sort et le vacarme engendré par la destruction d'un ordinateur. Si vous vous sentez de bonne humeur, décrivez aussi les notes posées sur le bureau qui sont en train de prendre feu, ainsi que la belle moquette qui commence à brûler. Cela produit toujours son petit effet.

Ce sort fonctionne comme une arme à feu utilisée à distance (voir *Combat à distance*, p. 22), ce qui signifie que les dégâts peuvent être augmentés et diminués de la même manière que des dommages par balles. Le code de dégâts est 4G.

Éclair Étourdissant

Seuil de réussite : Volonté de la cible

Ce sort envoie dans sa cible de l'énergie magique qui inflige des dégâts étourdissants. On les appelle souvent sorts de "sommeil" parce qu'ils plongent leur cible dans l'inconscience. Il n'affecte que les cibles vivantes et les cibles magiques (notamment les esprits), qui résistent avec leur Volonté. Le seul effet visible consiste en une vague d'énergie destructrice qui explose au cœur de la cible.

Ce sort cause des dégâts Moyens, augmentés de 1 niveau par tranche de 2 succès de différence entre le test de Sorcellerie et le test de Résistance aux dégâts. Si la cible obtient plus de succès que le lanceur, le sort n'a aucun effet.

Éclair Mana

Seuil de réussite : Volonté de la cible

Ce sort surcharge la cible d'une énergie magique particulièrement destructrice, qui inflige des blessures physiques. Il n'affecte que les cibles vivantes et les cibles magiques (notamment les esprits), qui résistent avec leur Volonté. Le seul effet visible consiste en une vague d'énergie destructrice qui explose au cœur de la cible.

Ce sort cause des dégâts Moyens, augmentés de 1 niveau par tranche de 2 succès de différence entre le test de Sorcellerie et le test de Résistance aux dégâts. Si la cible obtient plus de succès que le lanceur, le sort n'a aucun effet.

Flot Acide

Seuil de Réussite : 4

Ce sort donne naissance à un agent corrosif puissant qui inonde la cible, infligeant de terribles brûlures et détruisant les matériaux organiques et les métaux. L'acide crée un épais nuage de fumée irrespirable. Appliquez, jusqu'à la fin du tour de combat,



un malus de +4 à tous les seuils de réussite des personnes se trouvant dans un rayon de deux mètres de la cible. Les effets secondaires transforment toute chose entrant en contact avec l'acide en une masse bouillonnante, l'endommagent sérieusement ou provoquent un début de combustion. L'indice des Protections, tant balistiques que d'impact diminue automatiquement de 1 point, même si la cible de subit aucun dégât.

Ce sort fonctionne comme une arme à feu utilisée à distance (voir *Combat à distance*, p. 22), ce qui signifie que les dégâts peuvent être augmentés et diminués de la même manière que des dommages par balles. Le code de dégâts est 5M.

Invisibilité Étendue

Seuil de réussite : 4

Les bénéficiaires de ce sort sont invisibles à la vue normale, mais restent tangibles et détectables par d'autres sens. Leur aura n'est pas affectée et reste visible sur le plan astral. Cette Invisibilité inclut toute personne observant le personnage par le biais de dispositifs technologiques. En d'autres termes, une caméra ne "verra" pas un PJ entrer dans le complexe de Silver Technologies (voir *Un prototype convoité*), pas plus qu'un garde ne se rendra compte de sa présence, à moins qu'il ne fasse un boucan de tous les diables. Dans ce cas, le garde sera attiré par le bruit. Un magicien usant de Perception Astrale ou un esprit, quant à eux, repéreront le PJ à coup sûr en voyant son aura.

Le lanceur doit se concentrer pour maintenir le sort, et subit alors un modificateur de +2 à tous ses seuils de réussite (sauf les tests de Résistance aux dégâts).

Lance-Flammes

Seuil de réussite : 4

Ce sort donne naissance à des flammes qu'un magicien lance vers sa cible. Les flammes apparaissent brièvement dans notre monde et se dissipent après avoir frappé leur cible, mais peuvent mettre le feu à des matériaux inflammables, qui continueront à brûler après la fin du sort si le MJ le souhaite. En fait, les flammes continueront à brûler SURTOUT si des matières inflammables sont présentes dans les parages, pour la plus grande joie du MJ et des joueurs.

Ce sort fonctionne comme une arme à feu utilisée à distance (voir *Combat à distance*, p. 22), ce qui signifie que les dégâts peuvent être augmentés et diminués de la même manière que des dommages par balles. L'armure d'impact est utilisée par réduire la Puissance du sort, dont le code de dégâts est 5G.

Marteau

Seuil de réussite : 4

Marteau génère un éclair de force psychokinétique invisible, qui inflige des dommages étourdissants.

Il faut pouvoir atteindre la cible comme dans le cas d'une attaque à distance, le test de Sorcellerie remplaçant le test de compétence de combat (voir *Combat à distance*, p. 22). Les armures d'impact protègent contre ce type de dégâts. Le code de dégâts est 4G.

Projectile

Seuil de réussite : 4

Projectile lance en direction de la cible un objet dont la masse ne doit pas dépasser 60 kilos. Le magicien attaquant doit toucher l'objet qu'il souhaite projeter par télékinésie.

Ce sort fonctionne comme une arme à feu utilisée à distance (voir *Combat à distance*, p. 22), ce qui signifie que les dégâts peuvent être augmentés et diminués de la même manière que des dommages par balles. L'armure d'impact est utilisée par réduire la Puissance du sort, dont le code de dégâts est 5G, quelque soit l'objet lancé.

Résistance à la Douleur

Seuil de réussite : 4

Le bénéficiaire de ce sort ignore les effets de la douleur due à des blessures physiques, mais pas à des dommages étourdissants. Chaque succès obtenu lors du test de Sorcellerie restaure 1 case du compteur des dégâts physiques du moniteur de condition, pour un maximum égal à la Puissance du sort. Résistance à la Douleur ne guérit pas les blessures, il évite simplement les désagréments – y compris les modificateurs et malus – qui en résultent. Il ne peut être lancé qu'une fois par blessure subie, quelle qu'en soit la gravité. Il ne peut rien contre les blessures Fatales, car elles entraînent toujours l'inconscience de la victime.

Ce sort est « permanent » en ce sens que l'accroissement des endorphines ne se dissipe pas. Il ne se dissipe qu'au moment où les dommages subis par un personnage portent son niveau de blessure au-delà de celui qu'il peut supporter, ou une fois les blessures guéries.

Silence

Seuil de réussite : 4

Silence crée un volume dans lequel tout son est étouffé. C'est un sort physique, qui affecte les appareillages technologiques tels que les micros. Le lanceur doit se concentrer pour maintenir le sort, et subit alors un modificateur de +2 à tous ses seuils de réussite (sauf les tests de Résistance aux dégâts).

Soins

Seuil de réussite : 10 - Essence

Chaque succès obtenu lors du test de Sorcellerie rétablit 1 case du compteur des dégâts physiques du moniteur de condition, pour un maximum égal à la Puissance du sort. Soins ne fonctionne que sur les êtres vivants, et pas sur les esprits. Le lanceur doit toucher la cible.

Ténèbres

Seuil de réussite : 4

Ténèbres crée une sphère d'obscurité, d'un rayon de 24 mètres. Chaque succès qu'a obtenu le lanceur impose un modificateur de +1 aux cibles se trouvant dans la zone d'effet, pour un maximum égal à la Puissance du sort.

Le lanceur doit se concentrer pour maintenir le sort, et subit alors un modificateur de +2 à tous ses seuils de réussite (sauf les tests de Résistance aux dégâts).

Toucher de la Mort

Seuil de réussite : Volonté de la cible

Ce sort requiert que le lanceur touche sa cible en réussissant un test de Combat à Mains Nues. Le sort cause des dégâts Fatals sur une seule cible. Il affecte les cibles vivantes, ainsi que les cibles magiques (telles les esprits), qui résistent avec leur Volonté.

Si le sort fonctionne, il n'est pas possible de réduire les dommages.

ÉQUIPEMENT

Cette section présente une petite sélection des divers équipements disponibles dans la rue auprès d'ar-rangeurs, de boutiques au marché noir, de catalogues Shadowland en ligne ou d'autres ressources peu recommandables du monde de 2060.

ARMES INDIVIDUELLES

Les armes individuelles, y compris les armes de trait, sont encore très utilisées dans la conurb'. En voici quelques exemples.

Arbalètes : les arbalètes existent en modèles léger, moyen ou lourd. Les arbalètes légères s'arment à la main, alors que les modèles plus lourds disposent d'une manivelle pour réarmer.

Couteau : la bonne vieille lame à tout faire.

Électro-matraque : arme anti-émeutes standard, cette matraque délivre une décharge électrique.

Épée : toutes les variétés de type cérémoniel, mais aussi les couteaux particulièrement longs et tranchants comme les coupe-coupe.

Katana : l'épée à deux mains de samouraï, très appréciée de ceux qui aiment le charme romantique des armes démodées.

ARMES À FEU

Les armes à feu servent principalement à balancer des bastos. L'effet de tous les accessoires intégrés ont été pris en compte dans le calcul du seuil de réussite pour toucher des personnages.

PISTOLETS

Ares Predator : considéré par beaucoup comme le meilleur des pistolets lourds, le Predator est une arme menaçante, populaire parmi les mercenaires et les services de sécurité.

Beretta Model 101T : cette arme légère aux lignes très aérodynamiques a la faveur des personnels corporatistes.

Browning Max-Power : le Browning est le principal concurrent de l'Ares Predator pour le titre du plus gros pistolet lourd.

Remington Roomsweeper : shotgun lourd à canon court, le Roomsweeper est populaire parmi les combattants urbains pour sa forte puissance d'arrêt et sa capacité certaine d'intimidation.

Ruger Super Warhawk : ce revolver lourd accepte tous les accessoires standard.

Walther Palm Pistol : de conception européenne, ce pistolet de poche accueille une balle de gros calibre dans chacun de ses deux canons superposés.

ARMES TASER

Certaines forces de sécurité et de police préfèrent les armes à électrochoc dans les zones à faible risque. Le modèle standard tire un dard attaché à une fibre longue de 15 mètres. Celle-ci véhicule un courant électrique qui réduit la cible à l'impuissance tant que le voltage est maintenu.



Defiance Super Shock : le taser le plus populaire utilisé par les agences chargées du maintien de l'ordre, il tire des dards particulièrement lourds. Le modèle standard est livré avec une lunette de visée nocturne au-dessus du canon.

PISTOLETS-MITRAILLEURS (PM)

Ingram Smartgun : le chouchou des samouraïs des rues est livré équipé d'une connexion pour interface câblée, d'une crosse pliante et d'un système de compensation de recul pneumatique intégré au canon.

Uzi III : le digne descendant du célèbre Uzi israélien. Le modèle Fabrique Nationale, fabriqué pour le compte du gouvernement français, est une arme très courante dans les rues. Il intègre une crosse pliante et une visée laser au-dessus du canon.

FUSILS D'ASSAUT

FN HAR : ce fusil d'assaut très répandu en Europe est de plus en plus populaire dans les équipes d'intervention corporatistes et dans les forces de sécurité privées spécialisées dans les missions à haut risque. Il est livré avec une crosse pliante, une visée laser au-dessus du canon et un système de compensation de recul pneumatique.

Soviet AK-97 : à l'origine une arme soviétique, ce fusil d'assaut se trouve aujourd'hui dans le monde entier, aussi bien dans les rues qu'au sein des services de sécurité.

PROTECTION

L'armure **balistique** protège des projectiles qui délivrent de grandes quantités d'énergie cinétique en un laps de temps très court, principalement les balles.

L'armure d'**impact** protège des projectiles délivrant moins d'énergie cinétique : les armes de trait, les armes blanches, les munitions étourdissantes et certains sorts (voir *Sorts*, p. 33).

Veste blindée : disponible sous des formes et des coupes très nombreuses, depuis le style le plus chic jusqu'au look rembourré paramilitaire qui plaît beaucoup aux machos, ce vêtement offre une protection relativement importante.

Chemise blindée : c'est une protection souple et fine portée sous les vêtements ordinaires. Des plaques rigides supplémentaires améliorent les protections aux dépens de la discrétion.

Manteau renforcé : disponible dans une grande variété de styles, le manteau renforcé est une protection très populaire, car il

évoque les longs manteaux du Far West de l'époque héroïque. Les modèles actuels comportent des plaques rigides insérées entre différentes couches de tissu balistique afin de protéger les organes vitaux.

Vêtements renforcés : c'est la protection de choix pour les missions discrètes dans les rues des villes de 2060. Les concepteurs de mode du monde entier offrent une large variété de ces produits descendant du Kevlar™.

ÉLECTRONIQUE INDIVIDUELLE

Les articles suivants sont disponibles.

Téléphones cellulaires : différents modèles de téléphones portables existent en 2060, des télé-

phones de poignet, avec ou sans écran, jusqu'aux variantes incorporables à l'oreille reliées à un microphone miniature, en passant par le modèle standard semblable, en apparence, à celui que nous connaissons de nos jours. Tous ces téléphones offrent les mêmes services que les tridiphones.

Secrétaire de poche : très utile pour les hommes d'affaires en déplacement, cette unité compacte cumule les fonctions de téléphone cellulaire, d'ordinateur (100 Mp), d'appareil photo numérique et de gestionnaire de fichiers. Les modèles standard offrent les services suivants : affichage des appels, répondeur, télérèglement automatique des transactions financières, synthèse vocale en lettres normalisée ou symboles sténographiques. Ils ne permettent pas de s'introduire dans la Matrice. Ils sont fournis avec une mallette étanche, résistante aux chocs.

Ordinateur individuel : l'ordinateur individuel des années 2060 a la taille d'un clavier avec un écran escamotable extra-plat. Les liaisons avec les périphériques sont assurées par signaux radio digitaux. Les broches de programmes et de données ont la taille d'un créditube standard, elles sont insérées dans des emplacements ménagés dans le clavier. L'espace mémoire interne est largement suffisant pour les programmes usuels, l'acquisition de données ou le synthétiseur vocal, le traitement de texte, les logiciels de communication et les jeux. La mémoire n'est pas volatile, ce qui signifie que les données sont stockées de façon permanente. Les imprimantes monochromes sont disposées sur des rames de papier et n'augmentent guère la taille de l'ordinateur. Les imprimantes couleur prennent un peu plus de place, mais ne sont hautes que de deux centimètres. Des ordinateurs plus petits existent, mais ils sont limités à des utilisations bien précises. Ils acceptent une gamme limitée de commandes vocales et ressortent les données sous forme de message audio. Il est possible de les connecter à un écran par l'intermédiaire de fibres optiques. Leur capacité de mémoire est faible et, à l'inverse de leurs grands frères, ils n'acceptent pas les programmes standard et bases de données sous forme de cartouches enfichables. Quelques modèles possèdent des claviers miniatures qui nécessitent l'emploi d'un stylet. Ils peuvent être connectés à des claviers ordinaires et à une tête de lecture ou reconnaissent l'écriture à la main.

OUTILS

Une trousse est transportable et contient l'équipement basique pour faire des réparations sur un type de matériel spécifique (par exemple électronique ou informatique).

SURVEILLANCE ET SÉCURITÉ

L'équipement de surveillance et de sécurité comprend des amplificateurs de vision, du matériel de communication et diverses autres mesures et contre-mesures de surveillance et de sécurité.

En 2060, les communications radio standard sont réalisées selon un système monofréquentiel, ce qui signifie que le transmetteur émet et reçoit sur la même fréquence. Quand un appareil émet, il ne peut donc pas recevoir en même temps.

Les attaches Kleen-tac™ permettent de fixer ces matériels à peu près n'importe où.

Jumelles : ces instruments, plats et compacts, transmettent l'information sous la forme d'une image digitalisée de haute résolution permettant un grossissement de 50 fois maximum. Des variantes à verres optiques sont disponibles pour les magiciens. Les modèles les plus perfectionnés amplifient la lumière ou offrent une vision thermographique.

Lampes torches : cette catégorie inclut les lampes torches courantes, ainsi que les modèles de poche et plus gros qui peuvent faire office de matraque en cas de besoin.

Lunettes : les modèles standard ou les visières de casques permettent d'agrandir les images. Certains modèles sont dotés de capacités thermographiques ou de vision nocturne.

Micro émetteur-récepteur : cette unité se compose d'un mini-micro de gorge (fixé au cou), d'un écouteur auriculaire et d'un module émetteur-récepteur (porté à la ceinture ou dans une poche). En 2060, la plupart des modèles ont des composants sans fil et émettent ou reçoivent sur des fréquences présélectionnées qui peuvent être programmées.

Micro-cam : souvent utilisée pour la surveillance. Le boîtier (3 × 5 × 2 cm) comprend une cartouche vidéo de trois heures. La micro-cam peut être réglée pour s'activer après détection d'un mouvement. L'enregistrement précise toujours l'heure et la date, en se basant sur l'horloge interne de l'appareil.

Scanner : cet appareil reçoit les émissions radio. Il peut être programmé pour surveiller des fréquences spécifiques ou pour parcourir une gamme de fréquences à la recherche de signaux actifs.

Passe magnétique : ce prodige de l'électronique, qu'on insère dans les fentes comme un vrai passe, abuse les verrous magnétiques et provoque leur ouverture. Il laisse malgré tout souvent des traces de son passage, brouillant ou déréglant la programmation de la serrure, indiquant qu'elle a été forcée.

Séquenceur : cet appareil est conçu pour vaincre les systèmes de verrous magnétiques à clavier. Il doit être directement relié aux circuits du clavier de verrouillage, c'est pourquoi son utilisateur doit d'abord mettre à nu le dispositif interne du clavier.

SURVIE

GPS nav-dat : le système de positionnement global est capable de positionner l'utilisateur par recoupement d'informations via satellites et de lui donner sa position exacte avec une précision de deux mètres. L'appareil est fourni avec un système de cartes digitales consultables par datajack et accompagné d'une multitude de fonctions de navigation.

Matériel d'escalade : tout le nécessaire d'escalade, comprenant le baudrier, les cordes, les gants, les crampons, les pitons, etc.

CYBERWARE

Un coût en Essence est associé à chaque article de cyberware. Il représente la réduction de l'indice d'Essence du personnage, qui se produit lorsque le cyberware est implanté. Si l'Essence d'un personnage descend en dessous de zéro, sa force de vie s'amoindrit et il ne tarde pas à mourir.

Le cyberware de 2060 est très varié, du céphalaware au somatoware en passant par les cybermembres complets.

CÉPHALOWARE

La greffe de ce matériel sophistiqué et de faible dimension nécessite le remplacement d'une partie de la boîte crânienne par des plaques de plastique ou d'os artificiel.

Communications

Radio : cet implant céphalaware permet les communications à des distances limitées sur toutes les fréquences, bien qu'il ne garde en mémoire qu'un nombre réduit de fréquences programmées. Le signal est loin d'être aussi bon que sur un téléphone, mais sa capacité à changer de bande le rend très populaire auprès des forces armées et des gens soucieux d'éviter un brouillage éventuel. L'utilisateur doit parler lors de la transmission, bien qu'il puisse le faire à un volume inaudible pour ceux qui se trouvent autour. Pour ceux qui craignent pour leur santé ou pour leur crédibilité, un modèle en réception uniquement existe aussi.

Céphalaware interne

Chipjack : cette forme spécialisée de datajack permet à l'utilisateur d'accéder mentalement aux données sur puces.

Datajack : marque universelle de tous ceux qui ont ouvert leur conscience à la cybernétique, le datajack standard permet l'exportation ou l'importation de signaux digitaux entre certains implants et équipements. L'utilisateur peut ainsi s'interfacer cybernétiquement avec du matériel équipé de manière adéquate, comme les cyberdecks. De la sorte, il est à même de manipuler tous ces outils, de leur donner des ordres, etc.

Les datajacks permettent d'accéder à la mémoire céphalaware. Il n'est pas rare que certaines personnes aient plusieurs datajacks.

Mémoire : ce terme définit la puissance informatique du dispositif cybernétique céphalaware d'un personnage, de même que sa capacité de stockage d'informations en mégapulses (Mp). La mémoire enregistre les données en provenance d'une caméra, d'un datajack, d'un enregistreur auriculaire, d'un téléphone ou d'une radio céphalaware ou d'une opticam. Le transfert des données enregistrées nécessite un datajack ou un système de communication céphalaware.

Oreilles cybernétiques

Les oreilles peuvent être, soit modifiées par une opération chirurgicale, en recevant éventuellement des implants, soit totalement remplacées par des oreilles cybernétiques. Dans tous les cas, les deux oreilles sont opérées pour éviter de déséquilibrer l'ouïe du bénéficiaire.

Voici une liste non exhaustive des modifications cybernétiques auriculaires.

Amortisseur de sons : cette modification met son bénéficiaire à l'abri des augmentations soudaines du volume sonore et lui procure une protection partielle contre les fréquences dangereuses pour lui.

Amplificateur auditif : cette modification augmente la sensibilité auditive du bénéficiaire sur toute la gamme du spectre sonore. L'effet est assez similaire à celui du microphone directionnel, per-



mettant ainsi à l'utilisateur d'écouter des conversations à distance comme si elles étaient dix fois plus proches de lui.

Enregistreur : cet implant rend son porteur capable de transférer tout ce qu'il entend, soit sur sa mémoire céphalware (qui enregistre les sons), soit sur un système de communication céphalware (qui peut diffuser le son), soit dans son datajack (qui transmet l'information auquel il est relié, comme un enregistreur externe). Si les sons sont enregistrés dans sa mémoire céphalware, l'utilisateur peut par la suite réécouter l'enregistrement à volonté dans sa tête. S'il possède un datajack, il peut se brancher sur des haut-parleurs et faire écouter ses enregistrements à un public plus large.

Yeux cybernétiques

Les yeux cybernétiques offrent en général une vision parfaite (10/10). Dans la très grande majorité des cas, les deux yeux sont remplacés pour éviter que le cerveau ne reçoive des signaux incohérents, ce qui pourrait avoir des conséquences fâcheuses.

Ces implants peuvent être parfaitement semblables aux yeux originaux, du moins sans examen ophtalmologique, ou au contraire, être très bizarres, d'un or irisé, fluorescents, avec en prime le logo du fabricant inscrit en lettres dorées ou encore en chrome poli uniforme.

Les modifications rétiniennes sont une alternative au remplacement des yeux, pour ceux qui sont soucieux de conserver leur apparence naturelle à leurs yeux. Chaque modification a son propre effet sur le système visuel du bénéficiaire.

Voici une liste des améliorations cybernétiques oculaires courantes.

Afficheur vidéo rétinien : version plus sophistiquée de l'afficheur rétinien, ce dispositif permet au personnage d'afficher du texte et des images (y compris de la vidéo) dans son champ de vision. Les données proviennent, soit de sa mémoire céphalware, soit d'un autre dispositif (les informations doivent alors transiter par un datajack).

Anti-flash : Ce dispositif protège des flashes de lumière aveuglants, voire du simple éclat du soleil. Il protège également les personnes utilisant une vision thermographique des éclairs de

chaleur ou des rayonnement infrarouge.

Duplicateur rétinien : la duplication du modèle rétinien d'une autre personne, que l'opération soit permanente ou temporaire (grâce à une fonction cybernétique appropriée), est un crime capital. Son utilité est, en outre, incertaine, la duplication étant rarement assez fidèle pour tromper efficacement tous les scanners rétiniens.

Grossissement : ce dispositif agrandit l'image visuelle perçue par le personnage. Les systèmes de grossissement existent en version électronique ou optique (cette dernière étant nécessaire pour les personnages magiciens dotés d'yeux cybernétiques).

Opticam : cet enregistreur vidéo permet la capture d'images vues par les yeux du personnage, soit dans sa mémoire céphalware, soit dans un vidéo-transmetteur ou une puce de stockage oculaire. Dans ce dernier cas, la puce peut être retirée par un port aménagé dans l'œil. L'enregistrement d'une minute de vidéo occupe 1 Mp d'espace mémoire.

Vision nocturne : ce dispositif permet au personnage de voir parfaitement même lorsqu'il y a très peu de lumière, sous un ciel nocturne étoilé, par exemple. Une obscurité totale, rare dans les zones urbaines des années 2060, le laisse néanmoins aussi aveugle que le serait une personne normale.

Vision thermographique : ce dispositif opère dans la zone infrarouge du spectre des longueurs d'onde, ce qui permet au personnage de voir les sources de chaleur. L'intensité lumineuse ne l'affecte pas.

SOMATOWARE

On désigne sous le terme de somatoware tout type de cyberware implanté dans des parties du corps autre que la tête. Notez que certains implants, telle l'armure dermale, comprennent néanmoins des modifications crâniennes.

Accélérateur de réaction : en remplaçant une partie de la colonne vertébrale par des matériaux supraconducteurs, le personnage améliore sa vitesse de réaction.

Armure dermale : ce système de protection invasif est constitué de plaques en plastique très résistant ou en fibres de métal, reliées à la peau du porteur. Le dispositif est tout sauf discret et il nuit à



la souplesse de la peau. Il s'adapte à la texture et la coloration de toutes les peaux.

Griffes : cette lame fine, ancrée dans un des os du porteur, possède le tranchant d'une lame de rasoir. Les versions rétractiles s'installent en tout endroit permettant leur glissement le long d'un os. On peut aussi avoir trois lames moins longues ancrées sur le dos de la main.

Interface câblée : ce circuit de rétroaction est nécessaire à qui veut bénéficier de tous les avantages offerts par une arme à feu assistée cybernétiquement. Les paramètres de visée apparaissent sur la rétine ou l'œil cybernétique de l'utilisateur sous la forme d'une petite croix ou d'un point indiquant l'actuelle cible de l'arme. Les systèmes courants font appel à un récepteur subdermal implanté dans la paume et permettant la connexion avec arme.

Ossature renforcée : il s'agit d'un procédé renforçant la structure cellulaire des os du personnage par un treillage de plastique ou de métal greffé sur l'os, ce qui améliore grandement sa structure et sa résistance. Les os ainsi renforcés sont virtuellement incassables, tout du moins dans les situations courantes; toutefois, s'ils sont soumis à une très grande pression délibérée, ils rompent. Les détecteurs de métaux conventionnels réagissent aux ossatures renforcées à l'aluminium ou au titane.

Réflexes boostés : ce traitement électrochimique irréversible améliore les réflexes naturels du corps. Mais le bénéficiaire, en contrepartie, ne peut jamais utiliser de réflexes câblés. Il est impossible d'annuler ce traitement une fois que l'opération a eu lieu, il est bel et bien permanent et définitif.

Réflexes câblés : il s'agit de survolteurs neuraux et de stimulateurs d'adrénaline. Leurs bénéficiaires ont tendance à avoir des petits mouvements secs et saccadés, qu'ils ne peuvent contrôler.

Substituts musculaires : des muscles synthétiques, cultivés in vitro, remplacent ceux du personnage après implantation. Des traitements de calcification et des consolidations du squelette engendrent ensuite une augmentation générale de la force du personnage.

CYBERMEMBRES

Les membres cybernétiques existent en deux versions. L'une, plus ou moins chromée, au caractère cybernétique apparent, l'autre (dite "synthétique") reproduisant fidèlement l'aspect du membre original tout en restant pleinement opérationnelle. Les cybermembres apparents s'équipent et s'améliorent très facilement, mais risquent de gêner le personnage dans ses interactions sociales. Ils attirent, en outre, l'attention du personnel de sécurité. Les cybermembres synthétiques peuvent, eux aussi, être dotés de capacités spéciales. Mais chaque amélioration est non seulement beaucoup plus coûteuse que la version apparente, mais elle rend également la nature artificielle du membre plus difficile à cacher.

Accroissement de force : cette modification intègre dans le cybermembre des servomécanismes ainsi que de puissants micro-moteurs et dispositifs pneumatiques qui augmentent son indice de Force.

CYBERDECK

Les cyberdecks sont les outils dont se servent les deckers pour se connecter à la Matrice. En gros, un cyberdeck est un formidable micro-ordinateur ayant un processeur suffisamment puissant pour exploiter l'interface SISA, et qui convertit les impulsions neurales du decker en instructions holographiques.

Tous les decks sont faits de certains composants réglés au mieux par le decker pour présenter la meilleure icône possible. Ces composants déterminent le persona et les indices du decker dans la Matrice.

Seul un decker peut se brancher au même cyberdeck à un moment donné. Le decker doit être physiquement relié à son datajack via une ligne en fibre optique. Le deck doit être physiquement relié à un point d'entrée pour être connecté à la Matrice.

Novatech Hyperdeck-6 : créé par l'une des mégacorporations les plus récentes, ce cyberdeck de taille et de prix moyen est à sa place dans les Ombres, où il a acquis une réputation de robustesse et de fiabilité.

BIOTECH

Médikit : le médikit de 2060 est bien équipé pour assurer la plupart des urgences médicales courantes. Il inclut des réserves de médicaments, des bandages, des outils et même un « docteur » : un système expert (Biotech 3) conçu pour proposer un diagnostic des problèmes à partir des informations fournies par l'utilisateur. Le système demande plus d'informations si le diagnostic est incertain. Après avoir déterminé le traitement à suivre, le médikit conseille à l'utilisateur les techniques à employer. Les médikits ne sont pas infaillibles, et un formulaire standard doit être signé lors de l'achat, déchargeant le fabricant de toute responsabilité. La plupart des modèles avertissent les utilisateurs de leur incapacité à fournir un traitement adéquat, et émettent des rappels quand leur stock de produits baisse. Ces réserves s'épuisent quand le personnage obtient un résultat de 1 sur un jet de 1D6 à la suite d'un traitement.

VÉHICULES

Les véhicules terrestres ont une capacité de pilotage automatique limitée, connue sous le nom d'autonav. Ils peuvent suivre une carte programmée et réagissent à leur environnement. L'autopilote est très prudent, stoppant souvent sans raison apparente pour les passagers. Tout obstacle imprévu sur le trajet suivi le plonge dans une confusion suffisante pour qu'il demande de nouvelles instructions.

MOTOS

Harley-Davidson Scorpion : cette moto classique et massive est de celles qui tiennent la route.

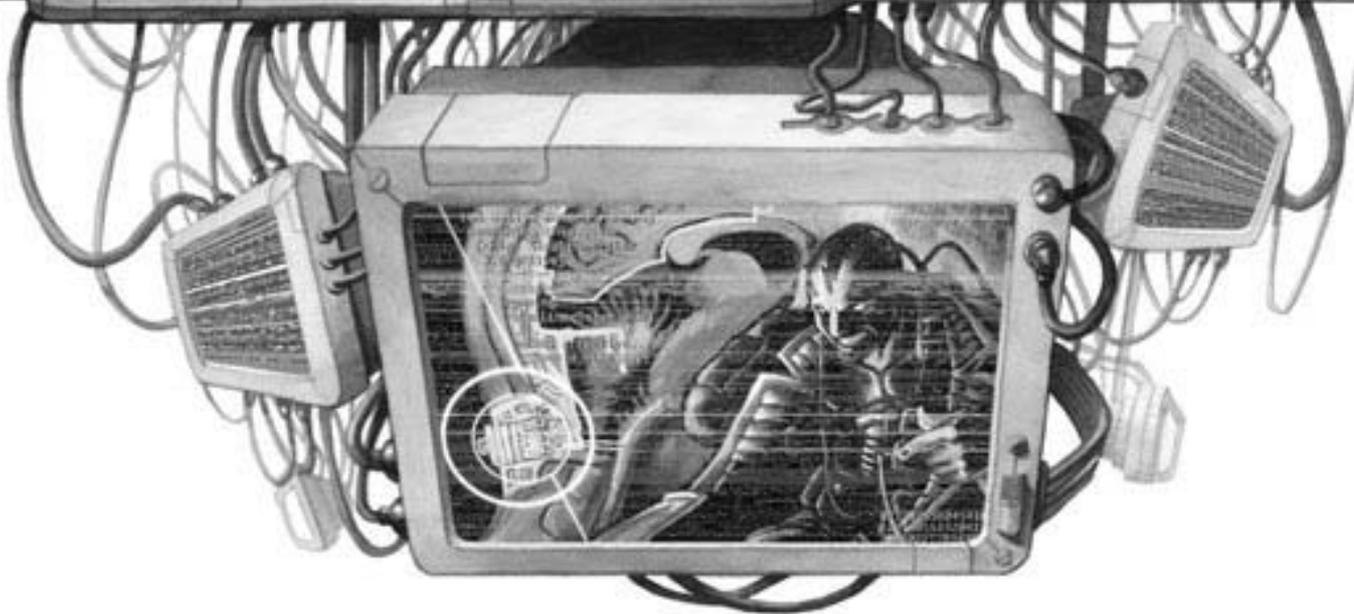
Yamaha Rapier : un engin souple et maniable, aux lignes épurées, très populaire parmi les gangs de motards.

VOITURES

Chrysler-Nissan Jackrabbitt : le prix abordable et les importantes campagnes publicitaires de cette petite voiture à deux places en ont fait le modèle le plus courant sur les autoroutes nord-américaines.

Ford Americar : l'Americar reste la plus populaire des voitures Ford de catégorie moyenne.

UN PROTOTYPE CONVOITÉ



Un prototype convoité est une aventure d'introduction conçue pour les archétypes décrits à partir de la p. 58. Elle constitue une bonne introduction au monde de *Shadowrun* pour des nouveaux joueurs car elle intègre les éléments les plus excitants du jeu. Elle est simple à mener et conçue spécialement pour que le meneur de jeu débutant puisse apprendre en s'amusant.

Cette aventure est prévue pour être jouée en une seule soirée de 4 à 5 heures. Si elle prend plus de temps, ce n'est pas un problème - en jeu de rôles, le temps n'a aucune importance ; ce qui compte, c'est de s'amuser. N'ayez pas peur d'arrêter la partie et de la reprendre plus tard. L'idée est de s'amuser et d'apprendre à jouer à *Shadowrun*, pas de gagner au contre la montre !

SI VOUS N'ÊTES PAS LE MENEUR DE JEU, ARRÊTEZ DE LIRE ICI !

LES ÉTAPES POUR MENER UNE PARTIE

Chaque meneur de jeu a son propre style de préparation. Il n'y a ni bonne ni mauvaise manière de préparer une partie de *Shadowrun*. Faites tout ce qui vous semble approprié et vous fait plaisir. Être MJ, c'est du boulot, mais ça doit rester amusant.

Ceci dit, tout meneur de jeu devrait respecter les étapes basiques décrites ci-dessous afin de diriger une partie amusante, réussie et sans stress.

ÉTAPE 1 : LISEZ L'AVENTURE

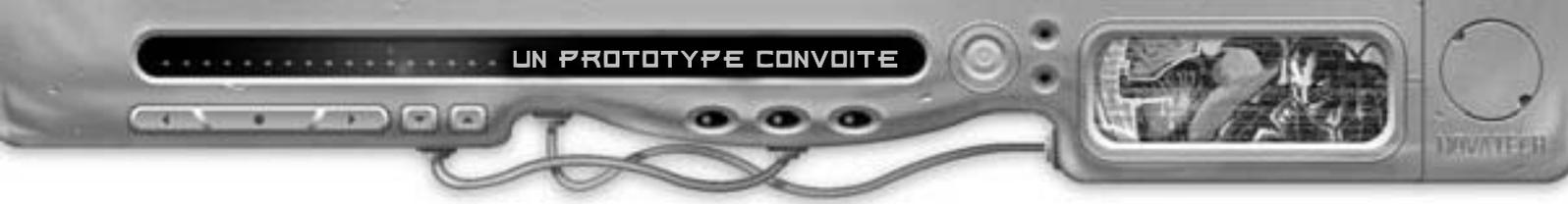
Bien sûr, ça semble évident - mais c'est également absolument nécessaire. Avant de commencer à jouer, le meneur de jeu devrait lire l'aventure du début à la fin et prendre connaissance de l'intrigue globale, des buts des personnages et des points qui peuvent poser problème. Par exemple, si l'aventure inclut un passage dans lequel les personnages joueurs (PJ) affrontent un groupe de gardes, comme dans *Un prototype convoité*, et qu'il y a une chance pour que tous les personnages soient tués, vous devez en avoir connaissance. Les aventures de *Shadowrun* reposent par ailleurs sur des intrigues, des trahisons, des doubles jeux, de l'espionnage corporatiste et d'autres formes de rebondissements ; le meneur de jeu doit en prendre intégralement connaissance avant les joueurs.

Faites-nous confiance : personne n'a envie d'entendre le meneur de jeu marmonner « Je savais pas que ça allait arriver ! » au milieu d'une rencontre difficile.

ÉTAPE 2 : PRENEZ DES NOTES

Relisez l'aventure, cette fois en prenant des notes. Puisque vous êtes celui qui fait avancer l'histoire, écrivez-vous des notes à ce sujet. Des notes peuvent vous rappeler des informations dont votre groupe de joueurs a besoin, ou bien la page où se trouve cette information dans le *Guide*. Notez l'équipement et les sorts qu'ont les gardes. Notez les trucs amusants que vous pourriez personnaliser lors des Tests de Perception. Faites une copie de la carte de la p. 47 pour les joueurs.





Tout cela vous permettra de mener le jeu plus facilement. Chaque meneur de jeu prend des notes différemment ; il n'y a ni bonne, ni mauvaise façon de procéder. Rappelez-vous, tout ce dont vous avez besoin se trouve dans ce livre.

ÉTAPE 3 : PAS DE PANIQUE

Mener une partie demande beaucoup de travail, et parfois vous n'arriverez tout simplement pas à trouver ce que vous cherchez au moment où vous en aurez besoin - éléments de l'intrigue oubliés, indices écartés, règle introuvable, joueurs voulant faire quelque chose que vous n'aviez pas prévu. Toutes ces choses peuvent arriver à n'importe quel moment, et elles arriveront. Ne vous inquiétez pas. Si vous avez besoin de consulter quelque chose, faites-le ; si le jeu ralentit pendant que vous recherchez une information manquante, tant pis. Les joueurs comprendront et ne vous en tiendront pas rigueur.

ÉTAPE 4 : AMUSEZ-VOUS

Enfin, souvenez-vous que vous faites un jeu (tout en le menant), donc amusez-vous. Utilisez différentes voix, soyez dramatique, et donnez des détails bizarres. Si les choses prennent une drôle de tournure, c'est aussi bien, tant que c'est amusant et que ça aide tout le monde à apprendre le jeu. Souvenez-vous que le but est que vous et vos amis preniez du plaisir à jouer à *Shadowrun*.

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

Quel que soit votre degré de préparation, des problèmes surviendront. La seule chose à retenir est que le meneur de jeu a toujours le dernier mot concernant l'application et l'interprétation des règles du *Guide*. Toutefois, les meneurs de jeu n'ont pas besoin d'être des experts en règles ni de connaître la résolution de toutes les situations possibles. La fonction la plus importante du meneur de jeu est de faire avancer l'histoire et de poser des standards de règles qui s'appliquent à tous (y compris y compris lui-même). Si le meneur de jeu arrive à gérer ces deux points, il peut virtuellement garantir une séance de jeu réussie et distrayante.

Le *Guide* est comme la Constitution. Il pose les bases des règles, mais n'inclut pas chacune de leur application. Le travail le plus difficile du meneur de jeu est l'application des règles. Être juge est un boulot difficile ; parfois vous devez vous montrer dur et dire aux gens des choses qu'ils n'ont pas envie d'entendre. Les joueurs devraient comprendre cela avant de s'asseoir pour jouer.

Si des conflits dans l'interprétation des règles surviennent, essayez d'abord de trouver une autre manière de résoudre l'action qui est la source du conflit. Cela maintient le rythme de l'histoire. Le joueur et le meneur de jeu peuvent ensuite discuter du problème de règle après la fin de la séance de jeu. Une autre manière de résoudre de tels conflits est de lancer un dé : un résultat pair signifie que la discussion finit en faveur du point de vue du joueur, un résultat impair va en faveur du meneur de jeu. Cette stratégie permet aussi à l'histoire de se poursuivre, et ni le meneur de jeu ni le joueur n'ont de raison de se plaindre. Après la séance, le joueur et le meneur de jeu peuvent régler leurs différends.

SYNOPSIS

(Ces deux paragraphes peuvent être lus à voix haute aux joueurs qui ne sont pas familiers avec le monde de *Shadowrun*.)

Nous sommes en 2060, et le monde des ombres a les yeux rivés sur Seattle. La communauté des ombres y a été très active depuis des années ; le nombre des opérations clandestines opposant des mégacorporations a décuplé depuis le démantèlement de Fuchi Industries, une des plus grosses corporations du monde. De nombreuses petites compagnies saisissent leur chance de briller maintenant qu'il y a un vide sur le marché. La course pour vendre de nouvelles technologies de pointe a jeté aux orties les standards éthiques de la recherche.

La plupart des grandes compagnies emploient des shadowrunners pour voler les bonnes idées des petites, tandis que ces dernières embauchent des runners pour saboter le travail de leurs concurrents. Il y a très peu de « gentils » dans le monde de *Shadowrun*. C'est dans cet environnement que les personnages joueurs sont engagés.

AU COMMENCEMENT

Les personnages sont contactés pour rencontrer un certain M. Johnson, le nom générique utilisé par quiconque cherchant à recruter des shadowrunners. M. Johnson veut qu'ils dérobent le prototype d'un nouvel implant cybernétique dans un centre de recherches. Il leur donne un plan, un agenda et de fausses identités qui leur permettront de s'infiltrer pendant la dernière relève des gardes. Le prototype, nom de code CRM051998, est un nouveau type d'implant d'amélioration mnémonique. La rumeur dit qu'il donnerait à ceux possédant cet implant une mémoire quasi-photographique.

L'implant est développé par la société Silver Technology. Cette compagnie est si petite que la plupart des mégacorporations l'ont complètement occultée. Mais c'est sans compter Saeder-Krupp - la plus grosse mégacorpo du monde, dirigée par le grand dragon Lofwyr. Dans sa quête pour dominer le monde, ce dernier ne lâche rien, et rien ne lui échappe. Lorsqu'on lui a parlé de cet implant, il a demandé à ce qu'on lui fournisse la preuve de son existence avant de poursuivre plus avant.

UN « BOULOT FACILE »

Le boulot, bien sûr, consiste à pénétrer dans les locaux de Silver Technology en se faisant passer pour l'équipe de nettoyage du soir, à se faufiler jusqu'au labo de recherche et à dérober le prototype.

Bien sûr, rien n'est jamais si simple dans *Shadowrun*...

Pour rester dans la course à la percée technologique, les deux meilleurs scientifiques de Silver Technology, le Dr Stacy Ann et le Dr Dan Bishop, ont décidé d'implanter leur unique prototype sur un cobaye anonyme afin de vérifier s'il fonctionne.

Cette expérimentation humaine n'a pas été découverte par Saeder-Krupp ni par aucun de ses espions. Également restée inaperçue, l'accroissement du dispositif de sécurité, qui est passé d'une poignée de gardes à une troupe opérationnelle complète.

Les runners doivent donc maintenant, non seulement exfiltrer une personne d'un laboratoire, mais ils doivent en plus le faire avec le souffle de gardes, de docteurs et d'infirmières sur leurs nuques. Ils ne peuvent même pas se faire aider par le patient - le cyberware ne fonctionne pas correctement. La pauvre victime n'a aucun souvenir de qui elle est - bien qu'elle puisse se rappeler de chaque détail de tout ce qui s'est passé depuis qu'elle s'est réveillée après l'implantation il y a une semaine. Les runners devront

décider, soit de l'emmener et se faire payer, soit de laisser cette pauvre âme, sachant pertinemment qu'il peut se souvenir exactement de qui ils sont et de tout ce qu'ils lui ont dit.

CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR

Tout ce que vous avez besoin de savoir pour mener cette aventure est fourni dans le synopsis ci-dessus ou dans les paragraphes *L'envers du décor* de chaque partie de l'aventure. De même, tout ce que les personnages joueurs ont besoin de savoir peut être appris au cours de l'aventure - les runners n'ont pas besoin de connaître au préalable certains événements pour réussir cette shadowrun. L'information qu'ils connaissent peut-être déjà apparait dans le paragraphe *Investigation*, p. 56 de *Rassembler les morceaux*.

En bref, toutes les règles dont vous avez besoin sont dans le *Guide d'initiation rapide pour Shadowrun*. Vous n'avez pas besoin d'avoir d'autres produits *Shadowrun* pour jouer ce scénario.

LE TEST DE PERCEPTION

Il s'agit, hors combat, d'un des tests les plus importants qu'un joueur puisse avoir à faire. Un test de Perception s'effectue chaque fois que le meneur de jeu estime que les personnages peuvent avoir observé, ou ont besoin d'observer, quelque chose pour découvrir un indice. Le test est un simple test d'Intelligence (4). Les joueurs lancent chacun un nombre de dés égal à leur Intelligence contre un seuil de réussite de 4. Plus ils obtiennent de succès, plus ils découvrent d'informations. La Table des succès de Perception ci-dessous permet de savoir quelle quantité d'informations de chaque type les joueurs découvriront. Si un test de Perception est demandé, les résultats seront donnés dans le texte.

LA STRUCTURE DE L'AVENTURE

Les aventures publiées pour *Shadowrun* comportent les paragraphes suivants pour chaque rencontre.

Qu'y a-t-il, mon pote ? Cette partie propose un synopsis de l'action qui se déroule au cours du passage. Le meneur de jeu s'en sert à titre de référence et pour en avoir une vision d'ensemble. Elle précise également dans quelle mesure le passage est lié aux précédents ou aux suivants.

Dites-le avec des mots : généralement conçue pour être lue à haute voix, cette partie contient ce que vous devez révéler à vos joueurs. Vous leur livrez les renseignements comme vous voulez : à haute voix, sous la forme de données informatiques ou matricielles, sous forme d'un appel téléphonique passé en pleine nuit, voire par une série de questions-réponses avec les joueurs.

Atmosphère : cette partie propose des conseils pour créer la bonne ambiance et d'autres éléments de description pour bien poser le décor du passage. En outre, elle vous résume les méandres de l'action et les informations secrètes que les PJ découvriront ou non.

L'envers du décor : cette partie renferme l'essentiel des informations du passage. Elle précise ce qu'il vous faut mettre en branle et la façon dont les actions suivantes s'enchaîneront. Selon le passage, *L'envers du décor* contient des cartes, la description d'objets importants, les renseignements que les personnages

recueillent lors de leurs investigations, les caractéristiques des personnages non joueurs ou des créatures, ainsi que les informations précisant ce que découvrent les PJ.

Antivirus : cette partie offre des solutions aux problèmes que vous risquez de rencontrer. Bien qu'il soit impossible de tout prévoir, *Antivirus* vous donne des idées sur la façon de gérer la situation lorsque les joueurs font quelque chose d'inattendu.

À la fin de l'aventure, après les passages, se trouve un chapitre *Rassembler les morceaux*. Il conclut l'aventure et décompose certaines des dernières actions de l'aventure en parties séparées comme :

C'est dans la boîte : cette partie traite des retombées potentielles des agissements des PJ, de la manière dont on peut conclure l'aventure, des perspectives de développement de celle-ci et de la façon dont on peut répondre aux questions des joueurs.

LA CHANCE DU DÉBUTANT

QUOI DE NEUF, MON POTE ?

Dans ce scénario, les shadowrunners rencontrent leur M. Johnson, Hans Brackhaus. Hans incarne le professionnalisme à son paroxysme. Il décrit le plan, livre les informations dont les joueurs ont besoin et décrit la mission dans ses moindres détails, à l'exception de deux d'entre eux. Il ne sait absolument pas que le prototype a été implanté, ni que la sécurité a été augmentée en conséquence. Hans fournira aux runners des identités qui font

d'eux des membres de l'équipe d'entretien de nuit, des uniformes, une description du prototype et un plan des installations. Il les avertira même de certains endroits dangereux. Arrivé à cet instant, il leur fait une proposition de paiement et leur dit où livrer le prototype. À partir de là, les runners sont livrés à eux-mêmes. Il entend que le travail soit effectué la nuit même.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous recevez un appel (en tant que MJ), vous pouvez décider que les personnages reçoivent l'appel à l'endroit approprié : vous avez un job si vous pouvez être au Space Needle dans une demi-heure. Cherchez une limousine

noire et attendez qu'elle fasse deux appels de phare avant d'approcher.

Lorsqu'ils arrivent au Space Needle :

Le parking autour du Space Needle est plutôt bondé pour un soir de semaine : des touristes venus pour le point de vue panoramique et quelque riche corpo de Seattle attendant de manger au restaurant de l'Eye of the Needle.

La seule limousine que vous voyiez - une Mitsubishi Nightsky - est au coin du parking. Alors que vous arrivez à quinze mètres de la voiture, ses phares s'allument deux fois.

Tandis que vous approchez du véhicule, vous remarquez que toutes les vitres sont fumées : on ne peut pas voir s'il y a quelqu'un à l'intérieur.

Au premier personnage arrivant à moins de 5 mètres de la voiture, lisez ce qui suit à voix haute :

Une des vitres arrière coulisse et une voix masculine vous interpelle : « Montez, j'ai un horaire à respecter. » Il n'y a aucune

TABLE DES SUCCÈS DE PERCEPTION

Succès Résultat

- | | |
|----|--|
| 1 | Il y a quelque chose, là. |
| 2 | Il y a bien quelque chose là, et l'observateur a une petite idée de ce dont il s'agit. |
| 3 | L'observateur sait de quel genre de chose il s'agit et a une petite idée quant à sa nature exacte. |
| 4+ | L'observateur sait de quoi il s'agit, mais n'a de détails précis qu'en l'examinant attentivement ou en disposant d'informations supplémentaires. |

trace d'humour dans sa voix.

L'une des portières de la limousine s'ouvre.

Lorsque les personnages arrivent à la voiture :

La portière ouverte de la limousine révèle un humain très mince dans un costume qui ne vaut pas loin du prix de la limousine. L'homme dit :

« Mon nom est Hans Brackhaus. Veuillez vous asseoir : nous avons à parler affaires. »

L'homme a un accent allemand.

Lorsque tout le monde est dans la limousine, la voiture commence à tourner doucement dans le parking, comme si elle cherchait une place de stationnement. Brackhaus commence :

« Mon employeur a besoin de confirmer une information. Une petite compagnie du nom de Silver Technology a créé un équipement cybernétique qui peut accroître les capacités mémorielles d'une personne au-delà de tout ce qui a été tenté jusqu'ici. Il est également peu invasif, causant moins de problèmes de rejets que les précédents implants. Mon employeur a du mal à croire qu'une si petite compagnie puisse avoir créé un tel implant cybernétique, mais il a déjà vu des choses plus étranges. Si cet équipement existe, alors mon employeur souhaite que vous l'extrayiez afin qu'une entreprise digne de ce nom puisse le tester et estimer sa valeur. »

Il ouvre alors une mallette contenant un plan, des identités, des passes de sécurité et des créditubes.

« Ceci est un plan du bâtiment de Silver Technology. Il inclut les localisations connues des gardes de sécurité : vous vous ferez passer pour la troisième relève de l'équipe d'entretien. La troisième relève commence à 1h du matin. Ceci, évidemment, est votre rémunération : 5 000 ¥ pour chacun d'entre vous maintenant et encore 5 000 ¥ lorsque nous nous rencontrerons ici dans la matinée. Alors, êtes-vous prêts ? »

ATMOSPHÈRE

L'équipe de runners est novice, donc tout va être nouveau et un peu effrayant. Brackhaus, cependant, sera professionnel. Il les traitera avec respect, et répondra à leurs questions du mieux qu'il pourra. Il ne révélera rien d'autre que les informations ci-dessus et tout renseignement de la partie *Antivirus*, ci-dessous, que le MJ décide de donner. Ce prélude à l'aventure devrait donner aux joueurs plus d'informations que nécessaire pour aller en opération.

L'ENVERS DU DÉCOR

Ce scénario introduit les personnages dans l'art de se faire embaucher. Tout est une question de professionnalisme.

Entretien avec le Johnson

Lors des entretiens d'embauche, les personnages peuvent faire autant de tests de Perception que nécessaire pour remarquer des choses à propos du Johnson ou de leur environnement. La Table de test de Perception contient les informations appropriées pour cet entretien. Vous pouvez ajouter d'autres résultats si vous souhaitez étendre les options des joueurs. Un personnage apprend tout ce qui est listé pour le degré de réussite qu'il a

TABLE DE TEST DE PERCEPTION

Succès Résultat

- | | |
|----|---|
| 0 | J'suis dans une limo ! Cool, où est le bar ? |
| 1 | Hans Brackhaus porte une épingle de cravate représentant un dragon. |
| 2 | Vous voyez les mots « Silver Technology : procédures de sécurité » sur le dossier dans lequel le plan se trouvait. |
| 3 | Vous remarquez que les passes de sécurité sont parfaitement associés au sexe et à la race des membres de l'équipe. |
| 4 | La montre de Hans Brackhaus clignote constamment, comme si elle contrôlait son rythme cardiaque. |
| 5+ | Vous remarquez que le chauffeur de la limousine a une ID qui prétend faire de lui un employé de Saeder-Krupp Prime. |

obtenu au jet de dés, ainsi que les informations des degrés de réussite inférieurs. Par exemple, si un personnage obtient 3 succès, il apprend également les informations pour 1 et pour 2 succès.

Accepter le travail

Si les PJ sautent sur ce boulot et acceptent les termes proposés, laissez-les faire. La paie est excellente, une pelletée de nuyens pour ce qui semble être une mission très simple. Ce gars leur a même planifié le travail. La plupart des joueurs, toutefois, ne voudront pas quitter la table sans négocier.

Tout personnage avec une compétence de Négociation peut négocier avec Hans. Une équipe n'a qu'une seule opportunité de négocier, cependant, donc le personnage avec l'indice de compétence le plus élevé prend généralement l'initiative. Le personnage effectue un test de Négociation (4), en lançant 6 dés. Hans Brackhaus effectue également un test de Négociation (4). Si le personnage l'em-

porte avec plus de succès (voir p. 10), il peut demander jusqu'à 1 000 ¥ de plus par runner. Hans accepte et les paiera la somme supplémentaire à la livraison. Si Hans l'emporte, les joueurs n'obtiennent rien de plus.

Le matos

Le plan est complet et détaillé, vous trouverez sa description dans *Examen des lieux* (voir p. 46). Hans explique où les joueurs entrèrent, la procédure de base et la localisation supposée du prototype. Le reste est écrit sur le plan (voir p. 47).

Les passes sont spécifiques à la race et au sexe des personnages. Vous pouvez inventer les noms sur les passes, mais voici quelques suggestions :

Gus (Gayle) Simmons
 Charlie (Charlene) Grocken
 Michael (Michelle) Costollo
 Richard (Rachel) Azollo
 Tim (Tammy) Rasith
 Bob (Betty) Flak

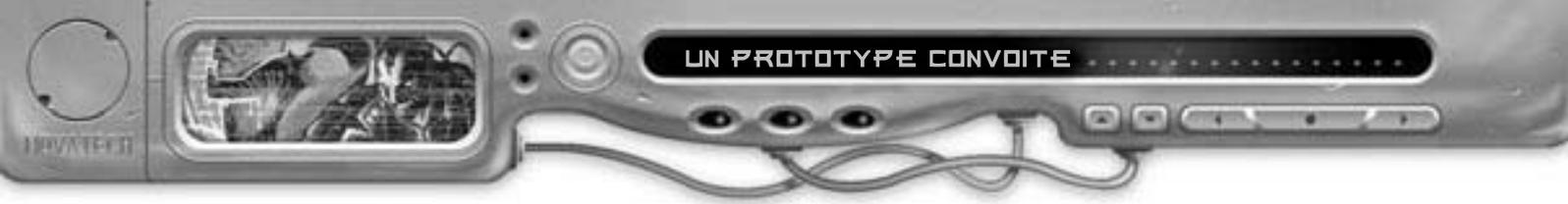
Chaque passe fonctionne comme un badge de verrou magnétique et donne accès à la plupart des bureaux.

ANTIVIRUS

Cette partie vous donne des suggestions au cas où l'aventure déraile complètement. Elle comprend des réponses aux questions que les joueurs poseront soit directement au meneur de jeu soit à Brackhaus. Si les joueurs posent une question qui n'est pas couverte ici, alors en tant que meneur de jeu inventez quelque chose qui cadre avec le scénario.

• Comment faire rentrer nos armes dans les bureaux malgré les gardes ?

Hans indique un « vestiaire » (Salle 1, voir p. 47), qui est l'endroit où l'équipe d'entretien change de vêtements et range le matériel et les fournitures d'entretien. Les joueurs peuvent dissi-



muler leurs armes dans des objets comme des poubelles avant d'entrer dans les bureaux proprement dits. Le code de la porte est programmé sur leurs passes.

• **Pouvons-nous tuer Brackhaus ?**

Vous pouvez essayer. La montre bracelet n'est pas du tout une montre mais un détonateur. Il déclenchera des explosifs disposés tout le long de l'intérieur et du coffre du véhicule si le cœur de Brackhaus s'arrête - ou si la montre lui est retirée. Brackhaus l'indiquera, bien entendu, s'il est menacé par les personnages. Si les personnages insistent... Il la retirera, se tuant lui et les personnages. C'est une rude leçon, mais parfois les joueurs doivent apprendre à la dure.

• **Qu'est-ce que ou qui est Saeder-Krupp ? Ou encore, qu'est-ce que Silver Technology ?**

Les réponses à ces deux questions sont dans *Rassembler les morceaux*, p. 56.

• **Comment sort-on une fois qu'on a pris le prototype ?**

« De la même manière que vous êtes entrés. », dira Brackhaus. « Soyez naturels, jetez-le dans une poubelle et sortez le tout par la porte de derrière. S'il y a des problèmes, vous êtes seuls. Ce n'est pas pour rien que je vous paie 10 000 ¥. »

• **Est-ce qu'on se connaît mutuellement ?**

Comme il s'agit de la première aventure de l'équipe, vous pouvez inventer une histoire pour donner l'impression que ses membres se connaissent, ou laisser les joueurs décider comment leurs personnages sont liés. Peut-être ont-ils tous grandi dans le même quartier, ou faisaient partie du même gang. Ils ne se connaissent peut-être que de réputation, ou ils ont tous été contactés séparément par Hans et ne se sont finalement jamais rencontrés. L'essentiel est d'éviter un climat de suspicion de sorte que les membres de l'équipe ne se retournent pas les uns contre les autres. Ce sont des professionnels, ils doivent se comporter comme tels.

EXAMEN DES LIEUX

QUOI DE NEUF, MON POTE ?

Cette partie détaille le plan de Silver Technology que les joueurs reçoivent. Elle vous donne également la stratégie et les défenses de l'équipe de sécurité. Chaque salle du plan est indiquée par un numéro qui correspond à une description. Les joueurs peuvent obtenir une partie des informations de Hans Brackhaus, mais la majorité de la description se fera au moment où les personnages verront les lieux.

Cette partie décompose également les diverses stratégies que les joueurs peuvent utiliser pour faire sortir le prototype.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si les personnages sont encore avec Hans Brackhaus :

« Assez de questions. Il ne vous reste qu'une demi-heure pour vous rendre chez Silver et commencer le travail. Nous attendons votre retour ici avant 8 heures du matin. »

Une fois que les personnages atteignent l'enceinte de Silver :

Le trajet à travers Seattle est plutôt simple à minuit trente, d'autant plus que vous faites route vers le quartier d'affaires de Tacoma.

Un panneau simple et élégant vous mène à Silver Technology. Les lettres d'argent luisent sur un fond métallique. La route d'accès vous conduit de l'entrée principale aménagée et du parking visiteur au parc de stationnement des employés à l'arrière, près de l'aire de chargement. Il y a moins d'une douzaine de voitures stationnées.

Entrer dans la remise

La remise de l'équipe d'entretien a des marches menant à la porte. Celle-ci comporte un verrou magnétique ; l'indicateur lumineux est rouge. Une porte de l'aire de chargement est ouverte, et vous pouvez voir de la lumière à l'intérieur, mais aucun signe d'activité. (Les joueurs devraient passer leur badge d'identité dans le lecteur de la carte en haut des marches.) La lumière passe au vert et vous entendez un verrou s'ouvrir. La porte s'ouvre sur l'intérieur et vous entrez (passez à la description de la pièce 1 dans *L'envers du décor*, p. 47).

ATMOSPHÈRE

Cette scène repose sur les personnages et leurs actions. Ils sont l'équipe d'entretien et n'ont pas besoin de débarquer les armes à la main : ils peuvent prendre leur temps et observer les alentours. De plus, ils ne savent pas que l'unique prototype a été inséré dans le cerveau d'une personne, rendant le vol un peu plus ardu qu'ils ne le pensaient.

L'ENVERS DU DÉCOR

Silver Technology est en pleine croissance pour maintenir à niveau sa toute dernière technologie. Des caméras de sécurité dans toutes les salles et un système de surveillance en ligne complet font partie des améliorations récentes. Un garde de sécurité peut se connecter au serveur de Silver Technology et observer toutes les caméras de sécurité à la fois. Les caméras de sécurité dans chaque salle (et une dans chaque corridor) donnent un angle de vue de 360 degrés à tout observateur. Ce système est tout nouveau, et le MJ peut lancer un dé à chaque fois que les joueurs entrent dans une salle ou un corridor. Sur un résultat de 1, la caméra est éteinte. Le garde dans la pièce 12 peut envoyer le garde du corridor C pour voir si l'équipe d'entretien a besoin d'aide. Cela n'arrivera que la première fois que l'équipe entre : après, aucun garde ne s'en soucie. Un joueur avec une compétence Électronique peut effectuer un test contre un seuil de réussite 6 pour voir si la caméra fonctionne. Un succès est suffisant.

Vous trouverez ci-dessous la légende du plan p. 47.

Corridor A

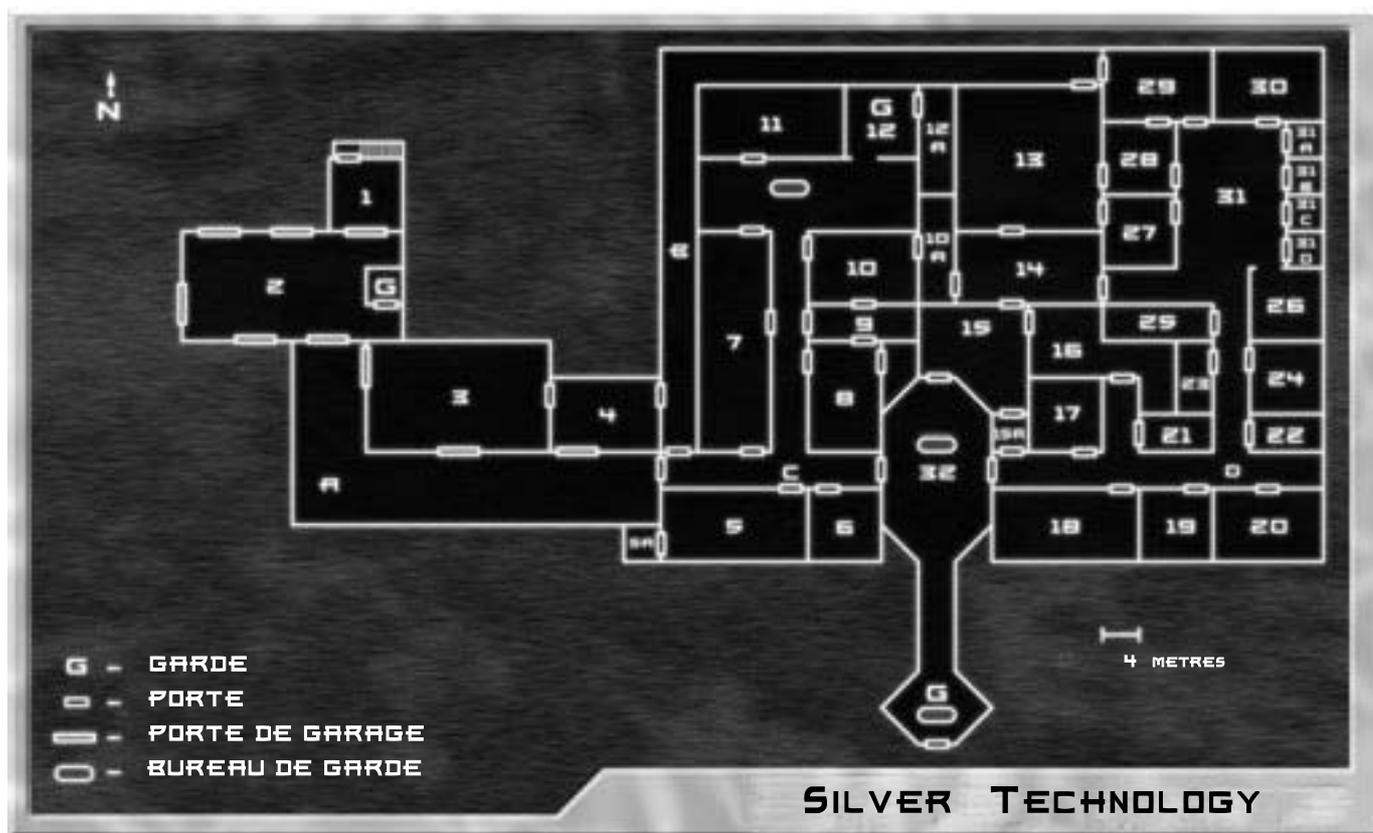
C'est le corridor principal pour l'équipe qui s'occupe du chargement des marchandises. Le sol est en ciment et couvert de traces de gomme.

Corridor B

Ce corridor est « stérile » et sert à transporter le cyberware du laboratoire de montage à la salle d'expédition. Les runners n'ont pas besoin de nettoyer ce couloir. La porte vers le corridor A porte l'inscription « Urgences uniquement ».

Corridor C

Ce couloir est tapissé d'une moquette. Une porte de verre sépare ce corridor de la salle 32. L'extrémité nord du corridor C contient un bureau de secrétaire. Un garde est assis au bureau. Des divans et des chaises longent les murs. La porte donnant sur la salle 12 est ouverte.



Corridor D

Comme pour le corridor C, le sol de ce corridor est revêtu de moquette. Celle-ci est remplacée par des carreaux près du poste des infirmières.

Salle 1

La remise de l'équipe d'entretien. Y sont rangés des combinaisons et des blouses orange vif, ainsi que des containers à poubelles et à recyclage, et un chariot contenant du matériel et des produits d'entretien ainsi que des serpillières. Les tabliers sont disponibles pour toutes les tailles et sont assez amples pour dissimuler une armure corporelle ou des membres cybernétiques apparents. Les chariots et les containers sont tous à roulettes, et un petit engin pilotable comme une moto - utilisé pour nettoyer et polir le sol - se trouve aussi dans la remise. Les orks et les trolls ne peuvent pas piloter cet appareil, mais un siège rehaussé est disponible pour qu'un nain puisse le faire. Le véhicule se déplace très lentement, et tout personnage peut le dépasser simplement en marchant. Il ne peut aller assez vite pour défoncer un mur ou une porte. Le garde se demandera pourquoi personne ne le pilote si les runners ne s'en servent pas quand ils pointent.

Salle 2

L'aire de chargement. Aucun camion ici ce soir, et le garde a ouvert l'une des quatre portes (la plus proche de la remise) parce que le temps est agréable ce soir. Toutes les lumières de l'aire sont allumées. Un garde (indiqué **G** sur le plan, voir *Les méchants*, p. 50) a sa guérite ici. L'équipe d'entretien doit pointer pour être autorisée à pénétrer dans le bâtiment. Des transpalette et des vide-ordures sont alignés le long du mur de l'aire de chargement. Une double porte mène au couloir, assez large pour permettre le passage d'un transpalette.

Salle 3

La salle des expéditions. Des étagères métalliques sont couvertes d'implants cybernétiques dans des sacs en plastique, et des caisses de bois sont remplies de rembourrage synthétique. Quatre employés travaillent ici (deux trolls et deux orks), ainsi que deux « marcheurs » - des engins robotiques qui ramassent les caisses les plus lourdes et les transportent. Les marcheurs semblent suivre un itinéraire pré-établi. Deux portes pour transpalettes dans les murs sud et ouest mènent au Corridor A. Une porte plus petite mène à la Salle 4.

Salle 4

Cette pièce est la « salle d'emballage stérile ». Le cyberware y arrive depuis les laboratoires d'assemblage (Salle 13) et y est emballé avant expédition. Pour entrer dans cette zone, les runners doivent appuyer sur un gros bouton rouge, marqué « SONNERIE ENTRÉE » dans le Corridor A. Une forte sonnerie retentit et les employés qui s'occupent de l'emballage (quatre seulement travaillent dans l'équipe de nuit - deux nains, un elfe et un troll) prendront le temps de sceller ce qu'ils sont en train d'empaqueter. Ils attendront que la porte soit de nouveau hermétiquement close après le départ de l'équipe d'entretien avant de reprendre leur tâche.

Les employés portent tous des combinaisons stériles et des lunettes de protection.

Une porte menant au Corridor B est interdite pour l'équipe d'entretien.

Salle 5

Le salon comprend un moniteur holoïde, une machine à soykaf, des distributeurs, une petite cuisine avec réchaud et réfrigérateur, des divans, des tables et des chaises et une sélection de de tabloïds sur puces.



Un panneau accroché au mur indique « 37 jours depuis le dernier accident ». Quelqu'un a ajouté : « mortel ». Des toilettes mixtes sont accessibles depuis cette salle en 5A. Deux gardes sont assis dans le salon, et mangent des sandwiches en regardant un tournoi de combat de motos retransmis depuis Los Angeles.

Salle 6

Une salle de conférence. Cette pièce est verrouillée, et les lumières sont éteintes. Une table en bois très chère, entourée de douze fauteuils, se trouve au milieu de la pièce. Des moniteurs et des cyberdecks sont intégrés dans la table. Un bar (très bien fourni) se trouve le long du mur sud. Le long du mur est se trouve un écran vidéo de la taille d'un troll, manifestement utilisé pour les exposés et les rapports. On dirait qu'une réunion s'est tenue il y a peu (l'endroit est jonché de gobelets et de papiers chiffonnés, et trois écrans sont allumés).

Salle 7

La zone des bureaux. L'équipe responsable des ventes, les managers, les comptables, les chargés de communication et d'autres membres essentiels du personnel travaillent ici. Tous les bureaux sont dotés de cyberterminaux et d'écran vidéo. Il y a trois portes, dans les murs sud, est et nord.

Salle 8

La plaque sur la porte indique « Randall Neil, Vice-Président ». La porte est verrouillée et le bureau est sombre, à l'exception d'une lampe de bureau et de la lumière provenant de deux écrans sur le bureau. La pièce respire l'opulence : des tableaux, des canapés et des fauteuils en cuir véritable, un cabinet de toilette avec douche et un bar. Une petite table de réunion dans un coin comporte un cyberterminal. Le gigantesque bureau comporte deux cyberterminaux et quatre écrans vidéo. L'un des écrans d'ordinateur est allumé - l'économiseur d'écran montre une elfe engagée dans un lent strip-tease - et l'écran vidéo affiche alternativement les images de deux pièces : l'une ressemble à une chambre d'hôtel dans laquelle dort un humain (Salle 31D) et l'autre est un bloc opératoire, vide (Salle 30). Le cabinet de toilette se trouve dans le renforcement dans la partie est de la salle. Une porte mène à la salle 9.

Salle 9

Le bureau des secrétaires et des assistants. Les trois bureaux sont dotés de moniteurs vidéo et de cyberterminaux. Des portes mènent aux salles 8 et 10.

Salle 10

La mention « Dr. Stacy Ann, Vice-Présidente déléguée à la Recherche », est apposée sur la plaque de cette porte, verrouillée. Les lumières sont éteintes. La salle comporte un grand bureau doté d'un écran vidéo et d'un cyberterminal, tous deux éteints. Une petite table de réunion et un bar complètent l'ensemble. Le mobilier n'est pas aussi chic que celui de Randall Neil, et des blouses de laboratoire sont suspendues à un porte-cintres, à côté d'une combinaison stérile. Des tableaux présentant les différentes races métahumaines et leurs membres, avec des cyberimplants, sont alignés sur un mur. Le crâne d'un elfe trône sur un pied dans un coin. Un morceau de papier scotché dessus affirme : « ex-mari ».

Une salle au fond du bureau mène à la salle 10A. La 10A est le laboratoire personnel de Stacy Ann. Une autre porte donne au sud sur la salle 9.

La salle 10A comporte une porte menant à la salle 14.

Salle 11

C'est d'ici que le propriétaire et PDG de Silver Technology, Wilhelm Silver, dirige sa compagnie. La lumière s'allume quand quelqu'un entre dans la pièce. Le seul moyen d'entrer est de faire ouvrir la porte par un garde de sécurité.

Les murs du bureau qui donnent sur le couloir sont en verre noir à l'extérieur. De l'intérieur, ils sont en fait des projections en réalité virtuelle qui changent toutes les demi-heures. Quand les personnages entrent, l'image est celle de l'océan lançant ses vagues sur une plage paradisiaque de sable blanc. Le tableau est même agrémenté par le bruit des vagues et le chant occasionnel d'un oiseau dans le lointain. Son bureau est plus ou moins de la même taille que ceux des autres salles, mais avec deux bureaux en plus le long des murs.

Le bureau principal se trouve le long du mur nord et est doté de trois moniteurs vidéo et d'un cyberterminal. Un des écrans présente les mêmes images que le mur ; les autres sont éteints. Le deuxième bureau le long du mur ouest pourrait passer pour celui d'un assistant - jusqu'à ce que les personnages se dirigent vers lui. Le premier personnage qui s'approche à moins de trois pas du bureau sera surpris en voyant l'image disparaître pour révéler une cuisine complète, une salle de bains et une chambre. L'image se réinitialise trente seconde plus tard.

Le mur est comporte douze moniteurs vidéo, dont deux sont allumés et indiquent des informations sur l'état des bourses du Japon et de Hong-Kong. Le son est coupé. Le bureau qui se trouve devant ces moniteurs est vide, rien n'est posé dessus.

Une alcôve en soubassement, destinée à accueillir des réunions, occupe le centre de la pièce, et divers implants cybernétiques sont disposés sur des présentoirs et dans des boîtes en acrylique. Un des présentoirs est vide et semble avoir été installé très récemment, car il est neuf et sans la moindre trace de poussière.

Des rayonnages de livres derrière le bureau vide donnent sur la salle 12.

Salle 12

Le bureau de la sécurité, bureau de Fred Richards, rempli d'écrans vidéo avec des vues sur toutes les pièces et d'autres informations en tous genres. Un garde est assis dans la pièce, branché sur une console. Son boulot consiste à surveiller toutes les caméras et à s'assurer qu'aucun terminal informatique non autorisé n'est allumé ou utilisé. Tout ordinateur qui s'allume envoie un rapport au bureau de la sécurité et démarre un log.

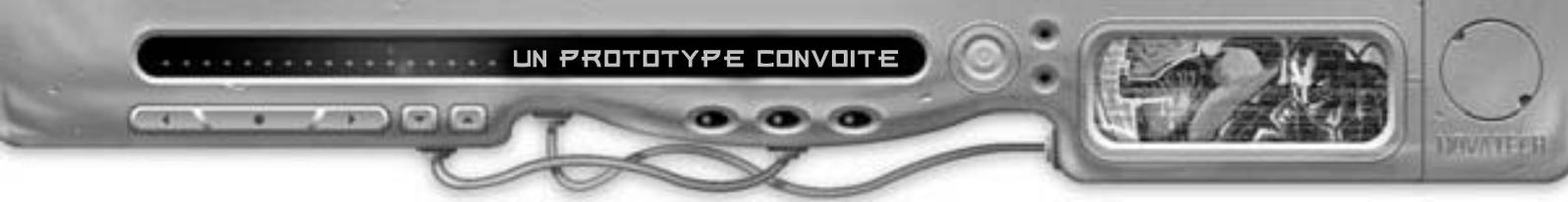
Le garde de service surveille principalement la Salle 31D pour s'assurer que rien ne va de travers. Il fait une pause toutes les heures pendant 15 minutes. Sa relève est le garde du couloir C, qui ne va pas se brancher mais va en revanche surveiller les moniteurs. Hormis la porte donnant sur le Couloir C, des portes s'ouvrent sur les Salles 11 et 12A.

La Salle 12A est l'armurerie, qui contient les fusils d'assaut des agents de la sécurité (voir *Les méchants*, p. 50). La pièce est interdite à l'équipe d'entretien. Fred, quant à lui, dort dans la Salle 31A. Le garde qui s'y trouve est indiqué par un **G** sur le plan.

Salle 13

Labo de construction et d'assemblage de cyberware. C'est une « salle stérile » dans laquelle les runners n'ont pas le droit de pénétrer. Une employée (humaine) y travaille en ce moment. Le mur sud est en verre et le laboratoire est doté d'équipement d'assemblage électronique, ainsi que de grands écrans de projection, de plusieurs bras robotiques connectés à des appareils ressemblant à des joysticks, et de microscopes électroniques.

Une porte menant au Couloir B se trouve sur le mur nord de



la pièce, ainsi que deux autres sur le mur est (donnant sur les Salles 27 et 28). Une seule porte vitrée, hermétiquement close, se trouve dans le mur sud.

Salle 14

Le laboratoire comporte des paillasses, de l'équipement électronique en abondance, divers appareils de calibrage et de multiples stations de travail. Une elfe et un humain travaillent ici. Ils sont vêtus de blouses blanches et discutent de la projection d'une observation au microscope. L'écran affiche un cerveau et les mots « Prototype 4 : CRM051998 activé » Leur débat semble tourner autour de changements dans le cerveau.

Le mur nord est une unique baie vitrée. Une seule porte dans cette zone est bouclée et mène à la Salle 13. Cette pièce a trois portes, une à l'ouest donnant sur la Salle 10A, une au sud donnant sur la Salle 15 et une autre à l'est donnant sur le Couloir D.

Salle 15

Le générateur électrique du bâtiment, qui contient les générateurs de secours et les lignes électriques externes. Le chauffage et l'air conditionné se trouvent aussi ici. Les commutateurs principaux pour tous les appareils importants, notamment la sécurité, sont là aussi. Une porte à l'extrémité sud donne sur la Salle 15A et un deuxième au sud-ouest sur le hall (Salle 32). Une autre porte sur le mur nord mène à la Salle 14 et une dernière sur le mur est mène à la Salle 16.

La 15A est le bureau de maintenance. Les étagères sont couvertes d'ampoules, de produits d'entretien, de câbles électriques et d'autres matériels. Cette pièce semble avoir été bâtie récemment et n'est pas encore rangée. Il s'y trouve une multitude d'outils, allant de clés à pipe standard à leurs versions microélectroniques.

Salle 16

Le laboratoire informatique a été récemment agrandi pour accueillir un mainframe. Les travaux ont été menés dans la partie ouest, les murs ne sont pas encore peints, et les ampoules pendent du plafond sans être fixées. Des pots de peinture et des outils se trouvent encore dans cette pièce. La pièce comporte une zone de bureaux ainsi qu'un établi/poste de travail immédiatement à côté de la porte en venant du Couloir D.

Les bureaux comptent cinq cyberterminaux à divers stades de réparation, ainsi que deux projecteurs et un écran. Cette pièce est verrouillée et les PJ auront besoin d'un garde pour se la faire ouvrir. La salle est légèrement rafraîchie par l'air conditionné.

Salle 17

Ce salon comporte une table, un divan, une machine à café et un petit réfrigérateur. Pas de distributeur, et une seule porte.

Salle 18

Le laboratoire d'informatique et d'imagerie est rempli d'ordinateurs et de vidéoprojecteurs. Les formules mathématiques et les graphiques complexes utilisés pour créer du cyberware sont mis en pratique ici. Douze stations de travail s'y trouvent, et une seule porte donne sur le Couloir D.

Salle 19

Le bureau du Dr. Daniel Bishop, le pro du cerveau chez Silver, a sur sa porte un morceau de papier déchiré sur lequel est écrit : « NE PAS NETTOYER ». Son bureau est un foutoir de papiers, de disques optiques et de panneaux magnétiques sur lesquels il a aligné des formules mathématiques compliquées et indéchiffrables.



Ses cinq écrans vidéo sont allumés, présentant des vues des salles 13, 14, 20, 26 et 31D.

Salle 20

La porte indique « Laboratoire de Neurologie ». Cette salle ressemble beaucoup à la 18... à l'exception du cerveau. Au centre de la pièce se trouve l'image holographique en trois mètres sur trois mètres d'un cerveau. Le cerveau semble vivant, et on peut voir le sang circuler et suivre les impulsions nerveuses. Une section du cerveau est mise en surbrillance. Un implant cybernétique s'y trouve installé. Le texte holographique sous le cerveau indique « Prototype CRM051998 - Test 4 (actuellement en phase de sommeil REM - 1 heure 5 minutes) ». Un écran vidéo géant sur le mur est montre l'image d'un humain en train de dormir (Salle 31D). La salle est remplie d'équipement de surveillance.

Salle 21

Toilettes hommes-femmes.

Salle 22

La bibliothèque de recherche. De multiples appareils de projection simsens et vidéo remplissent la pièce, à côté de piles entières de disques optiques et de grandes images, de la taille d'un mur, imprimées sur papier ou sur polyvinyle clair. Une grande caisse près de la porte indique : « Prototype CRM051998 : backup recherche ».

Salle 23

Salle de sécurité *ad hoc*, à peine opérationnelle. On dirait que les travaux viennent tout juste d'être terminés. Les écrans ne couvrent ici que la zone est (toute la zone qui longe le Couloir D). Un garde esseulé est en service ici, et il n'est pas branché. Son partenaire est au poste de soins des infirmières.

Salle 24

C'est le bureau des docteurs. Six bureaux s'y trouvent, dotés chacun d'un écran et d'un terminal informatique. L'un des docteurs est en service et semble jouer à un jeu simvidéo sur son écran. Il est humain.

Salle 25

Les bureaux des infirmières. Dix bureaux s'y trouvent, dotés chacun d'un écran vidéo et d'un terminal informatique.

Salle 26

Le poste de soins des infirmières n'est pas tant une salle qu'un espace. Divers moniteurs affichent des signaux vitaux, et un écran vidéo diffuse une vue de la Salle 31D. Deux infirmières se trouvent là en compagnie d'un garde de sécurité. La zone est délimitée par un demi-mur. Une des infirmières est humaine, l'autre est une elfe.

Salle 27

Ce sont les douches et vestiaires des femmes à destination du bloc opératoire et de la salle stérile. Une porte donne sur la Salle 13, mais il faut utiliser une sonnette pour que s'ouvre la porte hermétique.

Salle 28

Ce sont les douches et vestiaires des hommes à destination du bloc opératoire et de la salle stérile. Une porte donne sur la Salle 13, mais il faut utiliser une sonnette pour que s'ouvre la porte hermétique.

Salle 29

La salle préopératoire est remplie de matériel médical et de toutes sortes de moniteurs et d'appareils sur roulettes.

Une armoire à pharmacie pleine de médicaments est verrouillée. Une seule porte mène à la Salle 28, alors qu'une double porte battante donne sur la Salle 30.

Salle 30

Le bloc comporte des moniteurs muraux et des écrans holovidéo, des tables d'opération, des prises murales et au sol pour différentes arrivées de gaz et trois projecteurs puissants qui sont suspendus au plafond.

Salles 31A-D

Les salles de convalescence pour les patients ressemblent à de petites chambres d'hôtel, avec pour chacune des toilettes, un écran vidéo, une armoire, du mobilier et un lit. La seule salle occupée est la D, la plus proche de la salle de veille des infirmières. Le nom « Prototype CRM051998 » est indiqué sur la porte, avec un classeur marqué « Historique Médical ».

Fred Richards, le chef de la sécurité, dort dans la Salle A.

Salle 32

Le sol du hall d'entrée est en marbre. L'entrée principale consiste en deux grandes portes vitrées parcourues par un motif dessiné en circuits électriques. Le motif brille au rythme des impulsions électriques qui le parcourent. Après les heures de bureau, personne ne peut franchir ces portes sans un passe et un scan rétinien. Un bureau d'accueil occupé par deux gardes se trouve au centre du hall, à proximité des portes.

Le plafond du hall est un dôme de verre haut comme deux étages. Au centre se trouve une fontaine représentant deux humains enlacés. Les humains sont faits de marbre et de cyberware. Des divans, des fauteuils et des plantes vertes sont disposées dans tout cet espace. Des portes vitrées mènent du hall vers les Couloirs C et D ; toutes deux disposent d'un verrou magnétique. Un second bureau de sécurité se trouve contre le mur du fond. Le garde y est branché sur le système de sécurité et surveille les caméras extérieures ainsi que l'aire de chargement et le hall. Il fait une pause de 15 minutes toutes les heures. La personne qui le relève est l'un des gardes postés à l'accueil, qui se contentera de surveiller les moniteurs sans se brancher. Ce bureau n'est occupé que la nuit. La porte qui se trouve derrière mène à la Salle 15.

Le garde est indiqué par un **G** sur le plan.

LES MÉCHANTS

Du point de vue d'un shadowrunner, les gardes sont les méchants, et il y a des gardes dans tout le bâtiment - plus que ce que pensait Brackhaus.

Brackhaus est au courant de la présence des gardes se trouvent aux positions suivantes (indiqués **G** sur le plan).

Un garde dans la Salle 2

Un garde dans la Salle 12

Un garde dans la Salle 32 posté à l'accueil.

Les gardes supplémentaires devraient constituer une surprise. Le fait que Fred Richards, le chef de la sécurité, est également de service en est une autre. En plus de l'équipe de sécurité qui se trouve en poste ici, Richards dispose d'hommes supplémentaires (qui ne se trouvent pas sur le site) prêts à intervenir très rapidement - ce que Richards leur demandera de faire au moindre problème. Les renforts (qu'il appelle avec son téléphone de poignet, pas par le système de sécurité), seront identiques aux gardes

Fred Richards (ork, chef de la sécurité)

C R F C I V E M R
7 5 6 4 4 4 3,55 0 4

Initiative: 4 + 2D6

Réserve d'Action : 6

Compétences actives

Athlétisme 6
Biotech 3
Combat à Mains Nues 6
Électronique 4
Étiquette 3
Fusils d'Assaut 5
Leadership 5
Pistolets 6

Cyberware

Interface câblée
Ossature renforcée en plastique
Radio
Réflexes boostés 1

Équipement

Téléphone de poignet
Yeux cybernétiques avec compensation anti-flash, vision nocturne et thermographique

Armes

AK-97 (fusil d'assaut)

Dégâts : 10G

Seuil de réussite pour toucher : 3/5*

Cette arme tire 2 fois par phase de combat. La deuxième valeur est pour le second coup.

Browning Max-Power (pistolet lourd)

Dégâts : 9M

Seuil de réussite pour toucher : 2

Poings (arme de mêlée)

Dégâts : 9M Étourdissant

Seuil de réussite pour toucher : 4

Armure

Chemise blindée avec plaques

Balistique : 4

Impact : 3

détaillés ci-dessous. Lancez un dé et ajoutez 2 pour déterminer combien de gardes supplémentaires arrivent. L'un d'entre eux sera un chaman, tel que décrit p. 53.

Lancez un autre dé - les renforts arriveront à la porte principale après un nombre de minutes égal au résultat du dé. Vous pouvez continuer à lancer des dés pour faire venir des renforts jusqu'à ce que les personnages joueurs s'échappent, se fassent capturer ou tuer.

Leurs instructions

La plupart des gardes font exactement ce que quiconque ferait lors d'un tour de garde au milieu de la nuit - tenter de rester éveillé. Les gardes seuls sont en général en train de regarder des

écrans ou de faire tout ce que le MJ voudra. Ceux qui sont branchés sont décrits dans *L'Attaque virtuelle*, p. 54. Tous les gardes communiquent par radio cybernétique. Chacune est connectée au contrôle principal de la Salle 12. Le garde qui s'y trouve connecte les gardes les uns avec les autres en cas d'urgence.

Fred Richards

En tant que Chef de la Sécurité, Fred Richards, un ork, a vécu sur place durant toute la durée des expériences sur le prototype. Il dort dans la Salle 31A. Il se réveille s'il entend des coups de feu ou des explosions dans les salles longeant le Couloir D. Il se réveille également si le garde de la Salle 12 l'appelle par radio, ou bien si l'endroit se transforme en champ de bataille.

Les gardes

Tous les gardes de même race ont les mêmes statistiques, listées p. 52. Vous pouvez donner les races que vous voulez aux gardes que vous voulez, à deux exceptions près : les deckers de sécurité (ceux qui se branchent pour surveiller les moniteurs) sont humains, et le chaman (en poste dans le poste de soins des infirmières, Salle 26) est un elfe.

Si les personnages combattent plusieurs gardes à la fois, par exemple dans une grosse fusillade, vous pouvez faire un jet d'Initiative (voir p. 19) pour plusieurs d'un coup. Le garde avec la plus haute Réaction a alors l'initiative. Tous les gardes agissent alors à ce moment-là.

Une note particulière : les fusils d'assaut sont stockés dans la Salle 12A. En temps normal, les gardes ne sont armés que de leurs pistolets. Ils portent en revanche leurs gilets pare-balles en permanence.

LE RESTE DU PERSONNEL EN SERVICE

Quelques membres du personnel conventionnel de Silver Technology sont présents, travaillant dans l'équipe de nuit à l'emballage ou à l'assemblage.

Ces individus non-combattants se cachent ou poussent des cris, sans chercher de problèmes ou mettre leurs vies en danger. Leurs statistiques sont livrées p. 54.

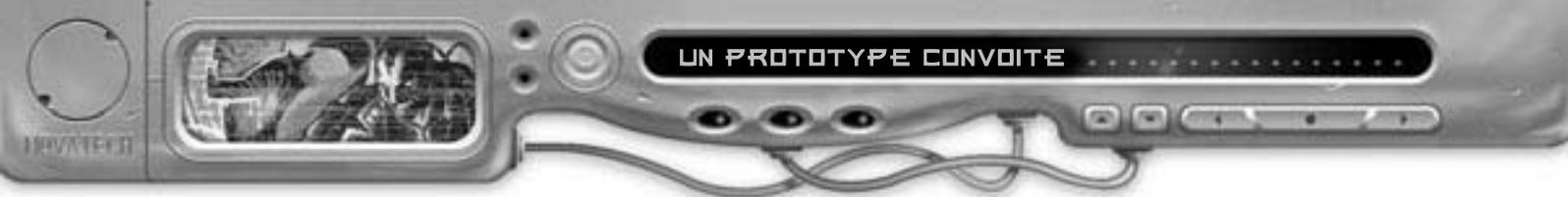
Le docteur et les infirmières de service sont aussi des non-combattants qui sauveront leur peau si le besoin s'en fait sentir. Utilisez les caractéristiques p. 54.

Les deux gros bonnets de service, le Dr. Stacy Ann (une elfe) et le Dr. Dan Bishop (un humain) travaillent dans le labo, parcourant des rapports sur l'avancement du prototype et essayant de comprendre pourquoi le patient y réagit mal. Tous deux sont extrêmement fatigués et irritables et ignoreront l'équipe d'entretien à moins que quelque chose d'inhabituel ne se produise. Le Dr. Bishop dira à l'équipe de ne pas s'occuper de son bureau. Il ne veut pas qu'il soit nettoyé.

Ils ne s'inquiètent que du prototype et du patient. S'ils découvrent que l'équipe d'entretien est composée de shadowrunners, ils se mettent à hurler des ordres comme si le chef n'était pas Fred Richards, mais eux. C'est le travail de toute leur vie et ils sont tout proches du but, ils ne veulent pas le voir tomber dans les mains de qui que ce soit. Utilisez les caractéristiques de PNJ non-combattants pour ces personnages.

DÉCOUVRIR LE SECRET DU PROTOTYPE

Les joueurs peuvent découvrir le secret caché derrière le prototype CRM051998 de bien des manières. Le MJ peut se servir de la Table de test de Perception ci-dessous pour révéler des informations aux joueurs. Elles peuvent provenir de terminaux informatiques, de notes retrouvées, d'emails ou de tout autre appareil



PNJ

GARDES

HUMAIN (non-deckers de sécurité)

C R F C I V E M R

6 6 5 2 5 4 3,55 0 5

Initiative : 6 + 2D6

Réserve d'Action : 4

ELFE (non magicien)

C R F C I V E M R

6 7 5 4 5 4 3,55 0 6

Initiative : 6 + 2D6

Réserve d'Action : 4

NAIN

C R F C I V E M R

7 6 7 2 5 5 3,55 0 5

Initiative : 5 + 2D6

Réserve d'Action : 4

ORK

C R F C I V E M R

9 5 7 1 4 4 3,55 0 4

Initiative : 4 + 2D6

Réserve d'Action : 4

TROLL

C R F C I V E M R

11 4 9 1 3 4 3,55 0 3

Initiative : 3 + 2D6

Réserve d'Action : 4

Compétences actives

Athlétisme 6
Biotech 3
Combat à Mains Nues 6
Électronique 4
Étiquette 3
Fusils d'Assaut 5
Pistolets 6

Cyberware

Interface câblée
Ossature renforcée en plastique
Radio
Réflexes boostés 1
Yeux cybernétiques avec compensation anti-flash, vision nocturne et thermographique

Armes

AK-97 (fusil d'assaut)

Dégâts : 10G

Seuil de réussite pour toucher : 3/5*

Cette arme tire 2 fois par phase de combat. La deuxième valeur est pour le second coup.

Browning Max-Power (pistolet lourd)

Dégâts: 9M

Seuil de réussite pour toucher: 2

Poings (arme de mêlée)

Dégâts (selon race du garde) : Humain et elfe (7M Étourdissant), nain et ork (9M Étourdissant), troll (11M Étourdissant)

Seuil de réussite pour toucher : 4 pour tous sauf pour le troll. Le troll a un seuil de réussite de 3.

Armure

Chemise blindée avec plaques

Balistique : 4

Impact : 3

DECKERS DE SÉCURITÉ HUMAINS

C R F C I V E M R

6 6 5 2 5 4 3,85 0 5

Initiative : 5 + 1D6

Réserve d'Action : 4

Compétences actives

Athlétisme 6
Combat à Mains Nues 6
Électronique 4, Étiquette 3
Fusils d'Assaut 5
Informatique 5
Pistolets 6

Cyberware

Datajack
Interface câblée
Ossature renforcée en plastique
Radio
Réflexes boostés 1
Yeux cybernétiques avec compensation anti-flash, vision nocturne et thermographique

Seuil de réussite de recherche : 2

Seuil de réussite de combat : 2

Dégâts : 6M (Étourdissant)

Armes

Comme les gardes.



chaman Chien elfe

C R F C I V E M R
3 7 2 6 5 6 6 6 6

Initiative : 6 +1D6

Réserve d'Action : 7

Compétences Actives

- Athlétisme 4
- Biotech 3
- Conjuration 6
- Étiquette 3
- Pistolets 4
- Sorcellerie 6

Sorts (voir p. x) Puissance Drain (Étourdissant)

Confusion	6	3G
Contrôle des Actes	4	3M
Détecter des Ennemis	6	3M
Éclair Étourdissant	6	2M
Flot Acide	5	3G
Projectile	5	3M
Ténèbres	4	4M

Armes

Browning Max-Power (pistolet lourd)

Dégâts : 9M

Seuil de réussite pour toucher : 4

Armure

Chemise blindée avec plaques

Balistique : 4

Impact : 3

auquel les joueurs pourraient penser. Lisez *L'attaque virtuelle* p. 54 pour voir comment un decker peut localiser l'information. Chaque succès donne accès à quatre réponses. Le MJ peut choisir quelle succédané donner, ou générer la réponse aléatoirement. L'essentiel de ces informations date d'au moins une semaine (ajustez les paramètres temporels des réponses pour coller aux infos déjà acquises).

N o m b r e
de succès

Résultat

- 0
 1. Wouah, mate-moi ce matos de dingue dans cette pièce...
 2. Hé, les mecs, vous vous tapez les ordures, c'était moi la dernière fois.
 3. Cet endroit a la classe... Ça me dirait de bosser ici.
 4. Hé, regardez, y a de la bouffe dans le tiroir du bureau de ce gars.
- 1
 1. Le Prototype CRM051998 est dans les délais.
 2. Les prévisions de vente du Prototype CRM051998 sont les plus hautes de toute l'histoire de la compagnie.
 3. Le Prototype CRM051998 est un implant d'augmentation mnémorique.
 4. Le Prototype CRM051998 en est la quatrième version.
- 2
 1. Le CRM051998 a été mis en tête de liste des priorités de recherches.

2. Les recherches sur les causes des échecs des trois versions précédentes ne sont pas terminées.

3. Une version expérimentale prête pour les phases finales de test a été réalisée.

4. Les docteurs Bishop et Ann ont déterminé des conditions de développement adaptées à la mise en place d'une version 4.

3 1. Fred Richards a découvert un hôte adapté pour la version 4.

2. Le nouveau mainframe est arrivé et attend les codes de programmation du Dr. Bishop.

3. Le Labo de Neuro a été créé pour fournir une surveillance en temps réel des signaux vitaux de l'Expérience 4.

4. Docteurs et infirmières sont d'astreinte et le personnel va travailler 24 heures sur 24, 7 jours sur 7.

4 1. Les demandes de Richards pour augmenter la sécurité ont été acceptées.

2. La demande de Richards pour un deuxième bureau de sécurité a été acceptée.

3. Le Prototype CRM051998, version 4, est terminé après modifications, en attente d'opération.

4. Le Prototype CRM051998, version 4, est programmé pour opération le lendemain.

5+ 1. Opération réussie pour le Prototype CRM051998, version 4.

2. Le Prototype CRM051998 fonctionne correctement. Le patient est sous surveillance et semble bien portant.

3. Il y a eu un problème ! Même problème qu'avec les versions 1 à 3. En attente d'une décision concernant le patient.

4. Les pertes de mémoire restent un problème. Les docteurs Bishop et Ann sont toujours du mal à expliquer le phénomène.

LE PATIENT

Les runners trouveront le patient endormi dans la Salle 31D. C'est un humain amaigri, le teint grisâtre, qui semble approcher la soixantaine, mais il se pourrait qu'il soit plus jeune, simplement ravagé par la vie dans la rue. Son crâne est rasé.

Il est branché à toute une série d'appareils de surveillance, mais n'a qu'une seule perfusion intraveineuse, facilement détachable. Le patient se remet bien physiquement et se réveille facilement. Le traumatisme et la confusion provoqués par l'opération l'ont laissé bien faible mentalement et il fera tout ce que les joueurs lui demanderont, sans poser de question. Il ne parle pas à moins qu'on ne lui pose une question directe. Il ne connaît pas son nom ni la manière dont il a atterri chez Silver Technology, et il devient agité quand on le lui demande. Il ne se souvient de rien avant son réveil mais se rappelle par contre en détail de chaque jour qui s'est passé depuis, se lançant si les runners le demandent dans une description point par point d'une précision extrême. Il se tait si on le lui demande.

L'armoire de la chambre contient des vêtements vieux mais propres et une paire de vieilles chaussures. Les poches des vêtements sont vides. Il n'y a rien d'autre dans la pièce à part du matériel médical.



Si les runners sont pris dans une fusillade alors que le patient est avec eux, il se jette à couvert à une vitesse surprenante. Il a survécu dans la rue pendant des années, et certaines choses tiennent plus de l'instinct que de la mémoire. Ses caractéristiques apparaissent ci-dessous.

C R F C I V M R
2 2 2 3 3 1 3 2

QUE VONT FAIRE LES RUNNERS ?

Plusieurs plans précis concoctés par les joueurs peuvent les mener aux résultats qu'ils recherchent. Les plus simples sont développés ci-dessous.

Sulfater

La pire option consiste à flinguer à tout va. Les shadowrunners n'iront pas très loin comme ça. Les gardes sont armés, en sur-nombre (la plupart du temps) et peuvent isoler et contenir les runners jusqu'à ce que des renforts arrivent. Les gardes essaient de retenir les runners jusqu'à ce que le docteur et les infirmières, accompagnés des Dr. Ann et Bishop fassent sortir le patient par le Couloir B.

Super-espions

Une meilleure idée serait d'exfiltrer discrètement le patient. Cela voudrait dire que les PJ passent l'essentiel de leur temps à se faire passer pour une équipe d'entretien tout ce qu'il y a de plus banale. Ils doivent distraire le personnel de manière aussi subtile que possible afin que personne ne s'attende à ce qu'ils cherchent à emmener le patient.

Une solution pour distraire le personnel serait de faire sauter les fermetures hermétiques d'une des zones stériles, de casser quelque chose dans le bloc opératoire ou de causer un accident pour que le docteur ou les infirmières aient à examiner quelqu'un. Nettoyer le bureau du Docteur Bishop devrait suffire à remuer tout le monde.

Les coups de maître

Quelques actions particulièrement bien senties peuvent faire tourner le vent en faveur des personnages. La première serait de s'emparer de la Salle 12. Cela donnerait aux PJ le contrôle de toutes les caméras et du principal canal radio de sécurité auquel tous les gardes sont connectés. Les joueurs peuvent envoyer les gardes sur de fausses pistes, ou les envoyer quelque part où les PJ vont pouvoir les réduire à l'impuissance (Voir *L'Attaque virtuelle* pour des suggestions sur la manière de gérer ça).

Une deuxième possibilité serait de couper tous les commutateurs principaux dans la salle de contrôle. Cela provoquerait un chaos généralisé parce que les générateurs de secours ne suffisent pas à alimenter tout l'équipement. Certaines sections seraient alors complètement privées de courant ou forcées de fonctionner au minimum de leurs besoins en électricité. Aspect essentiel : certains des moniteurs montrant le patient ne seront plus en état de fonctionnement. Une alternative consisterait à se débarrasser physiquement du serveur central. Tous les moniteurs se retrouveraient coupés, et personne en dehors de sa chambre ne se rendrait compte de la disparition du patient.

PNJ NON-COMBATTANTS

Race	C	R	F	C	I	V	E	R	INIT	Réserve d'action
Humain	3	3	3	3	3	3	6	3	3+1D6	3
Elfe	3	4	3	5	3	3	6	3	3+1D6	3
Nain	4	2	5	3	3	4	6	2	2+1D6	3
Ork	6	3	5	2	2	3	6	2	2+1D6	3
Troll	9	2	7	1	1	2	6	1	1+1D6	3

L'attaque virtuelle

Si l'un des personnages est l'expert technique, l'équipe de shadowrunners dispose de quelques options supplémentaires. L'expert technique peut garder un œil sur l'équipe depuis la Matrice. Il peut même tenter de se débarrasser des gardes en s'emparant du système tout entier, se rajoutant à l'option « chaotique »

proposée ci-dessus dans *Les coups de maître*. Les gardes n'ont pas de cyberdeck ; leurs consoles sont connectées en permanence à leurs cyberterminaux et souvenez-vous que les gardes doivent toujours faire des tests pour faire quoi que ce soit dans la Matrice. La Matrice fonctionne par commandes et même s'ils sont sur leur propre système, les gardes doivent toujours demander aux ordinateurs d'accomplir les actions demandées. Le seuil de réussite des gardes pour leurs tests de Recherche et de Combat n'est que de 2, mais ils peuvent échouer.

À quoi ça ressemble?

Le système matriciel sculpté de Silver Technology ressemble au monde physique - des murs, des bureaux, des portes. La différence est que quand le decker touche quelque chose, ça s'anime, à mi-chemin entre le dessin animé et le robot. Une porte s'ouvre, une armoire à classeurs fait elle-même la recherche, les bureaux produisent des mémos le temps d'une pensée.

L'icône du garde dans la Salle 12 est assise dans une salle pleine d'écran TV géants - chacun fournissant une vue des caméras omnidirectionnelles dans chaque pièce. Il est assis dans un immense fauteuil de salon, un des écrans flottant non loin, grand comme un écran de cinéma. L'image provient de la salle de veille des infirmières et le garde zoome sur l'une d'entre elles.

Il tient une télécommande géante à la main. Une corne de brume est posée à côté de lui : c'est l'accès au canal de sécurité. Sur le sol se trouve également un fax géant en train de cracher un rapport. Il s'agit de la liste des terminaux informatiques actifs et leur usage. Elle change rarement, puisque peu de terminaux sont actuellement utilisés. Si quelqu'un allume un ordinateur, le rapport est imprimé plus vite et le garde le remarque, envoyant le garde du Couloir C voir ce qui se passe. Si le PJ utilise un terminal déjà allumé, les changements sont assez subtils pour que le garde ne s'en rende pas compte.

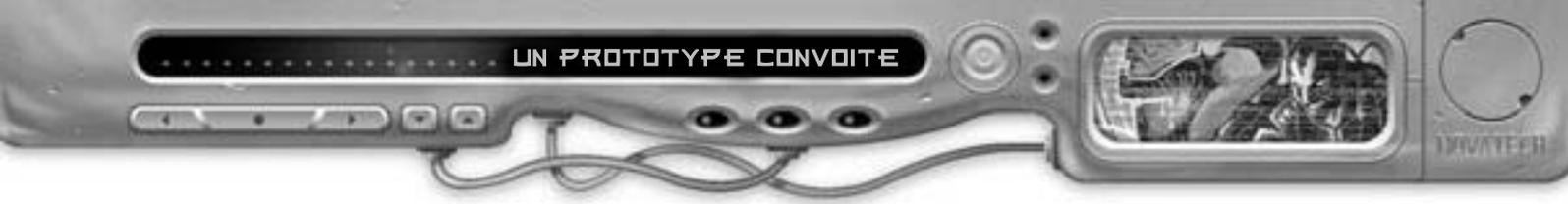
Le garde de la Salle 32 est assis dans une représentation virtuelle du hall. La seule différence est que les moniteurs qu'il surveille flottent assez loin de lui alors qu'il semble jouer à une espèce de jeu de cartes. Autour du bureau de sécurité se tiennent trois types avec des têtes de robot et un look sorti du Far-West, qui parient sur les cartes qu'ils ont en main. Le programme est visiblement assez vieux, vu la résolution un peu minable des joueurs de cartes - comme des fantômes un peu colorés.

Les deux gardes ont l'air de cybergardes entièrement en métal.

Recherche

Si l'expert technique cherche des informations concernant le prototype, faites-lui faire un test de Recherche en suivant les règles détaillées p. 25.

Il peut mener de telles recherches dans chaque pièce, comme les joueurs dans le monde physique. Si la recherche est couronnée de succès, faites-lui faire un Test de Perception (4) en utilisant la table de la p. 53 pour déterminer la quantité d'informations trouvées. Les fichiers sortent des tiroirs ou des armoires à clas-



seurs et volent vers le personnage comme des papillons chargés d'informations. Il peut aussi bloquer la caméra de n'importe quelle pièce, en l'éteignant avec un test de Recherche réussi. Trouver la caméra ne requiert pas de test de Recherche (le joueur en a déjà fait un pour entrer dans la pièce). La caméra ressemble à une vieille caméra sur trépied, suspendue à l'envers au plafond. Un test de Recherche révèle la présence d'une fiche et d'une prise que le personnage peut débrancher.

Le MJ doit lancer un dé après chaque tentative réussie pour éteindre une caméra. Si le résultat est un 1, le decker de sécurité de la Salle 12 arrive même si le personnage n'a pas déclenché d'alarme. Sa première action en repérant le personnage consistera à donner l'alarme (à l'aide d'un pistolet à fusées de détresse géant) ; après ça, il attaque le joueur. Si le joueur échoue, bien sûr, l'alarme est déclenchée automatiquement (voir p. 50).

Combat

L'expert technique peut mettre hors-service le centre nerveux de Silver Technology en engageant le garde de la Salle 12 en combat matriciel (voir p. 25). L'arme du garde ressemble à un marteau géant qu'il manie comme une batte de baseball. Tout garde comprendra ce qui se passe si quelqu'un entre dans la pièce dans la Matrice.

Si l'alarme n'est pas déclenchée, le joueur surprend le garde. Cela signifie que le garde ne peut agir avant le joueur : si l'Initiative lancée était en faveur du garde, celui-ci perd toutes ses phases jusqu'à celle durant laquelle le PJ joue en premier. La première action du garde consistera à mettre le système en alerte pour prévenir le deuxième garde qui se trouve en ligne, ce qui signifie donc que le personnage joueur va avoir droit à deux assauts avant que le decker ne tente de l'attaquer.

L'expert technique peut attendre jusqu'à ce que ses potes soient prêts à attaquer les Salles 12 ou 32 dans l'espace physique avant d'entrer dans les salles matricielles correspondantes pour avertir le garde. Une fois le garde alerté, tous les seuils de réussite pour toucher le personnage tombent à 2 dans le monde physique (sauf pour les sorts pour lesquels le seuil de réussite est un Attribut comme la Volonté ou la Constitution ; ceux-là ne changent pas).

Si l'un des gardes est en train de prendre sa pause ou que les PJ s'en sont déjà débarrassés, les salles matricielles sont vides et l'expert technique peut faire tout ce qu'il veut.

Le roi de la Matrice

Si les personnages peuvent vaincre le garde dans la Matrice ou le monde physique (voire dans les deux), l'expert technique a le contrôle à distance des caméras et peut les couper à volonté, ainsi que le réseau de communications en éteignant la corne de brume. Il peut détruire le fax générant les historiques informatiques, pour que le garde ne sache pas qu'il est là. Ceci est efficace si l'expert technique pénètre dans la pièce pendant que le garde prend sa pause. Accomplir toutes ces actions nécessite un test de Recherche réussi.

L'équipe dispose alors d'un énorme avantage. Si l'expert technique est branché depuis un bureau, il peut se rendre dans la salle de sécurité matricielle et se comporter comme le garde, traitant le système tout entier comme le sien. Tous ses Seuils de Réussite pour les tests de Recherche et de Combat tombent à 2, alors que tout garde restant verrait le sien monter à 4 pour les deux types de tests.

Un dernier problème

N'oubliez pas qu'un garde dans la Salle 23 surveille les caméras des pièces du Couloir D. Eteindre toutes les caméras risque d'attirer son attention, et il est nécessaire de le convaincre de ne pas déclencher d'alarme. Il revient aux joueurs de trouver un moyen pour le convaincre.

ANTIVIRUS

Dans « shadowrunning », il y a « shadowrun ». C'est ici que les runners gagnent leur paie. C'est aussi là qu'une erreur peut provoquer leur capture ou leur mort. Cette section peut se transformer en une longue exploration de donjon si l'équipe fouille chaque pièce. Rappelez-leur qu'il leur faut un plan pour extraire le prototype (le patient). Une fois la vérité découverte sur la nature du prototype, ils peuvent penser que Hans leur a menti ou qu'ils se sont jetés dans un piège.

Vous pouvez gérer cela comme vous le souhaitez, et en fonction de ce que vos joueurs décident. Certains joueurs voudront peut-être finir le job pour lequel ils ont été engagés et ramener quand même le prototype - et donc le patient. C'est ce qui leur rapportera la plus grosse récompense, mais c'est bien sûr la solution la plus risquée. D'autres préféreront laisser tomber. Les personnages peuvent aussi décider de voler tout le matériel de la bibliothèque identifié comme « Recherche Prototype ». Bien que Hans apprécie l'effort, il ne paiera pas autant que prévu. Il paiera la moitié (c'est-à-dire l'avance), parce que l'équipe n'a pas rempli sa part du marché. Ses hommes vont maintenant devoir se taper des tonnes de recherches, en dépensant des nuyens que les joueurs auraient pu gagner (c'est ce que précise Hans).

Si les runners ramènent à la fois le patient-prototype et les données de recherches, Hans sera très impressionné et les paiera le double du montant convenu.

Il se peut que les runners se fassent tuer ou capturer. Ça fait partie de la vie d'un shadowrunner. Mais ce n'est franchement pas marrant dès la première fois (et ce n'est pas facile pour le meneur de jeu). Voici donc quelques suggestions :

Quand les gardes attaquent, faites-les attaquer un à la fois ; cela limitera la quantité de dégâts encaissés par les joueurs. Ensuite, donnez une seconde chance aux joueurs - si vous causez en lançant les dés un niveau de dégâts trop élevé, relancez-les pour que les joueurs morflent moins. Enfin, ce n'est pas parce que les dés disent quelque chose qu'il faut absolument que ça se produise. En tant que MJ, vous contrôlez l'action, vous pouvez donc dire que tel personnage encaisse un niveau de dégâts inférieur, mais que le bureau derrière lequel il se dissimulait est réduit en charpie. Ceci s'applique aussi à d'autres actions que les joueurs pourraient entreprendre - si les événements prennent un tour trop mauvais pour les personnages, faites-les réussir, mais de justesse. Ils peuvent par exemple arrêter un garde une seconde avant qu'il ne déclenche l'alarme.

RAMASSER LES MORCEAUX

Cette section est un pot-pourri d'informations dont le MJ pourrait avoir besoin, une source d'idées et d'amorces pour une éventuelle suite.

C'EST DANS LA BOÎTE

Une fois que les joueurs se sont enfuis du complexe de Silver Technology, ils doivent se rendre directement à l'Eye of the Needle où les attend la limousine de Hans Brackhaus. Les gardes ne les y suivront pas. Brackhaus conclura le deal convenu au début de l'aventure, en y apportant tout changement en cas de



modification de ses termes, ainsi que précisé dans la section *Antivirus* de la p. 55. Remarquez que le patient n'a pas à être livré en vie pour que les runners touchent leur récompense, mais le prototype lui-même doit être intact et en bon état.

Hans sera estomaqué de voir que le prototype a été implanté et procédera à un débriefing complet avec tous les faits dont les PJ pourraient se souvenir.

Il ne se mettra pas en colère si les PJ ne lui disent rien de plus. Une fois le paiement effectué, la limousine s'éloigne. C'est la dernière chose que les PJ verront jamais de Hans et du prototype CRM051998.

Deux semaines plus tard, ils apprendront que Saeder-Krupp a acheté une petite corporation de Seattle du nom de Silver Technology. Le prix de rachat était très bas ; Silver Technology s'était déclarée en faillite parce que son tout nouvel implant cybernétique n'avait jamais pu être livré.

DISTRIBUER LE KARMA

Il n'est pas question du Karma dans le *Guide rapide d'initiation*. Le Karma sert à améliorer un shadowrunner avec le temps. Si les joueurs souhaitent conserver les mêmes personnages pour jouer à *Shadowrun, Troisième Édition*, ils peuvent commencer avec 5 Points de Karma accordés à l'issue de cette aventure.

INVESTIGATION

Ce que les personnages font en préparation d'une mission s'appelle l'investigation. Puisqu'il n'y a pas de temps pour planifier dans cette aventure, la section *Investigation* comporte le détail des faits basiques que les personnages peuvent connaître sur Saeder-Krupp et Silver Technology.

TABLE DE TEST DE PERCEPTION: SAEDER-KRUPP (Seuil de réussite 4)

Nombre de Résultat succès	
0	Je crois qu'j'en ai entendu parler... Y font de la bière, c'est bien ça ?
1	Saeder-Krupp, c'est allemand, non ?
2	Saeder-Krupp est la plus grosse mégacorporation du monde.
3	Lofwyr, un des dragons les plus puissants du monde, possède et dirige entièrement Saeder-Krupp.
4	Le nom de Hans Brackhaus vous dit quelque chose - il bosse pour le grand dragon, personnellement.
5+	Ce que Lofwyr veut, Lofwyr l'a. Ne jamais se mettre en travers de son chemin - jamais.

TABLE DE TEST DE PERCEPTION: SILVER TECHNOLOGY (Seuil de réussite 4)

Nombre de Résultat succès	
0	Silver ? Ca veut dire « argent » en anglais, et c'est un métal qui brille...
1	À leur nom, je dirais qu'ils dealent dans la technologie. Aucune idée de quoi, cependant.
2	C'est une petite corpo locale. Rien de bien intéressant.
3	Silver Tech fabrique du cyber et des implants.
4	La spécialité de Silver Tech, c'est le céphaloware iterne - le cyberware pour le cerveau.
5+	Ils font du bon business, et ils ont l'air d'être indépendants des grosses mégacorpos.

CONNAÎTRE LES OMBRES

Si vous êtes arrivés jusque ici, FÉLICITATIONS ! Vous venez de jouer à *Shadowrun* ! Ainsi que précisé dans l'introduction, ces règles sont une version condensée de celles de *Shadowrun, Troisième Édition*.

Ça nous mène où ? Eh bien, la prochaine étape pourrait être l'achat de *Shadowrun, Troisième Édition*. *Shadowrun 3* explore en détail tous les points discutés ici, notamment un jeu de règles complet pour les deckers et les interfacs (le fait de se brancher sur des véhicules et des drones pour les piloter comme s'ils étaient eux-mêmes des personnages), les mesures de sécurité, la création et l'avancement de personnages, une histoire complète de l'univers de *Shadowrun*, et plus d'informations sur Seattle et la région nord-ouest Pacifique, le principal décor de *Shadowrun*. Vous y trouverez aussi plus de magie, plus d'options de combat, plus d'équipement - plus de tout.

Chacun des personnages du *Guide d'initiation rapide* trouve une version plus complète dans *Shadowrun 3*, avec une fiche de personnage complète. *Premier Run* pourrait également vous intéresser : à travers une série d'aventures, ce supplément vous apprendra à jouer avec les règles complètes de *Shadowrun 3*, ainsi qu'à concevoir une campagne tout entière, constituée de multiples aventures.

Bienvenue dans les Ombres, les gars... en espérant que votre séjour ici sera long et riche en événements !

ARCHÉTYPES

Les huit exemples de personnages détaillés dans les pages qui suivent représentent une sélection des différents types de runners que vous pouvez jouer dans *Shadowrun*. Ce groupe de personnages a également été choisi pour offrir une large palette de compétences et de capacités. Un personnage d'un type donné peut être de n'importe quelle race et de n'importe quel sexe ; ces personnages proviennent de ceux qui apparaissent (avec des illustrations entièrement en couleur) dans *Shadowrun, Troisième Édition*. Une fois terminée l'aventure *Un prototype convoité*, vous pouvez continuer à utiliser ces personnages en vous servant des règles complètes de *Shadowrun*.

CHOISIR UN PERSONNAGE

Les archétypes se répartissent en quatre catégories : les magiciens, les flingueurs, les infiltrateurs et l'expert technique. Les magiciens sont le mage de combat troll et la chamane des rues ork. Si un personnage magicien vous intéresse, nous vous conseillons de lire la section *Magie* (p. 28). Les personnages magiciens peuvent bien sûr se servir d'armes à feu et agir comme les autres personnages, ils ont simplement la possibilité supplémentaire de se servir de magie. Les différences entre mages et chamans sont expliquées p. 29. Les utilisateurs de magie peuvent aussi invoquer des esprits (voir *Esprits*, p. 32).

Les flingueurs diffèrent dans la manière dont ils appréhendent le combat. Le mercenaire troll est un flingueur-à-louer alors que le samouraï des rues humain recherche l'honneur dans le combat. Enfin, la spécialiste des armes humaine est une femme à tout faire, pro de tous les types d'armes. Si vous jouez l'un de ces personnages, lisez attentivement la section *Combat* (p. 19) pour comprendre comment fonctionne le combat, à distance et en mêlée.

Les infiltrateurs sont des shadowrunners d'un genre spécial. Tous deux font dans la discrétion, mais ils emploient des méthodes différentes. La spécialiste des opérations clandestines a une finesse d'esprit et une agilité féline qui en font une cambrioleuse hors-pair, tandis que le détective compte sur des trucs appris dans la rue pour repérer, négocier et intimider. Tous deux peuvent se battre. Pour jouer l'un d'entre eux, lisez les sections *Combat* (p. 19) et *Équipement* (p. 36) pour vous familiariser avec les gadgets high-tech dont ils disposent.

Enfin, l'expert technique nain peut à peu près tout faire quand on se met à causer électronique : pénétrer par effraction dans un système de surveillance électronique ou se connecter via un deck à la Matrice. Pour jouer ce personnage, lisez la section *La Matrice*

(p. 14) et les règles de combat matriciel (p. 25). La section *Équipement* sera également utile.

Il est préférable de ne pas avoir deux personnages d'un même type dans un groupe. Non seulement ils auront tendance à agir de la même manière, rendant l'expérience moins intéressante, mais surtout le groupe ne disposera pas d'une palette de compétences équilibrées. Parlez à votre groupe de joueurs et si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, répartissez les personnages au hasard. Tous les personnages ont un rôle à jouer dans *Un prototype convoité* et aucun n'est meilleur que les autres.

INCARNER LE PERSONNAGE

Chaque feuille de personnage comporte une section « Jouer un ». Servez-vous en de guide pour appréhender les différents types de personnages. Cette section vous donnera un aperçu de ce qu'est le personnage, mais il n'est toujours qu'une série de chiffres sur le papier. Vous insufflez de la vie au personnage par votre imagination. Vous ne pouvez pas faire d'erreurs à ce stade. C'est la partie créative et amusante du jeu. Jouer un rôle est un processus de longue haleine, et les personnages peuvent aussi changer avec le temps. Voici donc quelques suggestions concernant l'interprétation d'un rôle.

1. Donnez un nom à votre personnage. Gardez à l'esprit que les « noms de rue » sont la norme. Ghislain Bonnotte et Anthony Bruno ne courent pas les Ombres mais bien Namergon, Skarn, Vigaro, Stargazer, Junior, Miss Massacre, Jeffrey, Deadwin, Tonton Rey, Jia et Razorback...

Le nom de votre personnage peut être ce que vous voulez. C'est votre surnom, alors soyez-en fiers !

2. Pensez à ce que votre personnage fait dans la vie. C'est une occupation franchement dangereuse. Pourquoi fait-il (ou fait-elle) cela ? Vous pouvez l'écrire ou laisser cet aspect diriger les actions de votre personnage. Est-il un Robin des Bois qui s'en prend aux riches engraisés pour aider les opprimés ? Ou bien un combattant des guerres modernes ? Peut-être cherche-t-il seulement à défier des adversaires plus coriaces et à les battre. Peut-être que c'est pour l'argent. Il n'y a pas de bonne réponse. Servez-vous de votre imagination.

3. Ne vous souciez pas de faire des mauvais choix. Il n'y a pas de mauvais choix en jeu de rôles. Si vous pensez que le samouraï des rues devrait se comporter comme un samouraï japonais traditionnel, provoquant son adversaire en combat singulier, nickel. D'un autre côté, si la première réaction du mercenaire est d'appuyer sur la détente avant qu'un plan d'action soit prêt, c'est aussi bien (bien que vos coéquipiers risquent d'assez mal le prendre).





LA CHAMANE URBAINE

RACE : ork

TOTEM : Rat

ATTRIBUTS

C R F C I V E M R
5 5 4 5 5 6 6 6 5

Initiative : 5 + 1D6

Réserve d'Action : 7

COMPÉTENCES

Combat à Mains Nues 3
Étiquette 5
Furtivité 6
Invocation 6
Pistolets 3
Sorcellerie 6

SORTS

Puissance Drain (Étourdissant)

Confusion 6 3G
Détecter la Vie 6 3L
Doigts 4 4M
Télékinésiques
Invisibilité Étendue 6 4M
Marteau 4 2G
Silence 6 4G

ARMES

Remington Roomsweeper (pistolet)

Dégâts : 9G

Seuil de réussite pour toucher : 4

ARMURE

Manteau renforcé

Balistique : 4

Impact : 2

EQUIPEMENT

Petit sac plein de trucs trouvés çà et là.

JOUER UNE CHAMANE URBAINE RAT

La chamane urbaine suit Rat et vit parmi les parias de la société, dans les égouts et les tunnels du très mal famé underground ork. Elle se contente de peu et pense à récupérer tout ce dont elle a besoin. Elle surveille les égouts, utilise ses sorts, ses esprits et ses talents de discrétion pour détecter les intrus et les harceler avec de la magie et des pièges jusqu'à ce qu'ils s'en aillent (évidemment, elle n'oubliera pas, avant cela, de se servir de ses sorts pour leur dérober tout ce qu'ils possèdent de précieux).

Bien sûr, pour vous, les égouts c'est de la fange, du poison et des eaux usées, mais la chamane urbaine est capable d'y déceler un équilibre des cycles de vie, et elle le fait mieux que quiconque. À partir de là, elle en apprend beaucoup sur les habitants de la surface, aussi bien leurs forces que leurs faiblesses. En combinant ce savoir avec sa discrétion et sa magie, elle devient capable de déjouer naturellement les systèmes de sécurité et de pénétrer à l'intérieur de diverses installations, ce qui la rend extrêmement utile, quelque soit le genre de shadowrun dans lequel vous vous retrouvez.

MONITEUR DE CONDITION

	Étourd. Léger	Étourd. Moyen	Étourd. Grave	Étourd. Fatal
Étourdissement	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
Physique	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
	Blessure Légère	Blessure Moyenne	Blessure Grave	Blessure Fatale

LE DÉTECTIVE

RACE : ork

ATTRIBUTS

C R F C I V E M R
5 5 5 5 5 5 6 0 5

Initiative : 5 + 1D6

Réserve d'Action : 7

COMPÉTENCES

Athlétisme	3
Biotech	3
Combat à Mains Nues	4
Électronique	5
Étiquette	5
Furtivité	5
Informatique	5
Interrogation	5
Intimidation	4
Négociation	5
Pistolets	4
Voitures	3

ARMES

Browning Max-Power (pistolet lourd)

Dégâts : 9M

Seuil de réussite pour toucher : 4

ARMURE

Manteau renforcé

Balistique : 4

Impact : 2

ÉQUIPEMENT

Ford Americar
Grande lampe torche
Jumelles lumière faible
Médikit
Micro-cam
Secrétaire de poche
Téléphone de poignet
Trousse d'électronique

JOUER UN DÉTECTIVE

Le détective (ou investigateur, amateur ou encore privé) est un fantôme du passé, d'une époque révolue antérieure à l'Éveil. Ses compétences sont néanmoins pratiquées et valorisées par tous ceux qui courent les Ombres - fouiller là où ça fait mal, remonter les pistes et faire travailler ses contacts. Il est plus à sa place qu'il en a l'air, prenant soin de toujours se maintenir à la page. Même s'il manque de cyberware, il n'est pas empoté et sait se servir de ses poings, bien qu'il préfère se tirer d'affaire en utilisant sa connaissance de la rue. Son arme préférée reste, de loin, son matériel de surveillance haute-

ment sophistiqué, qui lui a permis de démasquer plus d'un adversaire.

Le détective court les Ombres pour les petites gens - celles qui ne peuvent se défendre par elles-mêmes. Il accepte les jobs qu'elles lui confient, même si la paie est faible, et il les mène à terme avec un entêtement de principe. Il travaille à la frontière de l'illégalité, et si la justice n'est pas rendue par ceux qui en ont la charge, il la dispensera à sa manière, en téléchargeant rapidement des informations compromettantes de son agenda vers diverses banques de données occultes ou vers des médias - ou pire encore.

MONITEUR DE CONDITION

	Étourd. Léger	Étourd. Moyen	Étourd. Grave	Étourd. Fatal
Étourdissement	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
Physique	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
	Blessure Légère	Blessure Moyenne	Blessure Grave	Blessure Fatale

L'EXPERT TECHNIQUE

RACE : nain

ATTRIBUTS

C R F C I V E M R
4 5 5 3 6 5 4,72 0 5

Initiative : 5 + 1D6

Réserve d'Action : 6

COMPÉTENCES

Biotech	3
Électronique	5
Étiquette	3
Explosifs	4
Furtivité	3
Informatique	6
Pistolets	3
Voitures	3

CYBERWARE

Afficheur vidéo rétinien (implant rétinien)
Chipjack
Datajack
Mémoire céphaloware

ARMES

Remington Roomsweeper (pistolet)

Dégâts: 9G

Seuil de Réussite pour Toucher : 4

ARMURE

Veste blindée

Balistique : 5

Impact : 3

CYBERDECK

Novatech Hyperdeck-6

Seuil de réussite de recherche : 4

Seuil de réussite de combat : 4

Dégâts : 6G (Étourdissant)

ÉQUIPEMENT

Chrysler-Nissan Jackrabbit
Micro-transmetteur
Ordinateur personnel avec imprimante
Passe magnétique
Scanner
Séquenceur
Téléphone de poignet
Trousse d'électronique
Trousse d'informatique



JOUER UN EXPERT TECHNIQUE

L'expert technique est une nouvelle race de decker, capable non seulement de naviguer dans la Matrice, mais aussi de maîtriser tous les domaines de l'électronique. Il peut trouver un moyen d'entrer dans la Matrice pour aider son équipe à distance ou peut, au contraire, accompagner ses coéquipiers lors d'une run afin de désactiver les systèmes de sécurité électroniques dernier cri que les corpos viennent d'installer. Il possède les compétences, les outils et le savoir-faire pour répondre à tous les besoins techniques de son équipe.

L'expert technique fait confiance aux machines et les comprend certainement mieux que les gens de son entourage. Il n'est pas antisocial, mais tout de même du genre soupçonneux - et le temps qu'il passe sur les forums de conspirations dans les enclaves de données de la Matrice n'aide pas à corriger ce défaut. Cela dit, lorsqu'il parvient à accorder sa confiance à quelqu'un, il peut lui donner d'excellents conseils stratégiques et trouver des solutions imaginatives à des problèmes compliqués, surtout s'ils sont liés à des machines.

MONITEUR DE CONDITION

	Étourd. Léger	Étourd. Moyen	Étourd. Grave	Étourd. Fatal
Étourdissement	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
Physique	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
	Blessure Légère	Blessure Moyenne	Blessure Grave	Blessure Fatale

LE MAGE DE COMBAT

RACE: troll

ATTRIBUTS

C R F C I V E M R
7 5 6 4 4 6 6 6 4

Initiative : 4 + 1D6

Réserve d'Action : 6

COMPÉTENCES

Armes Tranchantes 5
Étiquette 3
Intimidation 4
Invocation 6
Pistolets-Mitrailleurs 3
Sorcellerie 6

SORTS Puissance Drain (Étourdis- sant)

SORTS	Puissance	Drain (Étourdis- sant)
Augmenter la Réaction	3	3G
Éclair	4	3D
Éclair Étourdis- sant	4	2M
Éclair Mana	4	2M
Résistance à la Douleur	4	2(Niveau de Dégâts à résister)
Soins	4	2(Niveau de Dégâts à soigner)
Toucher de la Mort	4	3F

ARMES

Uzi III (pistolet-mitrailleur)

Dégâts : 9G

Seuil de réussite pour toucher : 7

Épée (arme de mêlée)

Dégâts : 8M

Seuil de réussite pour toucher : 3

ARMURE

Chemise ultra-renforcée

Balistique : 3

Impact : 2

JOUER UN MAGE DE COMBAT

Le mage de combat est là pour semer la mort et la destruction, tant physiquement que magiquement. Il est grand, costaud, vociférant et intimidant, ce qui le rend très utile lorsqu'il s'agit de tirer ses coéquipiers du pétrin. Le mage de combat n'est pas un magicien catégorie poids plume de type intello. Il vibre avant tout pour le combat, qu'il soit livré avec ses armes à feu, son épée ou son répertoire de sorts. Il peut vous briser la nuque aussi facilement qu'il vous grillera le cerveau en vous lançant

un sort Éclair à pleine puissance.

Courir les ombres ne se limite pas à tuer les gens, c'est pourquoi il peut aussi neutraliser des adversaires sans les tuer (parfois, vous avez plus besoin d'infos que d'agrandir votre tableau de chasse) et même soigner magiquement ses camarades blessés après le combat. Quand les sorts ne suffisent plus, le mage de combat se sert de ses talents d'intimidation et de connaissance de la rue pour se sortir des situations compromises.

MONITEUR DE CONDITION

	Étourd. Léger	Étourd. Moyen	Étourd. Grave	Étourd. Fatal
Étourdissement	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
Physique	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
	Blessure Légère	Blessure Moyenne	Blessure Grave	Blessure Fatale



LE MERCENAIRE

RACE : troll

ATTRIBUTS

C R F C I V E M R
13 7 11 2 4 4 1,02 0 5

Initiative : 5 + 2D6

Réserve d'Action : 8

COMPÉTENCES

Combat à Mains Nues	6
Étiquette	2
Fusils d'Assaut	6
Furtivité	3
Motos	3
Pistolets	6
Pistolets-Mitrailleurs	6

CYBERWARE

Interface câblée
Compensation anti-flash (implant rétinien)
Grossissement optique
Ossature renforcée en titane
Réflexes boostés
Substituts musculaires

ARMES

Beretta Model 101T (pistolet léger)

Dégâts : 6L

Seuil de réussite pour toucher : 3

FN HAR (fusil d'assaut)

Dégâts : 10G

Seuil de réussite pour toucher : 2/4*

*Cette arme tire 2 fois par phase de combat. Le second nombre vaut pour le deuxième coup.

Ingram Smartgun (pistolet-mitrailleur)

Dégâts : 9M

Seuil de réussite pour toucher : 2

Poings (arme de mêlée)

Dégâts : 15M (Étourdissant)

Seuil de réussite pour toucher : 3

ARMURE

Gilet blindé avec plaques

Balistique : 5

Impact : 3

ÉQUIPEMENT

GPS nav-dat
Harley-Davidson Scorpion
Lunettes de vision nocturne
Micro-transmetteur

JOUER UN MERCENAIRE

On peut décrire le mercenaire en deux mots : « guerrier professionnel ». Il a ses propres convictions et un agenda bien rempli, mais il dispose de l'entraînement, des compétences et de l'expérience nécessaires pour accomplir n'importe quelle mission à n'importe quel moment - et il le fera, si le prix est convenable. C'est un vétéran de guerres et de conflits très nombreux, allant des opérations de guérilla lancées par les rebelles du Yucatán en Aztlan aux Guerres du Désert, qui permettent aux mégacorporations de tester leurs trou-

pes au combat lors d'un gigantesque affrontement auquel elles se livrent dans les régions dévastées d'Afrique. De ses voyages et de ses missions passées, il a gardé des contacts qui lui donnent accès à l'équipement militaire, aux renseignements et au nécessaire médical.

Son entraînement lui permet de maîtriser le maniement des armes lourdes - le genre de gadgets militaires qu'on ne trouve pas à chaque coin de rue. Troll rapide et furtif, il constitue un coéquipier idéal pour un groupe recherchant une puissance de feu mobile.

MONITEUR DE CONDITION

	Étourd. Léger	Étourd. Moyen	Étourd. Grave	Étourd. Fatal
Étourdissement	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
Physique	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
	Blessure Légère	Blessure Moyenne	Blessure Grave	Blessure Fatale

LE SAMOURAÏ DES RUES

RACE : humain

ATTRIBUTS

C R F C I V E M R
6 6 7 3 6 3 0,01 0 11

Initiative : 11 + 3D6

Réserve d'Action : 7

COMPÉTENCES

Armes Cyber-implantées 5
Armes Tranchantes 3
Athlétisme 4
Étiquette 3
Furtivité 4
Leadership 3
Motos 4
Pistolets 6
Pistolets-Mitrailleurs 6

CYBERWARE

Accélérateur de réaction
Armure dermale
Datajack
Deux bras cybernétiques apparents avec interface câblée intégrée, griffes rétractables et accroissement de force
Réflexes câblés niveau 2
Oreilles cybernétiques avec amortisseur de son, amplification auditive, enregistreur
Yeux cybernétiques avec compensation anti-flash, vision nocturne et thermographique

ARMES

Ares Predator (pistolet lourd)

Dégâts : 10M

Seuil de réussite pour toucher : 3

Ingram Smartgun (pistolet-mitrailleur)

Dégâts : 9M

Seuil de réussite pour toucher : 2

Griffes rétractiles (arme de mêlée)

Dégâts : 7M

Seuil de réussite pour toucher : 4

Épée (arme de mêlée)

Dégâts : 9M

Seuil de réussite pour toucher : 3

Couteau (arme de mêlée)

Dégâts : 9L

Seuil de réussite pour toucher : 4

ARMURE

Veste Blindée

Balistique : 5

Impact : 3

ÉQUIPEMENT

Harley-Davidson Scorpion

Micro-transmetteur

Téléphone de poignet



JOUER UN SAMOURAÏ DES RUES

Le samouraï des rues est plus qu'un prédateur urbain ou qu'un cyborg, c'est un agent freelance qui suit un code d'honneur de la rue très strict. Il est autant versé dans les voies du guerrier samouraï traditionnel que dans la pratique des procédures de sécurité. Il fait toujours en sorte de se maintenir un cran au dessus de la racaille de la conurb', indigne et sans honneur, en améliorant son corps grâce au cyberware. Il évolue, du reste, aux frontières de la folie au fur et à mesure qu'il perd sa chair sous le scalpel du chirurgien.

Il loue ses compétences, son entraînement et son cyberware pour le profit, mais n'est pas pour autant un tueur amoral. Il refusera les runs qui, selon lui, portent atteinte à son honneur. Son expérience et son leadership le placent souvent à la tête du groupe des shadowrunners. Il se montre effectivement à la fois précis dans sa manière de présenter les plans de missions et les objectifs, et doué pour diriger méthodiquement les opérations. Ses améliorations cybernétiques lui confèrent un avantage certain sur la concurrence ; ceux qui le sous-estiment en l'assimilant à un petit voyou des rues regrettent très vite cette erreur fatale.

MONITEUR DE CONDITION

	Étourd. Léger	Étourd. Moyen	Étourd. Grave	Étourd. Fatal
Étourdissement	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
Physique	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
	Blessure Légère	Blessure Moyenne	Blessure Grave	Blessure Fatale

LA SPÉCIALISTE DES ARMES

RACE : humaine

ATTRIBUTS

C R F C I V E M R
4 6 5 3 6 3 4,15 0 7

Initiative : 7 + 2D6

Réserve d'Action : 7

COMPÉTENCES

Armes de Jet 4
Armes de Trait 4
Armes Tranchantes 5
Biotech 2
Étiquette 3
Furtivité 2
Pistolets 6
Pistolets-Mitrailleurs 6

CYBERWARE

Interface câblée
Réflexes boostés
Yeux cybernétiques avec compensation anti-flash, vision nocturne et amplification

ARMES

Ruger Super Warhawk (pistolet lourd)
Dégâts : 10M
Seuil de réussite pour toucher : 3
Ingram Smartgun (pistolet-mitrailleur)
Dégâts : 9M
Seuil de réussite pour toucher : 2
Arbalète lourde (arme de trait)
Dégâts : 8G
Seuil de réussite pour toucher : 4
Katana (arme de mêlée)
Dégâts : 8M
Seuil de réussite pour toucher : 3
Couteau (arme de mêlée)
Dégâts : 7L
Seuil de réussite pour toucher : 4

ARMURE

Veste blindée
Balistique : 5
Impact : 3

ÉQUIPEMENT

Ford Americar
Lunettes de vision thermographique
Médikit
Micro-transmetteur
Téléphone de poignet



JOUER UNE SPÉCIALISTE DES ARMES

Les compétences d'utilisation et de réparation de la spécialiste des armes s'appliquent à toutes les armes que vous ayez jamais vues, plus quelques-unes dont vous n'avez jamais entendu parler. Elle est parfaite pour les runs qui exigent des talents de polyvalence et d'improvisation. Elle sait instinctivement quelles armes doivent être utilisées, pour chaque situation donnée. Si, lors d'une de ces situations, elle ne dispose pas de l'arme idoine, elle improvisera en choisissant une qui s'en rapproche suffisamment ou en trouvant un receleur susceptible de lui

en fourguer une.

Ses compétences et sa collection d'armes s'ajoutent à sa précision mortelle, mais c'est son sens tactique qui lui confère le plus grand avantage : en tant que vétéran ayant boulingué dans plusieurs zones de guerre, elle n'a pas besoin de se transformer en samouraï des rues cybernétisé pour faire son boulot. Elle ne se lancera vraisemblablement pas dans une situation de combat sans avoir un bon plan. Elle reste à la pointe des innovations et des avancées technologiques en matière d'armement, et constitue une source d'information sérieuse sur les technologies militaires.

MONITEUR DE CONDITION

	Étourd. Léger	Étourd. Moyen	Étourd. Grave	Étourd. Fatal
Étourdissement	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
Physique	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
	Blessure Légère	Blessure Moyenne	Blessure Grave	Blessure Fatale

LA SPÉCIALISTE DES OPÉRATIONS CLANDESTINES

RACE : elfe

ATTRIBUTS

C R F C I V E M R
3 5 3 6 4 3 3,22 0 4

Initiative : 4 + 2D6

Réserve d'Action : 6

COMPÉTENCES

Athlétisme	6
Combat à Mains Nues	4
Électronique	4
Étiquette	6
Furtivité	6
Informatique	4
Massues	4
Motos	3
Négociation	6
Pistolets	4

CYBERWARE

Datajack
Interface câblée
Mémoire céphaloware
Oreilles cybernétiques avec amortisseur de sort, amplification auditive, enregistreur
Radio céphaloware
Réflexes boostés
Yeux cybernétiques avec caméra, compensation anti-flash, vision nocturne, thermographique et duplication rétinienne

ARMES

Defiance Super Shock (pistolet taser)

Dégâts : 10G Étourdissant

Seuil de réussite pour toucher : 3

Walther Palm Pistol (pistolet léger)

Dégâts : 6L

Seuil de réussite pour toucher : 3

Électro-matraque (arme de mêlée)

Dégâts : 6G Étourdissant

Seuil de réussite pour toucher : 3

ARMURE

Balistique : 3

Impact : 0

ÉQUIPEMENT

Grande lampe torche, Lunettes grossissantes, Matériel d'escalade (baudrier, kit, gants, 50m de corde), Séquenceur, Téléphone de poignet avec écran escamotable, Trousse d'électronique, Vêtements chics, Yamaha Rapiere

JOUER UNE SPÉCIALISTE DES OPÉRATIONS CLANDESTINES

La spécialiste des opérations clandestines maîtrise à la perfection l'art de l'infiltration et de l'accès à des lieux non autorisés. Ses compétences et son équipement lui permettent de surveiller ses cibles et de recueillir toutes sortes de renseignements. En se servant de sa compétence Électronique, de son séquenceur et de son duplicateur rétinien, elle peut court-circuiter les systèmes de sécurité et les alarmes aussi facilement qu'une mégacorpo échappe au fisc.

Les obstacles physiques sont contournés grâce à ses qualités athlétiques ; quant aux gardes, ils peuvent être barati-

nés ou neutralisés physiquement si nécessaire. Une fois infiltrée, elle fouille les lieux en silence, communique tout aussi silencieusement via sa radio céphaloware et se sert de ses sens cybernétiques pour rester vigilante. Tout ce qu'elle verra ou entendra par l'intermédiaire de ses sens amplifiés peut être enregistré et stocké dans sa mémoire céphaloware.

La spécialiste adopte une fausse identité lors de ses opérations spéciales, à la fois pour protéger son véritable état civil et pour tromper ou obtenir la confiance des gens qui ne la soupçonnent pas. On la considère comme une excellente coéquipière, soit pour collecter des informations, soit comme éclaircur.

MONITEUR DE CONDITION

	Étourd. Léger	Étourd. Moyen	Étourd. Grave	Étourd. Fatal
Étourdissement	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
Physique	+1 SR	+2 SR	+3 SR	Inc.
	Blessure Légère	Blessure Moyenne	Blessure Grave	Blessure Fatale