SHADOWRUN

ANARCHY



LIVRE DE BASE ALTERNATIF

HOMME. MAGIE. MACHINE.



SHADOWRUN. Le Sixième Monde. Des orks en costume à rayures avec des Uzi ; des nains à crête branchés à des véhicules qui filent à tombeau ouvert à travers des conurbs tentaculaires ; des humains qui lancent des boules de feu sur des paracréatures dressées par des corporations ; des elfes qui hackent la Matrice pour voler les données sur la dernière technologie ou faire tomber quelque corpo arriviste. C'est là que l'homme rencontre la magie et la machine.

Plongez dans une dystopie cyberpunk en devenant un shadowrunner, une ressource sacrifiable qui fait le boulot que personne ne peut — ou ne veut — faire. Ce n'est pas une vie facile, mais c'est toujours mieux que de vendre son âme aux mégacorpos. Vous pénétrerez dans des laboratoires top secret, tiendrez tête à des gangs en mal de destruction et de chaos, rencontrerez des esprits sombres qui cachent des secrets plus sombres encore, et vous retrouverez à faire face aux dangers infinis que le Sixième Monde vous réserve. Et vous en sortirez vainqueurs — sans quoi vous ne serez pas payés.

Shadowrun : Anarchy est une nouvelle façon de plonger dans le cyberpunk et la fantaisie urbaine qu'est le Sixième Monde. Basé sur un système simple et facile à prendre en mains qui se concentre sur l'histoire, *Shadowrun : Anarchy* contient tout ce dont vous avez besoin pour vous équiper rapidement, préparer quelques sorts et lancer les dés. Avec cet ouvrage rempli de personnages et de missions, il n'a jamais été aussi simple d'embarquer dans les Ombres. Plongez et immergez-vous dans le Sixième Monde !

Cette version française a été largement réorganisée et enrichie. La description du Sixième Monde et son histoire sont plus complètes. Les règles ont été corrigées et clarifiées et de nouvelles options permettent de les fluidifier davantage ou mieux rendre compte des spécificités du Sixième Monde. Comme la version originale, cet ouvrage permet de partager la narration entre le meneur et les joueurs, mais aussi de jouer selon une approche plus classique. Enfin, les PNJ sont plus nombreux pour faciliter le travail du meneur.

ISBN : 978-2-36328-547-8

Sous license

www.catalystgamelabs.com

© 2019 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Printed in the USA.



PRÉFACE

LES RÈGLES SONT FAITES POUR ÊTRE TRANSGRESSÉES

J'ai été exposé pour la première fois à *Shadowrun* pendant l'été 1989, via une brochure promotionnelle de quatre pages trouvée dans mon magasin de jeu local. Quelques semaines plus tard, j'avais acheté le livre de base de la Première édition et fait les premiers pas sur la voie de ce qui deviendrait la plus grande histoire d'amour rôlistique de ma vie. Attendez, des elfes et de la cybernétique ? Des mégacorporations et des dragons ? Vous ne pouvez pas faire ça !

J'ai mené une campagne qui m'a occupé pendant les dix-neuf années suivantes, en jouant le plus souvent toutes les semaines, le lundi soir. Il est des personnages et des histoires bien vivantes qui n'existent que dans l'esprit des quelques personnes qui se sont assises autour de cette table, et chacune d'elles vous se fera un plaisir de vous régaler des récits des fourbes machinations d'un fixer nain du nom de Redeye, ou de la fin tragique d'Eddie Garrett, ancien flic de la Lone Star devenu shadowrunner de mauvaise grâce.

Shadowrun occupe une place très particulière dans mon cœur. Les murs et les étagères de ma maison sont couverts de livres et de posters de *Shadowrun*, et en fait je dois parfois me rappeler que d'innombrables personnes sont tombées amoureuses du monde de *Shadowrun* non pas grâce au jeu de rôle sur table, mais par le biais de l'un des nombreux jeux vidéo dans cet univers, ou de l'un des plus de cinquante romans publiés.

Mais toutes les bonnes choses ont une fin. Ma campagne adorée s'est conclue avec satisfaction à l'automne 2008, et bien que j'aie suivi les nouvelles éditions et sorties, et flirté avec certains arcs narratifs, *Shadowrun* n'a pas fait de retour significatif à ma table pendant longtemps. J'ai réalisé que mes goûts avaient changés avec les années et, bien que mon amour pour le monde de *Shadowrun* reste intact, je préfère actuellement les jeux de rôle aux règles plus légères qui se concentrent plus sur l'histoire et les personnages. Les dernières années ont connu une explosion massive de jeux indépendants, et de nombreuses personnes se lancent dans cette passion d'une manière nouvelle et intrigante. En tant que vendeur dans un magasin de jeux moi-même, j'ai rencontré beaucoup de joueurs intéressés par l'univers de *Shadowrun*, mais réellement intimidés par le livre de règles massif. Le fait est que le gros livre noir est là pour rester, et il y aura toujours des joueurs qui souhaitent pouvoir profiter joyeusement de chaque petit détail et subtilité des règles qu'il contient, pour y trouver l'avantage décisif. J'ai été l'un d'eux pendant très longtemps.

Shadowrun fait partie de la conscience collective des rôlistes depuis largement plus de vingt-cinq ans maintenant, et la gamme a été activement suivie pendant tout ce temps, ce dont peu de jeux peuvent se prévaloir. Cela dure en fait depuis tellement de temps, que ce qui était un jeu sur un futur spéculatif est maintenant devenu un véritable jeu d'histoire alternative ! (Vu que la magie n'est hélas pas réapparue en 2011. Bien qu'il reste une mince chance que mon ami Warren se gobelinise en ork en 2018, ce que nous soupçonnons tous depuis longtemps, mais cela reste à voir.)

Certains shadowrunners parmi nous commencent à se faire vieux et manquent de temps pour jouer ou s'investir dans un système de règles aussi robuste et exhaustif. Pendant ce temps, des jeux de rôle avec une narration plus collaborative, ou même sans meneur de jeu, gagnent en popularité alors que cette passion continue à se répandre et à évoluer.

C'est là qu'arrive *Shadowrun : Anarchy*. Il est assez flexible pour être joué comme un jeu de rôle traditionnel aux règles allégées, ou dans une expérience bien plus libre de narration partagée. Je suis extrêmement satisfait de ce que l'équipe de Catalyst est parvenue à faire avec cet ouvrage, et je pense qu'il a le potentiel pour insuffler beaucoup d'énergie neuve à la communauté *Shadowrun*. Cela va certainement aboutir

à une nouvelle campagne à ma table pour la première fois depuis des années.

Si vous êtes nouveau dans le Sixième Monde, bienvenue ! Peut-être avez-vous toujours voulu être un ganger elfe avec une pompe à adrénaline et un cœur en or. Ou bien rêvez-vous depuis longtemps d'invoquer des esprits depuis les ruelles sombres de Seattle en murmurant de mystérieuses formules arcaniques entre vos canines d'ork. Ou encore mourrez-vous d'envie de donner vie à votre personnage de jeu vidéo *Shadowrun* à une table de jeu de rôle papier. Il y a de la place pour nous tous dans les Ombres.

Si, comme moi, vous revenez à la table de M. Johnson après votre dernière mission vous vous adapterez parfaitement, mais vous verrez que les règles ont un peu changé. Mais les règles sont faites pour être transgressées.

Paul Alexander Butler
Juillet 2016, Baltimore



Pour ma part, *Shadowrun* a été le premier jeu de rôle que j'ai acheté, un an ou deux après avoir été initié par un ami et être immédiatement devenu passionné. J'avais 16 ans, on était en 1996. Le mélange de cyberpunk, de magie, d'elfes et de dragons m'avait attiré et je n'ai pas été déçu à la lecture : le tout se combinait admirablement bien pour former un ensemble étonnamment cohérent. Nous prenions tous autour de la table un grand plaisir à optimiser nos personnages avec le moindre gadget et accessoire et je guettais avec impatience les nouveaux suppléments de matériel cybernétique, d'armes ou de magie. Ce n'est que plus tard, en mûrissant, que je me suis réellement intéressé à l'univers.

Et quel univers ! Quel autre jeu peut se prévaloir d'un univers développé sans interruption depuis près de trente ans ? Et ce sans jamais repartir de zéro, en le faisant vivre à un rythme comparable à notre monde pour se retrouver maintenant avec près de trente ans d'histoire du Sixième Monde décrit année après année.

Après une pause de quelques années pour découvrir d'autres horizons rôlistiques, c'est cet univers qui m'a fait replonger dans *Shadowrun* en 2009 à l'occasion de la sortie de la version Anniversaire et qui, petit à petit, m'a fait intégrer l'équipe de traduction d'Ombres Portées.

Comme Paul Alexander, mes aspirations en termes de règles, et plus encore celles de mes joueurs, ont évolué depuis ma première rencontre avec *Shadowrun*, pour se concentrer plus sur l'interprétation de nos personnages et sur l'histoire et moins sur la recherche du moindre avantage dans les nombreux livres de règles et d'équipement. *Shadowrun : Anarchy* était ce que j'attendais, sans en avoir conscience.

Comme certains d'entre vous le savent, j'ai cependant trouvé que le résultat pouvait être amélioré. C'est ce que je me suis attaché à faire dans cette édition française. Outre un certain nombre d'errata, inévitables dans tout jeu et plus particulièrement dans un nouveau système, j'ai travaillé sur plusieurs axes.

Tout d'abord, je souhaitais *qu'Anarchy* soit réellement une porte d'entrée dans le Sixième Monde, j'ai donc largement développé la description de l'univers de *Shadowrun* pour permettre aux nouveaux joueurs de comprendre où ils mettent les pieds. Vous trouverez ainsi plus d'informations sur la vie dans le Sixième Monde, sur l'impact qu'a eu le retour de la magie, sur les effets d'une Matrice omniprésente et sur la façon dont on en est arrivés là, à travers une section historique enrichie.

Ensuite, j'ai tenu à réorganiser les chapitres de création de personnages, de règles et de conseils de jeu pour faciliter la lecture et permettre de retrouver plus facilement les informations importantes, tout en apportant de nombreuses clarifications. Les règles optionnelles sont ainsi mieux identifiées, et développées, afin que chacun puisse piocher celles qui lui correspondent.

Cette réorganisation m'a permis de mieux expliquer la narration partagée mise en avant par *Shadowrun : Anarchy*, tout en détaillant comment profiter de ses règles légères pour jouer de façon plus traditionnelle.

Je souhaite remercier Black Book Éditions et Ghislain Bonnotte, développeur de la gamme *Shadowrun* française de m'avoir permis de faire ce travail qui, je l'espère, vous permettra de profiter pleinement de tout ce que *Shadowrun : Anarchy* a à offrir.

Mathieu Thivin
Novembre 2018, Grenoble

TABLE DES MATIÈRES

SYNCHRONISME 6

INTRO 12

LE SIXIÈME MONDE 14

- TOUT A UN PRIX 14
- LES JOURS QUI ONT CHANGÉ LE MONDE 18
- OÙ COURIR 25
- CE QUE VOUS ALLEZ FAIRE 27
- UNE JOURNÉE TYPIQUE 29
- LES FORCES EN PRÉSENCE 32
- LA VIE DANS LE SIXIÈME MONDE 42

FORCES DU CHAOS 55

- LES ÉTAPES DE LA CRÉATION DU PERSONNAGE 55
- NIVEAU DE JEU 56
- CONCEPT DU PERSONNAGE 57
- MÉTATYPE 59
- ATTRIBUTS 59
- COMPÉTENCES 60
- ATOUTS 62
- TRAITS 70
- CONTACTS 71
- ARMURE 71
- ARMES 72
- ÉQUIPEMENT 74
- PROGRESSION DES PERSONNAGES 75

PERSONNAGES JOUEURS 79

- COYDOG 80
- GENTRY 82
- HARDPOINT 84
- MISS MYTH 86
- SLEDGE 88
- ALYOSHA DUSKA 90
- BIT-BUCKET 92
- BORDERLINE 94
- CHROME BISON 96
- DAKTARI 98
- FOURTH 100
- FUSION 102
- HAWK 104
- ISOBEL75 106
- JINN 108
- KIX 110
- KNOX 112
- LE BRUMEUR 114
- NINETAILS 116
- RAIDER 118
- RASPBERRY JAM 120
- RAZZLE DAZZLE 122
- REESE FRENZY 124
- ROSE RED 126
- RUCKUS 128
- SHADES 130
- STRIDER 132
- THUNDER 134
- TOMMY Q 136
- VALMONT 138
- VECTOR 140
- WAGON 142
- WHEEZER 144

LES RÈGLES DE LA RUE 146

- JOUER À SHADOWRUN : ANARCHY 146
- MÉCANIQUES DE BASE 147
- COMBAT 154
- MAGIE 159
- MATRICE 162
- DRONES ET VÉHICULES 164
- RÈGLES ADDITIONNELLES 167

COURIR LES OMBRES 170

- AVANT LE DÉBUT DE LA PARTIE 170
- CONTRÔLER L'ANARCHIE 174
- COURIR LES OMBRES AVEC STYLE 177
- SEUL MAÎTRE À BORD 179

LES HABITANTS DU SIXIÈME MONDE 181

PERSONNAGES NON-JOUEURS 181
GANGERS 182
EMPLOYÉS CORPORATISTES 184
FORCES DE L'ORDRE ET SÉCURITÉ CORPORATISTE 185
MILITAIRES 189
JOHNSONS 190
ESPRITS 191
MATRICE 199
CRÉATURES 200
ESPRITS INSECTES 203
DÉFRACTÉS DE BOSTON 204
POUVOIRS DE CRÉATURES 205

LES DESSOUS DE SEATTLE 207

UN MONDE PLEIN D'ACTION 220

FOOD FIGHT 222
PREND GARDE À CE QUE TU CHERCHES 223
ÉTOILE NOIRE MONTANTE 224
EXPÉDITION ARCOLOGIQUE 225
SUIVRE LA VOIE 226
L'HOMME QUI VALAIT TROIS MILLIARDS 227
QUE FLOTTE VOTRE ÉTENDARD 228
CHASSE AU FUSIL À HONG KONG 229
LA COURSE AUX NERPS 230
DRONES DE HAUT VOL 231
EMBROUILLES À PUYALLUP 232
LE SECRET DES HALLOWEENERS 233
LA LUMIÈRE INTÉRIEURE 235
COMBAT URBAIN 236
CASCADEURS ANONYMES 237
INSPECTION SANITAIRE 239
LE SALAIRE DE L'ASSASSIN 240
GRAND NETTOYAGE 241
LE BALAYEUR 242
LA GUERRE DES TRIADES 243
UNE VIRÉE FÉÉRIQUE 244
UN POUR TOUS 246
VILLE OUVRIÈRE 247
MY FAIR LADY 248
FOIRE D'EMPOIGNE 249
DÉLITS DE FUITE (1RE PARTIE) 250
DÉLITS DE FUITE (2E PARTIE) 251
SOUS LE SABLE (1RE PARTIE) 253
SOUS LE SABLE (2E PARTIE) 254
LES MILLE ET UN ENNUIS (1RE PARTIE) 255
LES MILLE ET UN ENNUIS (2E PARTIE) 256
LES MILLE ET UN ENNUIS (3E PARTIE) 257
LES MILLE ET UN ENNUIS (4E PARTIE) 259
REINE NOIRE, PIONS BLANCS (1RE PARTIE) 261
REINE NOIRE, PIONS BLANCS (2E PARTIE) 262
REINE NOIRE, PIONS BLANCS (3E PARTIE) 263
REINE NOIRE, PIONS BLANCS (4E PARTIE) 265
LE NUCTÉMÉRON 267
CALARAN EST UN SALE TRAITRE 268
SPINRAD CONTRE SPINRAD (1RE PARTIE : BACK TO SCHOOL) 269
SPINRAD CONTRE SPINRAD (2E PARTIE : SORTIE SCOLAIRE) 271
SPINRAD CONTRE SPINRAD (3E PARTIE : ÉCOLE BUISSONNIÈRE) 272

ANARCHY & CINQUIÈME ÉDITION 275

LES OUVRAGES DE LA CINQUIÈME ÉDITION 275
PASSER DE SR5 À ANARCHY 276
PASSER D'ANARCHY À SR5 278

AGENTS DU CHAOS

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy
Conception & développement : Randall N. Bills, Jason M. Hardy, Philip A. Lee
Conception originelle du Cue System : Matt « Golden Kumquat » Heerdt
Rédaction : Randall N. Bills, Patrick Goodman, Jason M. Hardy, Philip A. Lee, Aaron Pavao, O.C. Presley, Russell Zimmerman
Illustration de couverture : Benjamin Giletti
Mise en page de couverture : Matt « Golden Kumquat » Heerdt
Illustrations intérieures : Bruno Balixia, Gordon Bennetto, Daniel Comerci, Phillip Hilliker, David Hovey, Benjamin Giletti, Ian King, Michael Komarck, Ian Llanas, Alyssa Menold, Victor Manuel Leza Moreno, Kristen Plescow, Marc Sintes, Tony Shasteen, Takashi Tan, Iwo Widulinski
Mise en page intérieure : Matt « Golden Kumquat » Heerdt
Relecture : Mason Hart, Carl Schelin, Jeremy Weyand
Playtest : Natalie Aked, Rob Aked, Armand Amonette, Brian Amonette, Mark Barraclough, Richard Brown, Jackson Brunsting, Paul Alexander Butler, James Carpio, Richard Clayton, Jacob Cohen, James Corbin, Raymond Croteau, Russell Davis, Karlene Dickens, Justin Diehl, Joel DiPippa, Joshua Dixie, Derek Dokter, Ben Dow, Beth Dow, John Dukes, Bruce Ford, Eugen Fournes, Joanna Fournes, Mable Friedman, Morgan Gould, Timothy Gray, Jerrod Gunning, Nicholas Honer, Martin Quincy Hall, Camille Jeanson, Kendall Jung, R.L. King, Ariel Licha, Mary Lindholm, Dave Lundquest, Berry Lyklema, Chris Maxfield, Carrie McIntosh, Stephen Mercer, Christina Mitton, Suzanna Powell, Patrick Lipper, Thomas Lomax Jr., Shane Mahon, Chris Maxfield, Mykal Merrill, Kim Morris, D. Casey O'Donovan, Geoff Raye, Richard Riessen, Matt Riley, Justin Schnider, David Scott, Mark Somers, Nathan Thiessen, Derek VanTilburg, Michael Vik, Troy Wieck, Clifton Wright, CZ Wright, Leland Zavadil, among others
Remerciements spéciaux : Rob Wieland, Paul Butler

VERSION FRANÇAISE

Le collectif Ombres Portées
Directeur de la publication : David Burckle
Responsable de la gamme Shadowrun française : Ghislain Bonnotte
Conception de la version française : Mathieu Thivin
Traduction : Nicolas Schott, Mathieu Thivin
Relecture / Correction : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin
Errata VO : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin, Ashley Michaela « Navigator » Lawson, Kevin « Gingivitis » Duncan, Joey « Shadowjack » Pelley
PNJ additionnels : Kevin « Gingivitis » Duncan, Mathieu Thivin
PJ et Topos de mission additionnels : Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Romano Garnier, Romain « Belaran » Pelisse, Mathieu Thivin
Maquette : Jérôme Cordier
Titre original : Shadowrun: Anarchy
L'Équipe de Black Book Éditions : Eric Bernard, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Jonathan Duvic, Laura Hoffmann, Romano Garnier, Aurélie Pesseas, Tête Brulée

Édité par Black Book Éditions.
50 rue Jean Zay, 69800 SAINT PRIEST.
Dépôt légal : Juin 2019.
ISBN (relié) : 978-2-36328-546-1
ISBN (collector) : 978-2-36328-545-4
ISBN (PDF) : 978-2-36328-547-8
Imprimé en UE.





SYNCHRONISME

« J'aime pas ça, » dit Sledge au petit groupe assemblé en cercle. Son regard méfiant passait largement au-dessus de la tête de Hardpoint.

« Tu n'aimes jamais rien, » rétorqua Gentry avant de tirer la langue. « Ça ne vaut même plus la peine de le mentionner. »

« Les gars. » Coydog, un sourcil relevé, les observait furtivement à tour de rôle.

« Écoute bien, sale petite foui- » commença Sledge avant de se faire couper.

« *Les gars*. » La profonde voix de trolle de Miss Myth mit fin à la dispute avant qu'elle n'ait le temps de commencer. « On a besoin d'entrer pour récupérer le focus. Ils ont besoin d'entrer aussi. Nos deux équipes devraient pouvoir réussir à s'entendre, non ? Ils manquent de soutien technique, donc si les choses dérapent et que les pires craintes de Sledge se réalisent, nous aurons l'avantage. »

« Grmbl'ai pas peur, » marmonna Sledge à l'intention de personne en particulier.

« Le raisonnement se tient, » intervint Hardpoint, empli de conviction comme seul un nain peut l'être. Il ne prenait pas souvent la parole, mais quand c'était le cas les autres l'écoutaient. « Je vote pour. »

« Pour. » acquiesça Gentry tout en détaillant discrètement les jambes d'une des membres de l'autre équipe.

« Pour. » dit Coydog avec un large sourire.

« Contre. » Sledge croisa ses imposants bras cybernétisés sur son torse musculeux.

Myth s'exprima la dernière, comme à son habitude.

« Les pours l'emportent même sans compter le mien, mon chou. S'ils entrent, on entre avec eux. »

« Je les aime pas. » Lefty lança à l'autre groupe un regard préoccupé, s'arrêtant sur le decker qui n'arrêtait pas de la fixer. Elle ouvrait et refermait machinalement sa main gauche chromée en un poing sous l'effet de la tension. Sa main droite (sa main de tir) restait immobile.

« Comme toujours, » la taquina Alyosha. Le sympathique nain la gratifia d'un grand sourire pour atténuer la pique.

« Je connais Myth, » gronda Tiny de sa voix profonde. Le troll faisait facilement deux fois la taille d'Alyosha et dépassait de loin la haute silhouette elfique de Lefty. « C'est une longs-crocs réglo. Et j'ai entendu du bien de son équipe. Ils vont assurer. »

« Ouais, mais ils vont assurer pour *quoi faire* ? Je les ai entendu parler de récupérer un machin magique- »

« Un focus, » précisa Alyosha, le seul membre du groupe censé s'y connaître en magie.

« Un *machin*, » répéta Lefty. « Et nous, on est pas là pour un boulot de récup', comme vous le savez tous les deux. On peut pas les laisser nous ralentir. Notre plan, c'était : on entre, on ressort, vitesse maximale, durée minimale. »

Alyosha soupira. La précision est une bonne chose, jusqu'au moment où elle vous empêche de faire votre boulot.

« Disons que sans eux je suis le seul capable de vous faire franchir ces foutues portes d'entrée, Leftoune, et pareil pour chacune des autres saletés de portes qu'on va croiser après celles-là. Voilà qui va copieusement nous ralentir, pas vrai ? Highball est toujours out, et il peut pas lancer ses info-tech pour nous s'il n'est pas sur site. Sans decker, on est cuits, et ils ont un decker. »

Lefty examina Gentry, qui lui sourit en retour.

« Tu parles d'un decker, » grommela-t-elle.

« Grand Ours et moi votons pour. » Les gestes d'Alyosha Duska englobaient tout et rien à la fois, comme c'était souvent le cas lorsqu'il évoquait les esprits qu'il était capable d'appeler.

« Pour. » La tête massive de Tiny eut un bref mouvement d'approbation.

« Contre, » vota Lefty en faisant la moue. « Pour tout le bien que ça me fait. Très bien, s'ils entrent, on entre avec eux. »

Elle tourna les yeux vers Gentry qui leva la main pour lui faire signe.

« Mais je vous mets un 'Je vous l'avais bien dit' de côté. »



« Hey, » se présenta Sledge à l'énorme troll (énorme même comparé à Miss Myth, qui était particulièrement fière de sa silhouette féminine) de manière ouvertement hostile, et uniquement avec la plus réticente des politesses. L'ork portait un fusil d'assaut aux lignes gracieuses et une épée monofilament, réplique de l'arme de *Neil le barbare ork,* dépassait de derrière son épaule.

« Yo. » Toisant l'ork chromé, Tiny arborait un sourire amusé. Tout dans ses armes, ses bras, son style, était visiblement et ouvertement low-tech. Sledge connaissait bien ce genre de runners, qui pensaient que le matériel simple et ancien était plus fiable. Tiny incarnait toute la démesure trolle, et sa seule arme visible était un hachoir aux proportions ridicules, comme une sorte de reine suprême de toutes les machettes.

Les deux runners se jaugèrent, puis se murèrent dans un silence tendu, figés à l'endroit où ils s'étaient rejoints, attendant que le reste de leurs équipes s'avance. Tout le monde, quel que soit le groupe, savait qui allait prendre la tête de l'opération. Les deux hommes continuaient néanmoins d'occuper toute la largeur de la ruelle, et personne n'aurait pu se faufiler entre eux, si tant est que quiconque en ait ressenti l'envie.

« <En position.> » La voix de Hardpoint sortait des commlinks des deux équipes, dépourvue de la moindre inflexion comme toujours quand le nain était interfacé. Il resterait dans le van, mais (infailliblement) peu après son annonce deux roto-drones volant à basse altitude surgirent, armés de fusils automatiques compacts et flottant dans les airs grâce à leur hélice dont la rotation ne produisait qu'un léger ronronnement.

« Classe ! » Coydog battit de ses mains fines alors que Duska achevait une psalmodie gutturale et discrète, ce qui sembla faire jaillir de lui une vague de pouvoir. Étant les deux seuls Éveillés de cette assemblée, l'astral et les tours de magie auxquels les deux chamans pouvaient se livrer n'étaient perceptibles que par leurs yeux, et l'elfe semblait impressionnée par l'invocation.

« À ton tour, » invita le nain avec un sourire en coin, avant de lever un sourcil en signe d'appréciation un instant plus tard. La supplique doucereuse de Coydog ne fut elle non plus suivie d'aucune manifestation visible, hormis une légère brise qui vint agiter ses longs cheveux noirs. Apparemment, sa propre incantation était achevée.

« Super. Un soutien multiesprit, » approuva Lefty à son corps défendant.

« Hey ! Euh, tu veux que je jette un œil à ton firewall ? » intervint Gentry en tentant d'afficher son sourire le plus amical. J'ai appris que votre decker habituel était- »

« Nope. » Elle entreprit de visser un imposant silencieux sur le canon de son fusil de précision et ne lui jeta même pas un regard. « C'est bon. »

« Oh. Ouais, OK, *raé*, ça roule. » L'espace d'une seconde, Gentry eut l'air presque cool. « Mais tu as les derniers patches pour ton soft smartlink ? Tu sais, mon débit de chargement défonce. Avec ce bijou de Sony Cyb- »

« C'est bon. » Le ton était plus sec cette fois-ci, et l'épais chargeur fut mis en place avec un *chick-chack* métallique qui sonna comme un point final.

« Ouais, OK, cool, je vais juste, euh… » Il fut soudain très pressé de se trouver ailleurs.

Sledge grogna d'amusement. Tiny secoua sa tête hirsute. Alyosha gloussa ouvertement. Coydog ricana et gratifia Lefty d'un check à distance. Le *heh heh heh* métallique et distant de Hardpoint résonna dans les écouteurs et implants auditifs des deux équipes. Les joues de Gentry s'empourprèrent et quelque chose dans la réalité augmentée sembla totalement absorber son attention.

Avec un sourire rayonnant, Myth frappa dans ses larges mains et le bruit fendit la nuit en deux. Lefty s'élança sur un escalier de secours, à peine ralentie par son long fusil. Gentry se faufila devant la trolle au comportement maternel, qui tendit le bras pour ébouriffer ses cheveux, apaisant l'amère blessure d'un nouveau rejet elfique.

« OK, runners, » dit-elle désignant la porte du menton. Lefty grimpa dans son nid de sniper, les drones de Hardpoint vrombirent et prirent de la hauteur. Sledge et Tiny tinrent leurs armes prêtes.

« C'est l'heure de courir les Ombres. »

Penchée en avant, Lefty orientait son arme pour suivre leur progression à travers son viseur. Les drones armés de Hardpoint se déployèrent pour couvrir chaque angle, les chamans se blottissaient près de Myth au centre du groupe, et les tas de muscles (ork et troll) attendaient à la porte, prêts à déchaîner leur violence si besoin en était.

Gentry neutralisa la caméra située sous le logo lumineux de Wuxing, puis la porte juste en dessous, puis la seconde caméra qui se trouvait derrière. L'humain n'était peut-être pas un adepte social (surtout avec les elfes), mais Lefty devait bien admettre qu'il assurait dans son job.

Aucune troupe de sécurité d'assaut ne jaillit pour les saluer. Lefty n'aurait à éliminer aucun comité d'accueil. Elle n'aurait pas à aligner son collimateur archaïque et son smartscope dernier cri, à ajuster le canon avec son membre cybernétique à la précision surhumaine, ni à exercer la pression exacte de 1,05 kilogramme sur la gâchette avec son doigt de chair et de sang, ce qui aurait tapissé les grands murs immaculés et feng shui de l'immeuble avec la matière grise d'un crétin de garde.

Parfait.

Lefty observa le dernier d'entre eux pénétrer le bâtiment (est-ce que cette fille, Coydog, venait de lui lancer un pouce vers le haut ?) puis tourna son viseur vers les étages supérieurs, activant ses mods d'amplification lumineuse avant d'examiner toutes les fenêtres qui lui donnaient une ligne de vue sur l'intérieur.

« Le gang des Chipped Razors est un peu agité en ce moment, » s'inquiéta Duska, dont la voix portait un peu trop au goût de Sledge, « du coup je m'inquiéte un peu pour Lefty, toute seule dehors. J'aurais peut-être dû lui laisser mon esprit, en guise de protection ? »

« Elle a l'air super. » Coydog souriait, mais reprit vite une attitude plus sérieuse. « Je veux dire, pour une tueuse à gages, tout ça. Très compétente, très pro. Je suis sûre que ça va aller. »

« Vous allez nous faire tuer, tous les deux. » Sledge avait tourné la tête pour grommeler par-dessus son épaule. Il ne s'était pas fait installer d'implant de grommellement omnidirectionnel ; c'était juste un don inné.

« Chut, » le tança Coydog. « On est en pleine phase de communication et coordination entre équipes. La transparence, c'est important pour une relation saine. »

Duska leva un sourcil intrigué. Tiny tiqua à la place de Sledge. Myth renifla d'une manière qui seyait extrêmement mal à une dame. Gentry ricana sans interrompre son hacking des contrôles de l'ascenseur.

« Et de toute façon, j'ai un esprit qui nous dissimule. » L'explication de Coydog coïncida exactement avec le moment où Sledge ouvrit la bouche pour proférer quelque stupidité. « Personne ne nous entend. »

« <Heh heh heh.> ponctua Hardpoint à travers l'audio-link.

Sledge choisit sagement de se taire.

« Neuvième : c'est notre étage. » Sledge franchit les portes de l'ascenseur quand elles s'ouvrirent en coulissant, balayant un des côtés du couloir avec son fusil d'assaut Raiden. Derrière lui, Tiny contrôla l'autre, son énorme lame dégainée.

« T'es sûre que ça va aller, patronne ? »

Myth les gratifia tous deux d'un sourire réconfortant. « On s'en sortira sans vous. Pour la magie de Coy, c'est au dixième que ça se passe. »

Les yeux cybernétiques de Sledge avaient cependant déjà quitté la trolle et posaient sur Coydog un regard soucieux. Gentry regarda ostensiblement ailleurs.

« Va protéger Tiny pendant qu'il fait ce qu'il a à faire. J'ai Myth, Gentry, Alyosha et, oh ouais, ces foutus Ours *et* Coyote pour me couvrir pendant que je ferai mon truc. Ça va aller. »

Elle ne lui avait ni envoyé un baiser ni fait un clin d'œil et encore moins appelé son petit orkounet en sucre d'orge, mais les joues de Sledge ne s'en empourprèrent pas moins. Myth tentait de retenir un sourire, et Gentry regardait toujours ailleurs.

Les portes de l'ascenseur se refermèrent, et la cabine reprit son ascension.

« <Toujours RAS. Hostiles au quatrième, et bien plus haut au vingtième,> » leur signifia Lefty via le microphone implanté dans son poignet cybernétique qui, dans sa position de tir allongé, se trouvait suffisamment proche de son visage. « <Continuez suivant le plan.> »

Elle insista suffisamment sur *le plan* pour que Tiny roule des yeux et qu'Alyosha se sente légèrement coupable, mais personne d'autre ne sembla le remarquer.

Tout comme elle ne sembla pas avoir remarqué les deux gangers qui discutaient en chuchotant, lame au clair, tout en grimpant l'escalier de secours qui menaient à son perchoir.

Coydog s'élança, se faufilant hors de l'ascenseur, devançant Myth et même Gentry, Alyosha sur ses talons. L'installation (et toute la mégacorporation) était connue pour le positionnement méticuleux de la moindre de ses infrastructures ; les bureaux s'en trouvaient alignés sur les flux environnants d'énergie chi dans lesquels baignait la métahumanité, qu'elle en soit consciente ou non. Certains appelaient ça des lignes ley, d'autres des mièvreries stupides de bobos, et d'autres encore tout simplement l'ordre naturel des choses. Tout ce qui comptait, c'était que Coydog les voyait, les sentait, et qu'elle pouvait suivre ce courant de puissance sur tout le dixième étage, jusqu'à sa cible.

Duska la suivait de quelques pas, harmonisé lui aussi sur les flux surnaturels, mais à sa propre manière. Gentry se mordilla la lèvre inférieure tout en neutralisant rapidement les caméras sur leur chemin, tandis que Myth fermait la marche, silhouette massive et rassurante qui veillait sur leurs arrières.

« Ooh, » fit enfin Coydog, un sourire aux lèvres. Elle jeta un regard rapide sur Gentry tout en sachant qu'il s'était déjà attelé à l'ouverture de cette ultime porte de sécurité. À travers l'épais verre blindé qui protégeait le laboratoire central d'expérimentation, un bracelet métallique richement décoré rayonnait littéralement de puissance.

« Ça sert à quoi ? » chuchota Duska.

« Sûrement à plein de trucs. » Coydog haussa les épaules. Si les barrières physiques étaient du ressort de Gentry, les runes magiques apposées sur le sol étaient du sien. « Johnson nous en offre un gros paquet, c'est tout ce dont on est sûrs. »

« Orichalque ? » Le nain, sur la pointe des pieds, avait les yeux fixés sur l'objet. Ce métal magique était incroyablement puissant, et tout aussi précieux.

« Les incrustations, c'est clair. » acquiesça Coydog. « Et peut-être aussi certains de ces gros machins. » Plissant le nez, elle désigna d'un mouvement de tête non seulement le bracelet qu'ils étaient venus dérober, mais aussi des objets autrement plus grands et lourds. Des fragments de piliers brisés, un pan de mur à l'aspect antique couvert de gravures runiques, une magnifique statue qui semblait porter des bijoux métalliques.

« Je pense aussi, » soupira Duska. Aucun des objets les plus lourds ne quitterait la pièce, il n'avait aucun doute là-dessus. « Ils sont magnifiques. Quel dommage. »

Sledge longeait les parois des bureaux avec une efficacité toute paramilitaire ; son système move-by-wire rendait chacun de ses pas assuré et précis, mais c'était de son expérience dans la rue qu'il tenait la poigne ferme qu'il exerçait sur son arme.

« Bon, c'est quoi ce délire avec 'Tiny', d'abord ? » grommela-t-il.

« Hmm ? » Tiny ne releva pas les yeux de sa sacoche.

« C'est ironique, c'est ça ? D'appeler le gros balèze 'Tiny', je veux dire. »

« Sûr'ment. » Le troll, occupé, répondit distraitement.

Sledge grogna en retour, et ils traversèrent la majeure partie de la pièce. Ils se trouvaient près de la zone centrale, se déplaçant accroupis de box en box.

« Donc, euh… » Sledge tentait de se remémorer les leçons de Myth et Coydog sur l'importance des discussions informelles. « Comment tu as rencontré Myth ? »

« Hmm ? » Tiny s'était à nouveau à demi faufilé sous un bureau, ses épaules trop larges pour s'y glisser, tendant un de ses longs bras pour atteindre quelque chose.

« Myth. » Sledge essaya de ne pas paraître trop grincheux. Il faisait vraiment, vraiment de son mieux. « D'où tu la connais ? »

« L'école, » répondit Tiny en se dirigeant vers leur quatrième arrêt similaire. Ses mouvements n'étaient jamais vraiment gênés par son énorme machette ; il semblait aussi habitué à bouger avec elle que Sledge l'était avec son fusil et son épée.

« Comme… un lycée technique ou un truc du genre ? »

Tiny leva les yeux, tout en se redressant après s'être enfoncé sous ce dernier bureau.

« Pourquoi ? »

Sledge haussa les épaules.

« Au cas où t'aurais pas remarqué, la plupart des peaux-lisses laissent pas les trolls fréquenter leurs écoles. Donc je m'suis dit : un lycée pro, voilà c'que ça doit être. Myth devait être sur une arnaque au long cours, et toi tu te cherchais un métier avant de te faire virer par le système… »

« <Mouvement !> les interrompit Lefty, un battement de cœur avant que la voix grésillante de Hardpoint fasse de même, suivie une fraction de seconde plus tard par les tirs de ses drones un étage plus haut. Lefty semblait essoufflée. Sledge ne le remarqua pas. Tiny, si.

Ils commençaient tous deux à s'élancer vers les escaliers, fonçant tout droit vers la source du problème, quand des lumières de torches percèrent les ténèbres qui entouraient les postes de travail derrière eux. Des torches montées sous des canons d'armes à feu, armes elles-mêmes portées par des gardes.

« Va aider les autres. » Sledge mit un genou à terre et plaqua son Raiden contre une mince paroi, se dissimulant au mieux tout en se tenant prêt à tirer sur le premier garde qui se présenterait à sa vue. « Je les retiens ici, toi tu finis le boulot. »

« Ça marche. »

Tiny courut vers les escaliers, mais Sledge, trop occupé à lâcher une courte rafale sur un garde lourdement protégé, ne remarqua pas que le troll *descendait* les marches au lieu de les *remonter*.

Les gardes avaient un mage de sécurité. *Avaient*.

Le Colt de Gentry faisait feu chaque fois que le decker n'était pas à couvert et en train de hacker frénétiquement. Les Ingram Smartgun de Myth crachaient de longues rafales automatiques, faisant pleuvoir les balles pendant qu'elle beuglait des ordres au reste du groupe par-dessus le crépitement des armes. Les drones de Hardpoint fusaient en rugissant, lâchant des tirs de couverture ou contournant les obstacles pour prendre à revers les gardes retranchés. De temps à autre un petit trou bien net perforait une vitre et quelque part dans la pièce, comme par magie, une des brutes de la sécurité s'effondrait tandis que de l'autre côté de la rue Lefty choisissait la cible de son prochain tir.

Coydog et Duska ? Ils devaient s'occuper du magicien.

Le jeune mage de combat, qui avait l'air d'un gamin à peine en âge de se raser et fraîchement diplômé de Telle-Ou-Telle-Académie-De-Sorcellerie-Tactique, avait démarré fort. Très fort. Trop fort. Coydog avait eu du mal à contrer la boule de feu avec laquelle il avait décidé d'ouvrir le bal, et les traits de la jeune elfe avaient tressailli à la pensée de ce qu'il serait advenu d'eux si elle n'était pas parvenue à annuler le sort.

Recourir immédiatement à une incantation aussi tape-à-l'œil était une erreur de débutant. Cela démontrait une méconnaissance du rythme des combats, un refus d'attendre le bon moment, une incapacité à prendre le temps d'observer l'opposition. On pouvait y voir un désir de faire ses preuves, auprès de ses pairs et de ses supérieurs. Sortir l'artillerie lourde si tôt était une marque d'immaturité, et peut-être même de peur.

Mais le pire de tout ? Ça vous désignait comme le mage.

Ce qui ressemblait principalement à une tornade frappa le jeune lanceur de sort de Wuxing de plein fouet, l'aspira dans le tourbillon furieux qu'était l'esprit de l'Air de Coydog et le projeta au plafond, puis sur le sol avant de l'envoyer voler à travers la pièce.

Puis, alors qu'il tentait de se redresser sur des jambes flageolantes, rayonnant à nouveau de pouvoir tandis qu'il marmonnait un sort de soin pour guérir ses contusions et ses os cassés, il fut inopinément taillé en pièce par un ours brusquement sorti de nulle part.

Duska secoua tristement la tête tout en se repliant avec les autres. « Tellement jeune. »

L'esprit-ours du nain, rayonnant d'une lumière bleutée, rugit et fonça toutes griffes et crocs dehors sur un groupe de soldats lourds qui avaient acculé Gentry dans un coin. Duska soupira. « Tu aurais dû rester à terre, mon garçon. »

C'est Tiny que Lefty vit en premier : une montagne de muscles défonçant la porte (à l'envers) avec un bélier, qui s'avéra être un nain dont l'armure de combat Wuxing était désormais en morceaux. La fantastique machette du troll dégoulinait de sang. Lefty aligna un nouveau tir et retint sa respiration tout en appliquant un peu plus d'un kilo de pression sur la gâchette de son arme.

Le van de Hardpoint fut le suivant à surgir sur les lieux, un GMC Bulldog aussi sévèrement modifié qu'on pouvait l'espérer. Les forces de sécurité jaillirent d'une porte latérale, mais le véhicule freina en dérapant sur le côté, juste à temps pour que sa carrosserie blindée puisse bloquer les tirs ennemis. Lefty couvrit la porte principale pendant qu'Alyosha, Myth et les autres la franchissaient à reculons, toujours engagés en plein combat.

Impassible, la snipeuse visa une tête, appliqua un nouveau kilo de pression et mit un terme à une vie de plus. Mais pas à toutes. Elle vérifia le chronomètre visible sur son affichage tête-haute.

« <Tic, tac,> » furent ses seules paroles, et elles furent suffisantes.

« <Sledge !> » Tiny se rua à nouveau à l'intérieur du bâtiment et en ressortit quelques secondes plus tard ; suite à quoi plus aucun garde ne tira vers l'extérieur. « <Sledge, tu dois dégager d'ici, gros !> »

Lefty pivota, plissa les yeux et aperçut des silhouettes qui bougeaient toujours au neuvième étage (celui où se trouvait l'ork), éclairées par des flashs intermittents d'armes à feu.

Elle se demanda (une nouvelle pression, un autre garde à terre) si Tiny ou Alyosha avaient expliqué à l'équipe de Myth pourquoi ils étaient là.

« <Va te faire,> » les tirs de Sledge ne s'interrompirent pas, mais Lefty put voir que sa silhouette massive s'était mise à remonter latéralement un couloir. Bougeant, tirant, jamais statique. Un vrai pro. Ce serait un vrai gâchis s'il ne dégageait pas de là rapidement.

« <C'est pas parce que t'as été au bahut avec Myth que tu peux me donner des–> »

« <Ce n'était pas un lycée technique mon chou. Pas qu'il y ait quoi que ce soit de mal à ça, » l'interrompit Myth tout en rechargeant. Puis elle se pencha hors de la couverture du van pour vider son nouveau chargeur. « <Sledge, Tiny a un doctorat. Il est ingénieur en bâtiment.> »

Les commlinks de la double-équipe vibrèrent à réception d'une photo prise à la va-vite, celle d'un détonateur affichant un compte à rebours, un appareil électronique qui paraissait minuscule dans la grosse main libre de Tiny.

« <Tu devrais vraiment te dépêcher de sauter, Sherlock,> » grogna le troll.

« <Ou pas.> » Ce qui valut à Gentry un coup de poing de Coydog.

Tout est plus facile avec un peu d'élan.

Sledge tira vers le mur le plus proche à l'aide d'une rafale longue, vidant son Yamaha Raiden dans l'opération. Les vitres rutilantes de propreté cédèrent, constellant la nuit de myriades d'éclats tranchants. Il se mit à courir, prit de la vitesse, et sauta. Ses bras cybernétiques finirent de lui libérer le passage, repoussant les derniers fragments de verre restants. Les quelques coupures légères dont il écopa n'étaient que bien peu de choses comparées au fait qu'il venait de sauter d'une fenêtre du neuvième étage.

Gravité ou pas, faut finir le boulot.

Son système move-by-wire s'activa et le temps ralentit. L'ork se tortilla, battant des pieds pour faire pivoter son corps, fouettant l'air pour se réorienter dans le bon sens. Il se saisit de son Ingram tandis que le sol fonçait dans sa direction, et avec lui l'escouade de sécurité de Wuxing qui bloquait la retraite de son équipe.

Sa chute l'entraînait directement sur eux. Sledge aligna les repères d'aide à la visée de son smartlink et lâcha la sauce. Son smartgun rua et cracha une longue salve ininterrompue de plomb, et les gardes de Wuxing tombèrent, abattus selon un angle improbable sans possibilité de se mettre à couvert.

Aucune raison de ne pas essayer.

Sa main libre chercha son épée par-dessus son épaule : une réplique tape-à-l'œil bleutée et lumineuse tirée du dernier film de *Neil*, mais surtout une lame à monofilament parfaitement fonctionnelle. Sledge essaya d'orienter sa chute pour l'abattre sur un dernier de ces blaireaux. Autant en emporter un de plus avec lui.

Désolé Coyd–

Soudain, une tornade le percuta, et Sledge se mit à tomber à l'horizontale plutôt que vers le bas. Le monde se transforma en une avalanche brutale de coups et d'étincelles aveuglantes tandis qu'il rebondissait sur la chaussée à chaque fois que la rue s'élevait à sa rencontre.

L'arrière du van de Hardpoint se précipita vers lui, l'intérieur bondé de shadowrunners bien trop nombreux. Myth et Tiny occupaient au moins la moitié de l'espace, Alyosha était accroupi, Coydog se tenait à une des portes, Gentry à l'autre. Puis il y eut une espèce de chose hirsute bleue et luisante, et tout devint noir quand Sledge perdit connaissance.

Lefty regarda l'ork rebondir comme un galet sur l'eau une fois, deux fois, puis être précipité à l'arrière du van de Hardpoint. Ou plutôt sur un esprit-ours velu qui avait tenté d'amortir le choc, puis sur Gentry et enfin dans le van. Aucun de ces deux crétins ne se releva avant que les portes soient claquées par une violente bourrasque. Le van démarra sur les chapeaux de roues et Lefty s'extirpa (à nouveau) de sa position de tir et se dirigea vers le bord du toit.

Elle enjamba deux membres des Chipped Razors, un gang local qui avait selon de récents rapports environ soixante-dix pour cent de chances de causer du grabuge ce soir. Ils avaient essayé. Les deux corps étaient horriblement mutilés, comme si un des esprits ursidés d'Alyosha avait fait son numéro sur eux.

Mais ce n'était l'œuvre d'aucun esprit.

Le bras chromé dont Lefty se servit pour franchir le parapet du toit de l'immeuble était gluant de sang, même après que ses lames rétractables eurent réintégré leur compartiment caché. Son fusil dans le dos, passé derrière une épaule pour le protéger de l'impact, elle atterrit sur trois appuis, directement sur le toit du van.

Elle donna deux coups sur le Bulldog avec son poing de métal, et il mit les gaz.

Juste avant qu'ils passent le coin de la rue, elle regarda en arrière et put voir l'immeuble Wuxing être coupé en deux par une énorme boule de feu. Le bâtiment s'effondra, semblant plier à mi-hauteur comme un canif. Tiny ne s'était pas trompé : le placement judicieux d'explosifs contrôlés allait *vraiment* interrompre le flot de chi, et pour un sacré bon moment.

Deux équipes, un bâtiment… *quasiment* un seul boulot.

BIENVENUE DANS L'ANARCHIE, MON POTE !

INTRO

Commençons par évoquer un simple fait : *Shadowrun* est génial. Des elfes hackent la Matrice, des trolls lancent des boules de feu, des nains canalisent la magie et peuvent transpercer des murs de briques à coups de poing, des orks peuvent charmer des équipes de sécurité entières pour passer en transportant une quantité impressionnante d'armes à feu pour le cas où les mots ne suffiraient pas, des dragons dirigent des mégacorporations internationales – la liste de personnages fascinants et d'histoires incroyables dans le Sixième Monde pourrait durer indéfiniment.

Ce qui nous amène au but de ce livre. *Shadowrun : Anarchy* vise à permettre aux joueurs de donner vie à une foule d'aventures dans l'univers de *Shadowrun*, de laisser leur imagination explorer n'importe quel coin sombre ou lointain marécage souhaité, juste pour le plaisir de découvrir quel chaos peut en sortir. *Shadowrun : Anarchy* est complémentaire à *Shadowrun, Cinquième édition :* alors que *SR5* offre une simulation détaillée des choix de votre personnage à l'aide de règles riches, *Anarchy* met l'histoire en avant. Il y a toujours de nombreuses occasions de jeter les dés, parce que c'est quelque chose qu'on aime faire, mais cela sert toujours à faire avancer l'histoire. Dans *Anarchy*, les contributions des joueurs à l'histoire peuvent s'étendre au-delà des simples actions de leurs personnages. Ils ont la possibilité de faire intervenir de nouveaux protagonistes, des effets magiques étranges et bien plus encore. Ils peuvent se défier les uns les autres, mais ont surtout l'occasion de lancer des idées pour rendre les parties plus excitantes et mémorables, cela leur permettra de vivre ce qui a fait de *Shadowrun* l'un des univers de jeu de rôle les plus durables de tous les temps.

Ce livre est tout ce dont vous avez besoin pour jouer à *Shadowrun : Anarchy* (mis à part quelques dés à six faces, mais je suis sûr que vous arriverez à en trouver), et il est conçu pour permettre de se jeter facilement dans l'aventure. Vous commencerez par **Le Sixième Monde**, votre guide du monde de *Shadowrun*, de son histoire et du rôle que jouera votre personnage. **Forces du Chaos** vous présentera tout ce que vous avez besoin de connaître sur votre personnage, vous guidera pour créer le shadowrunner que vous rêvez d'incarner et vous permettra de le développer quand il gagnera en expérience. **Les règles de la rue**, ensuite, contiennent tout le nécessaire pour résoudre les situations et conflits qui ne manqueront pas de surgir pendant une partie ; vous apprendrez quand et combien de dés lancer et comment interpréter le résultat. **Courir les Ombres** présente deux approches de jeu avec des conseils pour chacun : la narration partagée qui permet aux joueurs d'influer directement sur l'aventure, sans se limiter aux actions de leurs personnages et la narration classique, dans laquelle les joueurs n'agissent sur l'histoire qu'à travers leurs personnages. **Les habitants du Sixième Monde** propose de nombreux personnages prétirés tels qu'une razorgirl humaine, un illusionniste ork, un cogneur troll ou une naine adepte de parkour. Vous y trouverez aussi une collection de personnages non-joueurs et de créatures pour peupler facilement vous aventures.

À propos d'aventures, les deux chapitres suivants contiennent ce dont vous aurez besoin pour jeter vos runners dans les rues pour faire leur boulot. **Les dessous de Seattle** décrit la ville la plus iconique du Sixième Monde : le havre pour runners qu'est Seattle, avec des lieux où se rendre, des personnes à rencontrer et des pistes de scénarios pour alimenter vos runs. **Un monde plein d'action** est une collection de Topos de mission, des scénarios que le meneur de jeu peut utiliser pour envoyer l'équipe sur une mission avec quelques rebondissements.

Enfin, **Anarchy & Cinquième édition** permet de convertir les personnages de *SR5* à *Anarchy* et inversement.

Voilà pour le contenu de ce livre. Prenez le temps de le lire et de l'assimiler, puis créez vos personnages et commencez à raconter vos propres histoires pour construire vos propres légendes dans les ruelles sombres du Sixième Monde. *Shadowrun* a beau être fantastique, vous êtes sur le point de le rendre encore meilleur.


MVP

LE SIXIÈME MONDE

La première chose à savoir à propos du Sixième Monde est que ce que vous ignorez va assurément vous tuer. Ce que vous connaissez aussi, notez bien. En fait, le plus sûr est de considérer que tout ce que vous voyez, ou ne voyez pas, a la capacité et la volonté de vous tuer.

C'est bon à savoir, mais ce n'est pas suffisant pour vous garder en vie. Si vous devez courir les Ombres, vous serez amenés à faire des choses qui énervent ou effraient tout le monde : les forces de l'ordre, la sécurité corporatiste, et les péquins moyens qui n'aiment pas votre gueule. Et la réaction la plus courante à cette combinaison de colère et de peur sera d'essayer de vous éliminer. Si vous voulez rester en vie et continuer à être embauchés pour courir les Ombres, vous devez savoir comment marche le monde. Voici un récapitulatif de ce qu'est le Sixième Monde, comment on en est arrivés là, et certaines des puissances qui s'assurent que quelques personnes restent au top quand la grande majorité des gens se tortillent péniblement sous leur poids écrasant.

TOUT A UN PRIX

Relisez-moi ce titre. Encore une fois. Pigé ? C'est bien. Parce que s'il faut que vous ne reteniez qu'une seule chose de cette leçon, c'est celle-là ; et vous sortirez moins bête sur le monde qui vous entoure. En vous baladant dans ce monde, vous verrez un paquet de tas de fumier, avec un coq perché sur chacun d'entre eux. Toutes les mégacorporations ont un PDG, les nations ont leur gouvernement, les gangs ont leur chef ou leur boss ou leur premier péteur de tronches, peu importe le nom qu'ils se donnent. Même dans un pâté de maisons des Barrens où il n'y a rien de plus qu'une benne à ordures rouillée, une bagnole abandonnée et une remise au toit défoncé, il y a un mec aux yeux chafouins qui a effrayé tous les autres gonzes au regard chafouin pour affirmer son autorité sur les lieux. Tous ont évalué ce que ça leur coûterait d'escalader ce tas de fumier là, et tous ont payé le prix le moment venu.

C'est ce qu'il vous faut savoir. Si tout à un prix, il faut payer dans la bonne devise. C'est à dire, les sacrifices qu'il va vous falloir accepter pour faire la différence.

LA MAGIE : PAIE AVEC TON ESPRIT

Quand la magie est réapparue en 2011 (pas au courant de ça ? Il vaudrait mieux jeter un œil à la chronologie un peu plus loin) et que les elfes, nains, orks et trolls se sont joints aux humains et ont commencé à lutter pour un peu de pouvoir, il n'a pas fallu longtemps pour que les gens commencent à essayer de se servir de tout ce mana qui baignait le monde. Certains avaient même un don pour ça. Nous autres nous demandions ce qu'ils pouvaient bien regarder avec ces yeux vitreux et ces expressions bizarres, et pendant ce temps-là ils se débrouillaient pour canaliser et modeler les courants de mana – une sorte d'énergie magique qu'on trouve visiblement partout. Il se trouve que ceux qui percutent comment ça marche peuvent utiliser le mana pour enflammer l'air qui nous entoure, forcer les gens à faire des choses qu'ils ne feraient jamais d'eux-mêmes, voire d'autres trucs franchement ésotériques ou complètement fous. Et le mana ne servait pas qu'à lancer des sorts et à alimenter ce que l'on associe généralement avec la notion de magie. Il a donné à certains la force de défoncer un mur à mains nues. D'autres peuvent mettre à l'amende un cobra avec leurs réflexes, d'autres encore peuvent courir plus vite qu'un guépard, et ce ne sont que des exemples. Et tous ces objets magiques qu'on trouve dans les légendes, les contes et les mythes ? On les a aussi. Les épées enchantées, les anneaux magiques, les baguettes magiques, les amulettes, les sacs à malice, toutes les potions que vous pouvez imaginer… tout ça existe. Ce qui ne veut pas dire que tout ça marche comme c'est écrit dans les histoires. N'allez pas imaginer que vous pouvez simplement choper l'épée d'un guerrier légendaire et vous mettre à tout découper en rondelles comme lui à l'époque, par exemple. Ce qui compte, c'est que la magie est bien là, et que les gens s'en servent.

Ce n'est pas facile, potentiellement épuisant, aussi bien physiquement que mentalement, et certains repoussent leurs limites jusqu'à y laisser leur santé mentale. C'est le prix, et il est généralement volontiers payé.

La Fondation atlante, la Fondation Draco, le Massachussets Institute of Technology & Thaumaturgy (MIT&T) et diverses institutions cherchent comment faire l'impossible avec un claquement de doigts et un clin d'œil.

Maintenant, permettez-moi d'être franc avec vous. La grande majorité d'entre nous n'ont aucun don pour la magie, ce qui signifie que nous avons plutôt tendance à regarder ceux qui l'ont avec un mélange de fascination et de méfiance. On les adore parce qu'ils sont capables de choses dont on ne peut que rêver, et on les déteste exactement pour les mêmes raisons. Alors si vous êtes Éveillé, habituez-vous à ce qu'on vous zieute avec intérêt et suspicion. Et soyez préparé à ce que tout bonhomme armé d'un pétard vous prenne pour cible en premier. C'est comme ça dans le Sixième Monde.

Une dernière chose très importante que vous devez comprendre à propos de la magie concerne les dragons. Ils sont gros, ils sont dangereux, et ils vont vous foutre en l'air. Ryumyo et sa célèbre apparition au mont Fuji a été le premier (mais certainement pas le dernier) dragon à avoir un impact sur le Sixième Monde. Ils ont leurs griffes partout.

Le grand dragon Ghostwalker règne sur la ville divisée de Denver. Le grand serpent à plumes Hualpa fait de même en Amazonie. Un dragon du nom de Dunkelzahn a réussi à se faire élire président des États-Unis canadiens et américains, avant d'être tué dans une explosion le soir de son investiture. Et n'oubliez pas les dragons corporatistes : Celedyr qui dirige les recherches de NeoNET, Rhonabwy qui gère un portefeuille d'actions gargantuesque, et le grand dragon Lofwyr qui n'est autre que le patron de Saeder-Krupp, qui vient juste de perdre son titre de plus grosse mégacorporation de la planète (ce qui n'a pas amélioré son humeur).

LES CORPORATIONS : PAIE DE TA PERSONNE

Il fut un temps où la norme suprême sur un territoire était établie par des lois et décrets promulgués par les pouvoirs législatif et exécutif nationaux, et où toutes les entités se trouvant à l'intérieur des frontières d'un État, individus comme corporations, devaient s'y soumettre. Mais il fut un temps avant ça où la seule loi valable dans le monde était celle du plus fort, et où vous pouviez faire ce que bon vous semblait tant que vous aviez la puissance nécessaire pour empêcher quiconque de vous arrêter (évidemment, l'Histoire est pleine de preuves que cela n'a jamais changé, même quand les États-nations menaient la danse). Rien n'a donc vraiment changé dans le Sixième Monde. Il ne s'agit que de la dernière itération de la loi du plus fort. Le seul véritable changement est qu'à une époque, les gouvernements parvenaient à restreindre le pouvoir des corporations, ou tout du moins à leur imposer certaines limites. C'est terminé.

On pourrait rentrer dans les détails de l'histoire du droit pour vous aider à comprendre comment on en est arrivés là, mais tout se résume en un mot : extraterritorialité. C'est ce terme qui permet aux mégacorporations de dire que tout ce qui se passe sur leurs propriétés, dans les bâtiments et les terrains qu'elles possèdent, répond à leurs lois propres, et à elles seules. Accéder au statut d'extraterritorialité était un vieux rêve de nombre des plus grandes corporations du monde, et quand des décisions de justice prises à travers le monde le leur accordèrent, elles passèrent quelques années à se pisser dessus d'allégresse — et à se mettre sur la gueule. Puis elles se rendirent compte que toutes ces disputes n'étaient pas bonnes pour leurs bilans financiers et levèrent le pied sur leurs querelles et se concentrèrent pour nous pisser dessus à la place.

Toutes les corporations n'ont pas un statut extraterritorial. Pour comprendre qui en bénéficie, vous devez découvrir la Cour corporatiste, l'entité que les mégacorpos ont créée quand elles ont réalisé qu'elles passaient trop de temps à résoudre leurs disputes en ravageant des petits pays entiers. La Cour corporatiste fait parfois l'objet de moqueries, une institution à la botte des plus grandes mégacorpos du monde, mais ses treize juges empêchent (en général) les corpos de se déclarer une guerre ouverte, et il faut bien reconnaître que c'est déjà quelque chose.

Dans le cadre de son mandat, la Cour corporatiste établit un classement qui reflète le degré de puissance d'une corpo donnée. Au bas de l'échelle se trouvent les corpos non classées, du simple réparateur de commlinks dans sa Ford Americar aux compagnies qui s'étendent d'un rivage à l'autre des plus grandes nations du monde sans pour autant ne franchir aucune frontière. Pour disposer du plus bas statut conféré par la Cour, A, vous devez être une multinationale, et donc faire des affaires significatives dans plusieurs pays. Et non, ce n'est pas parce que vous vendez de temps en temps un paquet de chips WafoCrisps à un berger de Nouvelle-Zélande que vous rentrez dans cette case. L'étape suivante, le rang AA, est celle qui vous confère le beau cadeau de l'extraterritorialité. Pour l'atteindre, vous devez être un gros poisson dans plusieurs pays, être solide, et être capable d'encaisser la merde que les mastodontes vous enverront de temps en temps à la figure quand ils seront de mauvaise humeur. Enfin, vous avez le rang ultime, les AAA. Les Big Ten. Ce ne sont pas nécessairement les plus grosses mégacorporations du monde, mais leur taille, la diversité de leurs activités et leur puissance les rendent spéciales. Sans compter le fait qu'elles ont d'une manière ou d'une autre convaincu les autres mégas de leur laisser un siège à la Cour corporatiste. Car ce sont des juges issus des Big Ten qui siègent à la Cour. Ce sont les puissances qui façonnent le monde, et tout le monde, shadowrunner ou non, connaît leurs noms, parce que c'est d'elles que s'écoulent les nuyens — et vers elles qu'ils reviennent en général. Ares. Aztechnology. Evo. Horizon. Mitsuhama. NeoNET. Renraku. Saeder-Krupp. Shiawase. Wuxing. Si vous comptez jouer les runners pour plus de dix minutes, vous allez travailler pour l'une d'entre elles, et si vous vivez dans les Ombres plus d'une journée, l'une d'entre elles finira tôt ou tard par vous baiser. Il faut que vous soyez au point sur ces gars-là, alors on va vous briefer.

En attendant, vous devez comprendre qu'ils sont plus gros que gros. Prenez le plus gros fabricant mondial d'équipement



informatique. Ajoutez-y un puissant négociant en fournitures magiques. Saupoudrez de quelques banques et d'une grosse compagnie d'assurances, ajoutez-y un conglomérat d'entreprises de divertissement, et couronnez ça d'un géant du fast-food, et vous ne serez pas encore au dixième de ce que représente une Big Ten. Ces sociétés emploient des millions de personnes et contrôlent des milliards de milliards de nuyens. Elles disposent de dizaines de filiales qui, à elles seules, pourraient être des corpos de rang AA ou A. Chacune d'entre elles est propriétaire d'un terrain situé à moins de cent kilomètres de vous, à moins que vous ne soyez dans le Sahara, l'Amazonie ou au fond de l'océan. Et encore… Chacune a convaincu ses employés que l'environnement sécurisé qu'elle offre vaut les décennies de travail vide de sens, débilitant et mal payé qu'ils lui sacrifient. Ces corpos commandent les armées de salariés esclaves du monde, et ce que nous savons en tant que shadowrunners, c'est que nous n'en faisons pas partie. Bien sûr, tout comme eux, nous vendons notre temps et parfois nos vies à danser au rythme des caprices des mégacorporations. Ce sont elles qui ont les nuyens que nous convoitons, ce qui signifie que ce sont elles qui fixent les règles du jeu. Nous nous contentons d'y jouer — et de voir jusqu'à quel point on peut tordre les règles à notre avantage.

LES AUGMENTATIONS : PAIE AVEC TON ÂME

Depuis l'époque de John Henry, nous nous battons contre les machines, en essayant de prouver que l'humanité vaut mieux que le métal et les circuits imprimés. Il nous a fallu attendre le début de ce siècle pour comprendre qu'au lieu de vouloir battre les machines, nous devrions nous unir à elles. Évidemment, tout a commencé sous la forme de prothèses, des jambes ou des mains artificielles qui se mouvaient comme les originales, des yeux ou des oreilles cybernétiques qui permettaient aux personnes nées sourdes ou aveugles d'entendre et de voir. Mais bien vite les gens comprirent que ce qui avait commencé comme un miracle de la médecine pouvait être adapté pour améliorer les sens et les capacités. Il n'y eut qu'un pas à franchir vers les téléphones et les ordinateurs implantés. Aujourd'hui, chaque fragment de votre être peut être amélioré avec l'équipement adapté. Vous pensez avoir de bons réflexes ? Vous pouvez faire mieux. Un système nerveux artificiel vous rendra plus rapide qu'un lièvre sous ecstasy. Vous vous croyez fort ? Remplacez les muscles que vous a donnés maman par des modèles cultivés sur mesure pour la puissance et l'efficacité, et vous verrez ce que « fort » veut dire. Vous vous trouvez séduisant ? Implantez-vous un émetteur de phéromones optimisées et les gens vont se retourner sur votre passage et hocher la tête avec enthousiasme dès que vous ouvrirez la bouche.

Et ce n'est qu'une mise en bouche. Vous pouvez renforcer votre épiderme avec des plaques d'armure, ou renforcer votre ossature avec du métal pour que les coups portés par vos poings et vos jambes deviennent dévastateurs. Vous pouvez aiguiser vos sens, accélérer le fonctionnement de votre cerveau, et vous implanter des connaissances que vous n'avez jamais apprises à l'école (probablement, car vous n'êtes jamais allés à l'école). Vous pouvez remplacer



des parties entières de votre corps par des répliques artificielles plus fortes, plus agiles, pleines de compartiments secrets et d'armes dissimulées qui feront de très mauvaises surprises au moment opportun.

Mais tout ça n'est pas gratuit. Et je ne parle pas que d'argent ; il y a un tribut plus lourd à payer. Tous ces jouets sont utiles et chouettes, mais ils restent artificiels, et votre corps le sait. Chaque fois que vous adoptez l'une de ces augmentations, vous abandonnez un peu de vous-même. Vous perdez quelque chose en vous, une part de l'essence de votre métahumanité. Nous ne comprenons pas exactement de quoi il s'agit, mais nous savons ceci : plus vous devenez artificiel, plus vous vous éloignez de la vie. Si vous allez trop loin, ce qui vous animait disparaîtra, jusqu'à ce que tout ce matos que vous avez acheté s'effondre avec vous pour devenir un simple tas de silicium, de chrome et d'acier de plus. Alors, allez-y et augmentez-vous. Installez ces accélérateurs synaptiques, ces remplacements musculaires et pendant que vous y êtes, casez-vous un datajack flambant neuf dans la tempe et des nanotatouages luminescents sur la figure. Comprenez juste qu'à chaque fois que vous faites ça, c'est un peu de votre métahumanité qui s'envole.

Mais attendez ! Ce n'est pas tout ! Si vous êtes Éveillé, si vous avez la moindre once de mojo magique, vous perdrez plus que votre essence. Les théoriciens de la magie vous diront que le mana est lié à la vie. En retirant un peu de la vie d'un Éveillé, vous lui enlevez un peu de son pouvoir. C'est pour ça que les jeteurs de sorts et les adeptes parmi nous font attention au nombre d'augmentations qu'ils acquièrent. Ils ont leurs sorts et leurs capacités, ce qui veut dire qu'ils ont plein de moyens de rester au niveau sans se câbler jusqu'aux oreilles.

Au bout du compte, toute cette histoire d'augmentations peut se résumer en une seule question : quelle part de votre métahumanité êtes-vous prêt à abandonner pour gagner en puissance ? Et ça, mon pote, c'est une question qui va chercher beaucoup plus loin que le nombre d'augmentations dont vous disposez.

LA VIE DANS LES OMBRES : PAIE AVEC TON SANG

Les mégacorporations aiment que les choses se fassent d'une certaine manière, et cela requiert une population docile, un monde de gens qui accomplissent les tâches qu'on leur attribue, consacrent leurs aspirations, leurs efforts et leurs sacrifices à leur mégacorpo, puis dépensent tout leur argent dans leur enseigne franchisée et sont heureux de s'en sortir aussi bien. Des moutons. C'est aussi comme ça que les mégacorporations voient la métahumanité : un grand troupeau d'ovins qui doit continuer de filer droit pour servir leurs objectifs. Ce qui veut dire que le reste d'entre nous doit faire face à un choix cornélien. Accepter leur merde, ou pas. Il y a bien des manières de vendre son âme dans ce monde pour trouver un maître corporatiste qui vous dira quoi faire. Il y a des poubelles à ramasser, des sols à nettoyer, des chiffres à additionner. Les mégas ont de véritables montagnes de travail peu ou pas qualifié à offrir dans d'interminables roulements de douze ou seize heures. Oui, c'est beaucoup de boulot, mais vous aurez des

AVEC OU SANS SIN

Certains d'entre nous choisissent les Ombres, et d'autres y tombent contre leur gré. L'une des lignes de fracture entre le monde des Ombres et celui de la lumière est le SIN, un numéro d'identification nécessaire pour être accepté par les systèmes de sécurité, les bases de données gouvernementales et à peu près tout ce qui authentifie l'identité de quelqu'un. Si vous en avez un, vous êtes un « SINner » (en anglais, ironiquement, un « pécheur »), un membre honnête et respectable de la société. Si vous n'en avez pas, vous êtes un SINless (littéralement, « sans SIN »), un exclu. Vous devez évoluer dans les Ombres par nécessité.

Qui donc naît sans SIN ? Si vos parents n'en avaient pas, vous non plus, sans doute. Les enfants de criminels, ainsi que ceux d'une grande partie des orks et des trolls (qui se voient régulièrement refuser leur SIN), démarrent souvent comme ça dans la vie. Et puis il y a les criminels (les pros, les amateurs et les accidentels). Quoi qu'ils aient fait, quelle que soit la manière dont ils se sont fait attraper, ils ont fini avec un SIN criminel, ce qui est à peu près aussi utile qu'une main cyber sans doigts. La plupart du temps, plutôt que de rester avec les gens normaux et d'être traités comme des lépreux radioactifs, les gens affublés d'un SIN criminel se mettent en marge de la société, soit en courant les Ombres, soit en devenant des criminels à plein temps (les mafias et les gangs du Sixième Monde sont toujours à la recherche de nouvelles recrues).

congés ici ou là, et le job comprend toute une sélection de produits de divertissements fournis par la corpo. Vous pouvez même avoir des relations avec d'autres personnes, tant qu'il ne s'agit pas d'individus que votre chère mégacorporation considère comme inappropriés pour une raison ou une autre. On ne vous demandera jamais de faire preuve de créativité ou d'initiative. Vous n'aurez jamais à prendre de risque. Vous pourriez vivre vieux, potentiellement (si vous avez la chance de ne pas contracter une maladie non couverte par votre assurance corporatiste), et vous aurez à peu près la qualité de vie d'une abeille ouvrière.

Pour certains d'entre nous, une vie corporatiste n'est pas une vie. Les mégacorpos possèdent assez de choses comme ça ; pas la peine qu'elles nous possèdent aussi. Alors nous décidons de sortir du jeu, de tourner le dos à la vie de drone corpo, et nous adoptons un autre mode de vie. Nous faisons les jobs que les corpos ne veulent pas confier à leurs employés classiques, et avec lesquels elles ne veulent pas se retrouver associées. Des missions d'espionnage, de vol, de sabotage, d'agression, voire d'assassinat, si c'est votre tasse de thé. C'est comme ça que nous survivons. Nous devons quand même danser au son de leur petite musique, dans une certaine mesure. Qui peut leur échapper ? Mais, au moins, nous fixons nos propres règles, nous vivons à notre manière, et si nous nous débrouillons bien et nous améliorons, nous pourrons devenir les meilleurs dans notre domaine et être payés à notre juste valeur. Et alors, peut-être, au lieu d'être l'un de nous, nous débattant sous la botte des puissants, nous pourrons devenir l'un d'entre eux, et refaçonner une petite partie du monde à notre propre image.

Peu importe comment chacun d'entre nous est tombé dans les Ombres, nous y sommes désormais. Si nous voulons survivre, il nous faut travailler. Il y a des dizaines, des centaines, des milliers de jobs qui nous attendent. Vous en tirerez de l'argent, mais chacun vous coûtera également quelque chose. Vous garderez la cicatrice d'une balle qui aurait dû vous tuer. Une jambe qui vous fait souffrir quand le temps est froid parce que vous l'avez cassée dans un accident de moto lors d'une fuite pas franchement réussie. Un bras en moins parce que vous étiez un peu trop près de cette bombe quand elle a explosé, et qu'un modèle cyber en état de fonctionnement coûte cher. Un lobe cérébral grillé, car vous avez traîné une seconde de trop dans la Matrice alors que la sécurité se rapprochait de vous. Et je ne parle que de votre corps. Vous allez vous faire doubler, trahir, abandonner. Vous verrez des amis fidèles se retourner contre vous, et d'autres mourir sous vos yeux. Chaque fibre de votre être va être mise à l'épreuve de mille façons que vous ne pouvez pas imaginer, pour voir jusqu'où vous êtes capable de tenir.

Et si vous réussissez, si vous survivez, quoi ? L'argent, avant toute chose, mais pas seulement. Vous deviendrez une légende. Vous rejoindrez les rangs de ceux dont on raconte les histoires, des shadowrunners dont tout le monde a entendu parler. Dirk Montgomery. Fastjack. Sally Tsung. The Smiling Bandit. Vous aurez vécu votre propre vie, survécu, prospéré même. Vous aurez fait un beau bras d'honneur au système de ce putain de Sixième Monde.

Tant que vous êtes prêt à en payer le prix.

LES JOURS QUI ONT CHANGÉ LE MONDE

Vous savez quand vous croisez un ganger punk merdeux dans une allée, plein de provocation et de vannes de loser, et que vous vous prenez à penser qu'en regardant le passé de cet enfoiré, en en apprenant plus sur ses parents et son éducation, vous pourriez comprendre comment il est devenu un tel bâtard ? Et bien notre monde est comme ça. Je vais vous donner quelques billes sur les grands moments qui ont fait du monde cette saloperie qu'on connaît tous et qu'on tolère à peine.

2001

À la fin de l'année 2000, le groupe écoradical TerraFirst! fut rendu responsable d'une attaque contre un réacteur nucléaire de Shiawase, Inc. Les forces de sécurité de Shiawase repoussèrent l'attaque, mais se servirent de l'incident comme prétexte pour affirmer que les forces publiques de maintien de l'ordre n'offraient pas le niveau de protection requis par Shiawase et d'autres grandes corporations. En 2001, la Cour suprême des États-Unis, dans sa grande sagesse, accorda aux corporations multinationales les mêmes droits et privilèges qu'aux États étrangers, instaurant l'extraterritorialité corporatiste dans le cadre de la fameuse « Décision Shiawase ». TerraFirst! rassembla par la suite des preuves attestant que Shiawase et d'autres corpos avaient conspiré pour mener l'assaut, mais les preuves disparurent dans un attentat à la bombe

qui détruisit les bureaux californiens du groupe, provoquant également la mort de plusieurs hauts responsables. On soupçonne un shadowrunner d'avoir posé la bombe.

Cette tristement célèbre « Décision Shiawase » marque la fin de l'ère au cours de laquelle les gouvernements étaient les principaux acteurs des événements mondiaux.

2002

Réalisant qu'il n'avait pas mis tout son cœur à l'ouvrage dans l'exploitation des Américains d'origine au cours du dernier siècle, le gouvernement des États-Unis se mit sérieusement au travail et laissa les corporations se ruer sur les ressources trouvées dans les réserves des Américains d'origine sans tenir compte des habitants, au cours de la Course aux ressources. Cela provoqua évidemment la colère des principaux concernés, qui se transforma bientôt en actions violentes aux conséquences sérieuses.

2010

Afin de mettre un terme aux épisodes de violences de la part des Américains d'origine qui se sentaient spoliés, le gouvernement américain approuva le Re-Education and Relocation Act (Loi de rééducation et de relocalisation) quelques mois après sa proposition à la fin de l'année précédente. Cette loi mettait à l'écart toute personne liée de près ou de loin aux activistes amérindiens. À la même époque, le Parlement canadien votait le Nepean Act, légalisant les camps d'internement pour Américains d'origine. Les deux lois furent utilisées à outrance, et des centaines d'Amérindiens innocents furent envoyés dans des « centres de rééducation » au cours de l'année 2010. Nombre d'entre eux ne revinrent jamais. Ce n'est qu'un an plus tard que les survivants devaient être libérés.

Cette même année, le « Syndrome induit viralement toxico-allergique » (SIVTA) apparut pour la première fois en Inde, à New-Dehli. Il se répandit à une vitesse fulgurante, décimant près du quart de la population mondiale. La Chine, l'Inde et de nombreuses nations africaines furent parmi les pays les plus touchés, ainsi que plusieurs grandes villes du Tiers-monde et régions reculées où les services médicaux et les vaccins étaient inadaptés ou inexistants.

Personne n'était à l'abri, cependant, et la peur et la paranoïa s'amplifièrent dans le sillage de l'épidémie. À Mexico, les habitants nommèrent cette période la « Terreur » et alors que les cadavres s'empilaient dans les rues, des « Comités citoyens d'action » — en fait des émeutiers organisés — mirent le feu à des quartiers entiers. La dissolution du gouvernement mexicain en janvier 2011 ne fut donc pas une surprise, et des milliers de réfugiés traversèrent la frontière pour entrer au Texas. Les répercussions allaient être importantes.

2011

Tel un prélude aux temps à venir, le pourcentage de nouveau-nés « malformés » à la naissance explosa. De nombreuses personnes les qualifièrent de mutants, d'autres d'elfes et de nains, parce que c'est exactement à ça qu'ils ressemblaient. Les scientifiques, quant à eux, nommèrent le phénomène « Expression génétique inexpliquée » (EGI). Bien que nous ayons aujourd'hui une idée plus précise sur l'origine de ce phénomène (la magie, évidemment), nous n'avons pas trouvé de véritable explication depuis. Vous autres, elfes et nains parmi nous, savez à présent d'où vous venez. Nous sommes aussi mystifiés que vous, les gars.

Le vrai foutoir commença le 24 décembre 2011. Ce qu'on avait connu sous le nom d'Année du chaos devint « l'Éveil », tandis que plusieurs événements spectaculaires et simultanés annonçaient le Sixième monde prédit par les Mayas : l'apparition du grand dragon Ryumyo au-dessus du Mont Fuji, dont furent témoins des centaines de passagers d'un train express japonais, et le prophète amérindien Daniel Coyote Hurlant menant ses fidèles hors du Centre de rééducation d'Abilene. Les gardes du camp jurèrent qu'aucune balle ne le toucha parce qu'une sorte de « champ de force » les arrêtaient. Ignorant leurs geôliers, les Amérindiens passèrent les portes du camp et s'enfoncèrent dans la tempête qui faisait rage alentour. Le lendemain matin, il ne subsistait aucune trace d'eux.

Partout la météo et la géographie changeaient, provoquant parfois de terribles catastrophes. L'Australie vécut sa première « tempête mana » violente, qui serait suivie de beaucoup d'autres. Elle frappa le désert australien, faisant des centaines de victimes. Les anciennes forêts de l'Irlande occidentale se reconstituèrent rapidement et les routes, les slighes longtemps oubliées réapparurent de la même manière que les tourbières et les lignes de cairns. En Angleterre, des cercles de pierres et des dolmens sortirent de terre le long des lignes de force. Les Pays-Bas, la Belgique, l'Allemagne et le Danemark subirent des inondations qui laissèrent derrière elles des boues toxiques quand les eaux empoisonnées de la Mer du Nord remontèrent le cours de l'Elbe en détruisant sur leur passage de nombreuses digues et barrages. Des inondations, des ouragans, des tremblements de terre et d'autres désastres (sur-)naturels se produisirent à travers le monde entier.

2012

Alors que beaucoup se préparaient à une apocalypse mystique et que d'autres tentaient simplement d'apprendre à vivre dans le chaos et l'incertitude qui régnaient, un certain dragon se décida à prendre les choses en main (façon de parler). Le 27 janvier 2012, le grand dragon Dunkelzahn fit sa première apparition à Cherry Creek Lake, à Denver. L'agitation médiatique devint frénétique. Des journalistes essayaient de négocier des exclusivités pendant que l'armée s'efforçait de boucler la zone. En définitive, cependant, Dunkelzahn accorda à une certaine Holly Brighton l'interview exclusive qui entra dans l'histoire : douze heures et seize minutes de questions sur Dunkelzahn et sur le grand bordel qui nous tombait dessus et qu'on surnommait l'Éveil. Quelles qu'eussent été ses raisons, le grand dragon expliqua tout dans cette interview marathon. Certains affirment que c'était pour nous aider.

2014–2018

En 2015 naquit l'Aztlan, du nom choisi par le nouveau président du pays (celui-ci était accessoirement l'homme de paille d'ORO, une compagnie née des cartels de la drogue sud-américains et qui devint plus tard Aztechnology). Il exhorta tous les peuples hispaniques à « s'unir pour reprendre leur glorieux héritage culturel ». Il est probable que si quelqu'un leur avait dit que cette « reprise » impliquait un retour brutal aux temps les plus sanglants de l'histoire aztèque, ils auraient pas mal rigolé à l'époque (parce qu'aujourd'hui, ils ne rigolent plus).

L'agonie des États-Unis d'Amérique et la naissance de l'Amérique du Nord d'aujourd'hui commencèrent en 2014. Les Nations des Américains d'origine (NAO) virent le jour en 2018 avec le Traité de Denver, un geste de conciliation de la part des gouvernements américain et canadien après une guérilla prolongée contre les forces amérindiennes menées par Daniel Coyote Hurlant. Les forces américano-canadiennes tentèrent de mettre en place le Resolution Act qui aurait permis l'extermination totale de toutes les tribus indiennes, mais il va de soi que les Indiens ne l'entendaient pas de cette oreille. La guerre connut son point d'orgue lors de la Grande Danse Fantôme, un gigantesque rituel magique que Coyote Hurlant

et les siens utilisèrent pour bouleverser la géographie nord-américaine en provoquant l'éruption de plusieurs volcans (le Redondo Peak au Nouveau-Mexique, et les Monts Adams, Hood, Rainier et Saint-Helens dans les régions nord-ouest bordées par les côtes pacifiques), sans parler du temps détraqué et d'autres phénomènes météo inexpliqués au-dessus des bases militaires et sites de ravitaillement utilisés lors de la mise en œuvre du Resolution Act. Le Traité de Denver reconnut entre autres choses la souveraineté des Nations des Américains d'origine et leur accorda l'essentiel de l'ouest de l'Amérique du Nord, tout en laissant aux États-Unis le plus gros de la Californie et la ville de Seattle. Les NAO, dirigées par un Conseil tribal souverain, comprenaient : le Conseil salish-shidhe, la Nation sioux, le Conseil corporatif pueblo, la Nation ute, le Conseil algonkin-manitou, le Conseil athabaskan, la Nation trans-polaire aléoute et la Nation tsimshiane. Le Traité de Denver divisa également cette ville entre ses signataires originaux : l'Aztlan, les NAO frontalières (Sioux, Pueblo et Ute) et les États-Unis. Aucune armée n'y était tolérée sous peine de rendre caduc le traité et d'assister à une répétition de la Grande Danse Fantôme, et Denver devint un rêve de contrebandier.

2019

Le Dr Hosato Hikita, qui travaillait pour ESP Systems, Inc. à Chicago, parvient à créer la première génération de système d'induction sensorielle artificielle (SISA), plus connue sous le nom de simsens. C'est cette technologie qui rendit possibles les simfilms (Neil le barbare ork pour ne citer que le plus kitch) puis la réalité consensuelle qu'est la Matrice. Des lecteurs simsens capables de rendre des impressions sensorielles rudimentaires arrivèrent sur le marché dans les années 20.

C'est aussi cette année que la corporation britannique Transys Neuronet réalisa avec succès la première greffe d'un membre artificiel entièrement cybernétique sur un être humain. Il s'agissait de la violoniste virtuose Leonora Bartoli, qui avait perdu sa main gauche dans un accident horrible en descendant d'un train à grande vitesse. En parallèle, Transys expérimentait une prothèse qui pouvait se connecter directement sur le système nerveux de l'utilisateur, permettant une sensibilité et un contrôle bien plus importants. Tout le monde y trouva son compte, et ce fut le début de la révolution cybernétique.

2021

Le 30 avril 2021, au cours d'un processus connu depuis sous le nom de « Gobelinisation », un adulte sur dix dans le monde se métamorphosa en ces créatures gigantesques que nous appelons maintenant orks et trolls (une variété d'autres formes ont émergé au fil du temps). L'EGI, qui ne concernait que de mignons bébés nains et elfes, était déjà effrayante, mais la gobelinisation semblait sortir tout droit d'un cauchemar. Les gens ont d'abord réagi par la peur et la haine qui, plus d'un demi-siècle plus tard, s'est généralement atténuée en peur et dégoût, bien que certains préfèrent s'en tenir à la haine. De nombreux gouvernements réagirent de façon disproportionnée, soit par crainte d'une contamination, soit par peur ou par haine eux aussi : les métahumains et leurs familles furent parfois internés dans les mêmes camps où avaient autrefois été parqués les Amérindiens ou, dans le cas du Japon, furent déportés sur une île perdue de l'archipel des Philippines, Yomi.

Les nains, elfes, orks, trolls et assimilés sont collectivement appelés la « métahumanité », bien que ce terme soit parfois élargi pour inclure toutes les formes de vie semblables aux humains, eux compris, ce qui énerve au plus haut point ceux qui continuent à les haïr.

2022

Ce brouhaha ne se calma pas avant la seconde vague de SIVTA, qui arriva en 2022. Comme humains et métahumains mourraient ensemble, la plupart des autorités décidèrent finalement que cette Gobelinisation n'était sans doute pas une véritable contagion, mais sans doute quelque chose de semblable à l'EGI. Le SIVTA tua néanmoins dix autres pour cent de la population planétaire avant de s'éteindre. Personne n'était à l'abri.

2023

La Cour suprême américaine offrit les mêmes droits légaux aux métahumains qu'aux humains cette année-là. Ça ne changeait pas grand-chose pour les raclures qui fondèrent la même année le Policlub Humanis, une organisation ouvertement raciste envers les métahumains.

2029

Le 8 février 2029, le pire virus informatique de l'histoire frappa les réseaux d'ordinateurs du monde entier. Ils s'effondrèrent et plantèrent, le virus effaçant les données et cramant même parfois le matériel. Comme de nombreux gouvernements, services et corporations dépendaient largement des réseaux mondiaux pour l'accès et le stockage des données, la communication et plus encore, ils se retrouvèrent presque tous au bord du gouffre. Echo Mirage, une équipe de « cybercommandos » du gouvernement des États-Unis utilisant les tout premiers prototypes de connexion neurale aux grilles de données, fut envoyé pour détruire le virus.

Malheureusement, la plupart des membres du groupe n'étaient pas prêts à ce combat, manquant de flexibilité et trop linéaires dans leurs schémas de pensée pour riposter efficacement. On s'en rendit vite compte avec l'état psychologique des victimes. Une nouvelle équipe fut assemblée, composée de trente-deux hommes et femmes issus de divers milieux, mais qui partageaient au moins une chose : la capacité de penser en dehors du moule. Têtes brûlées, spécialistes des recherches de données, hackers, ils étaient tous brillants à leur façon, les meilleurs qu'on puisse trouver. En août 2029, ils s'immergèrent, prêts à casser du code. Pourtant, dix-huit minutes après avoir engagé le virus en cybercombat, quatre d'entre eux étaient déjà morts des suites d'un biofeedback létal. Alors qu'Echo Mirage réussissait facilement ses missions habituelles, le virus se révéla difficile à éradiquer, et plusieurs membres de l'équipe perdirent la vie.

De l'autre côté du mur virtuel, les logs étaient analysés en permanence pour comprendre comment améliorer les programmes et le matériel utilisés au combat. À l'aide de ces études, on a tous pu se rendre compte comment le virus générait du biofeedback mortel, ainsi que la manière dont les membres d'Echo Mirage réussissaient à se glisser dans et hors de n'importe quel système pris pour cible (ce qui alarma de nombreuses personnes qui s'imaginaient que leurs systèmes étaient à l'abri de toute intrusion). Je n'ai pas besoin de vous dire à quel point ces données ont été réutilisées : vous en avez déjà vu une partie sous la forme de Contremesures d'Intrusion (CI) Noires. En tous cas, grâce à ces connaissances, une grosse partie du hardware fut réduite à la taille d'un bureau et rendit inutiles les caissons d'isolation sensorielle.

2030

Après avoir perdu une grande partie de leur territoire en faveur des Nations des Américains d'origines le reste des États-Unis et du Canada décidèrent le 15 octobre 2030 de fusionner pour former les

États-Unis canadiens et américains (United Canadian and American States, ou UCAS). La Californie, une des rares opposantes à cette mesure, était le seul endroit qui tint meeting après meeting à ce sujet, allant même jusqu'à proposer un referendum pour faire sécession des UCAS, sans conséquence à ce stade.

En Europe, la Russie attaque la Pologne et la Finlande, marquant ainsi de début de la première Euro-guerre.

2031

Ce n'est que vers la fin de l'année 2031 qu'Echo Mirage parvint à détruire les derniers vestiges du code viral. La plupart des survivants disparurent par la suite dans le privé, emportant avec eux la plus grosse partie de leur savoir. Seuls quelques membres connus refirent surface ; personne ne sait où sont les autres aujourd'hui.

Les forces russes atteignent la frontière allemande, poussant les nations européennes à créer l'Euro Defense Force, pour remplacer l'OTAN et riposter à l'armée d'invasion. À l'aide de la compagnie de mercenaires MET2000 nouvellement créée, ils parviendront à stopper l'avancée russe en 2032 au niveau de l'Elbe.

2033

En janvier, la surveillance aérienne suédoise repéra plusieurs échos identifiés comme étant des chasseurs-bombardiers Nightwraith de British Aerospace traversant le ciel de l'Europe du Nord à toute vitesse. Avant que quiconque ait pu réagir, ils détruisirent plusieurs centres de communication et de commandement clé des camps européens et russes. Le lendemain, les belligérants annonçaient un cessez-le-feu. En dépit des circonstances, les Britanniques ne revendiquèrent pas la responsabilité de l'attaque.

De l'autre côté de l'Atlantique, la fièvre sécessionniste californienne trouva un écho dans le sud, particulièrement chez ceux qui, même après toutes ces années, ne s'étaient pas encore remis de la Guerre de Sécession. Alors que la création des UCAS n'était pas encore terminée, des législateurs des États du sud quittèrent une séance parlementaire en signe de protestation. Ils se rencontrèrent par la suite pour discuter entre eux de sécession, une idée qui rencontra un refus retentissant. Ils gardèrent néanmoins l'idée sous le coude, parce que c'est finalement ce qui se produisit quand ils se séparèrent du reste de l'Union en signe de protestation face à ce qu'ils considéraient comme un traitement préférentiel accordé aux métropoles du nord. Le Texas, l'Oklahoma, le Missouri, l'Arkansas, la Louisiane, le Tennessee, le Mississippi, l'Alabama, la Géorgie, la Caroline du Nord, la Caroline du Sud et la Virginie firent sécession des UCAS et formèrent les États américains confédérés (Confederated American States, ou CAS). Bien que la Floride ait pris part aux négociations initiales, l'État décida plutôt de rejoindre la Ligue des Caraïbes récemment constituée.

2034

Les Éveillés purent marquer ce jour de 2034 d'une pierre blanche, lorsque trois grands dragons menèrent d'autres Éveillés et métahumains dans le bassin amazonien, où ils affrontèrent les forces brésiliennes dans un conflit court et brutal. Le Brésil céda la plus grande partie du bassin aux forces éveillées, qui nommèrent leur nouveau territoire « Amazonie ». Deux jours plus tard, l'Amazonie fit volte-face et s'empara de la plus grande partie de ce qui restait du Brésil.

Le 14 octobre, l'Alliance pour Allah lance un djihad et attaque Israël, la Russie, l'Union Indienne et l'Europe en Grèce et en Espagne, marquant le début de la seconde Euro-guerre.

À l'autre bout du monde, le jour de Noël 2034, Seamus O'Kennedy annonçait la transformation de l'Irlande en Tír na nÓg, nation elfique.

2035

Avides de suivre l'exemple du Tír na nÓg, les elfes sinsearach firent sécession des NAO en 2035 et annoncèrent la création de la Terre promise : Tír Tairngire. Le Salish-shidhe riposta en envoyant des troupes d'invasion, mais celles-ci furent balayées par les forces de Tír Tairngire. Les elfes créèrent un Conseil des princes, nommant Lugh Surehand Haut prince et acceptant parmi eux, mais avec réticence, le grand dragon Lofwyr. Une fois leur organisation en place, ils bouclèrent presque totalement leurs frontières.

2036

La Californie proféra la dernière de ses menaces de sécession en 2036, et ils furent exaucés par le président d'alors, MacAlister, qui expulsa la Californie des UCAS. Dès le départ des forces des UCAS, Tír Tairngire (l'état Elfe créé quelques années plus tôt entre la Californie et Seattle) envahit le nord de la Californie par surprise, grâce à des troupes d'infanteries appuyées par un soutien aérien, le tout accompagné de métacréatures, de mages de combat et apparemment de deux dragons. Ils progressèrent vers le sud jusqu'à Redding et interrompirent leur offensive. Ils établirent leur camp et exigèrent que les non-elfes quittent la région sous trente jours. Sans surprise, les choses ne se passèrent pas ainsi, et les résistants s'organisèrent en guérilla, réussissant à repousser les forces du Tír jusqu'à Yreka ; la région séparant cette ville de Redding devint une zone démilitarisée. Mais alors que le Tír attaquait, l'Aztlan passa à l'action et s'empara d'un autre morceau de l'État nouvellement indépendant, frappant au sud en prenant San Diego. Réalisant que le futur du pays risquait de n'être fait que d'événements similaires, le gouverneur de Californie prit la pire décision imaginable en demandant l'aide du Japon.

L'aide en question arriva sous la forme de Marines impériaux qui acceptèrent l'invitation et s'emparèrent de San Francisco « pour protéger les vies japonaises et les propriétés corporatistes ». Par la suite, les répercussions allaient être terribles. En attendant, la Californie était « libre », mais un peu sonnée.

La même année, le 14e Amendement fut ajouté à la Constitution des UCAS, mettant en place le Système d'Identification par Numéro (SIN) et exigeant l'enregistrement de tous les citoyens des UCAS. Toutes les personnes dépourvues de matricule SIN furent déclarées « citoyens probatoires » et ne disposaient que de droits limités. Cela inclut évidemment tous les shadowrunners sans SIN, soit la quasi-totalité.

2037

Après une victoire majeure contre l'Alliance pour Allah l'année précédente en Espagne, l'Europe parvient à mettre un terme à la seconde Euro-guerre en faisant assassiner le Mollah Sayid Jazrir, le chef de l'Alliance pour Allah. Cette dernière s'est effondrée du fait des luttes de pouvoirs internes qui ont suivies la mort de son dirigeant.

2039

Près de trente ans après l'Éveil, la peur et la haine envers les elfes, nains, orks et trolls (en particulier contre les deux derniers) restaient vives. L'apogée fut atteinte la nuit du 7 février 2039, connue sous le nom de « Nuit de la rage ». Comme sous l'effet d'une conspiration mondiale (ce fut peut-être d'ailleurs le cas), des émeutes éclatèrent dans le monde entier, dirigées contre les populations métahumaines, leurs amis, leurs familles et tous ceux qui cherchaient à leur ressembler. Des centaines de milliers de personnes furent tuées et se retrouvèrent parquées (« pour leur propre sécurité ») et détenues sous bonne garde.

À Seattle, des terroristes du groupe Hand of Five prirent d'assaut les docks et les entrepôts dans lesquels les métahumains avaient été rassemblés. De nombreux lieux furent incendiés, les gens paniquèrent sans que la Garde du métroplexe ne bouge. L'Underground ork naquit de cette tragédie. Ceux qui gardent un souvenir de cette nuit-là ressentent au mieux une vive amertume envers ces bigots, et au pire haïssent tous les humains.

Trois jours plus tard, l'organisation Alamos 20 000 (qui s'était rendue célèbre en 2036 en bombardant au napalm une bourgade de l'Ohio, tuant vingt personnes) refaisait parler d'elle en faisant sauter les fondations de la Sears Tower de Chicago. L'attaque détruisit ou endommagea gravement de nombreux bâtiments sur plusieurs blocs. Personne ne voulant la reconstruire, la zone prit le nom de Shattergraves et devint un refuge pour les fantômes et les goules affamées qui l'infestèrent.

Boston connut son Bloody Thursday le jour de la Marche de la Saint Patrick. Les Knights of the Red Branch, un groupe d'extrémistes religieux, firent sauter une bombe dans un restaurant elfique bondé, situé sur la route du cortège, en représailles de leur expulsion de Tír na nÓg. L'attentat fit vingt-quatre morts, des dizaines de blessés et provoqua des émeutes raciales à travers toute la ville qui causèrent quant à elles des centaines de victimes supplémentaires. Les gens ne s'en sont pas encore remis et la colère et le ressentiment restent sensibles.

2044–2045

La Confrérie universelle, une organisation humanitaire prônant la tolérance et l'amour, ouvre ses portes en Californie en 2042, avant de s'établir à Seattle en 2045. D'autres chapitres ont été créés ailleurs, entre autres à Denver et Chicago, mais ils furent par contre mystérieusement interdits dans des endroits comme Tír na nÓg. La plupart de ces centres d'accueil offraient un suivi psychologique, d'autres disposaient de soupes populaires et de cliniques gratuites, à première vue un cadeau du ciel pour ceux qui ne pouvaient pas s'offrir des soins décents.

2055

La réalité de la Confrérie fut mise à jour cette année-là : des esprits insectes. Le FBI découvrit en 2055 que les insectes se servaient de la Confrérie de Seattle comme d'une façade pour recruter des hôtes et invoquer encore plus de leurs semblables. Les autorités commencèrent immédiatement à fermer toutes les branches nord-américaines de l'organisation. En 2056 tous les centres de par le monde avaient été fermés. Les raisons invoquées allaient de la corruption financière à la violence terroriste aveugle, en passant par d'autres crimes du même acabit, destinés à dissimuler la vérité à l'opinion publique.

Les événements de Chicago révélèrent cependant la vérité au monde. En août 2056, des équipes d'Ares découvrirent que Chicago abritait une des plus grandes ruches d'Amérique du Nord : une petite armée d'agents de Knight Errant Security fut donc envoyée sur place pour s'en charger, mais l'opération fut un échec majeur et elle libéra des essaims entiers qui se répandirent dans toute la ville. Pour essayer de contenir l'infestation, la ville fut isolée et murée, piégeant non seulement les insectes, mais aussi les habitants. Une équipe d'Ares, elle aussi prise au piège, fit délibérément ou accidentellement exploser une petite charge nucléaire tactique, dont l'explosion fut mystérieusement contenue. Même si la bombe de Cermak avait permis d'éliminer une partie des esprits insectes, d'autres engloutirent tout de même la ville, terrifiant simples civils et chefs de guerre autoproclamés à travers le métroplexe.

2057

Après les révélations de trucage de l'élection présidentielle américaine de 2056 et la destitution du président nouvellement élu, la présidente par intérim annonça une nouvelle élection à laquelle Dunkelzahn déclara vouloir se présenter. La question de son éligibilité éclata soudain au grand jour, étant donné qu'il lui fallait un SIN. Le fait que le dragon obtint rapidement un SIN redonna un peu de lumière et d'espoir dans le cœur de certaines personnes.

Huit mois plus tard, le grand dragon Dunkelzahn devenait le premier président non humain des UCAS. Avant qu'il puisse faire quoi que ce soit, il fut assassiné à la sortie du bal inaugural de l'Hôtel Watergate, laissant une large faille visible dans l'astral. Les individus ayant des motifs de le vouloir mort ne manquaient certes pas, mais la Commission Scott chargée de l'enquête ne put trouver les coupables. Le second du dragon, Kyle Haeffner, devint Président, la vice-présidence revenant à l'interprète du dragon défunt, Nadja Daviar.

Le plus gros choc eut cependant lieu quand il s'avéra que la nouvelle vice-présidente des UCAS était non seulement également Présidente de la Fondation Draco nouvellement créée, mais qu'elle disposait en plus d'un testament du président Dunkelzahn. Sa lecture révéla l'essentiel du trésor amassé par le dragon, qui consistait en plusieurs remboursements de dettes à de petits débiteurs, de l'orichalque dans des bas de laine, des portefeuilles d'actions dans diverses (méga-)corporations, mais aussi des conseils, des mises en garde, des demandes d'aide pour telle ou telle personne connue ou inconnue. Le testament créa des organisations, demanda le lancement d'opérations de sauvetage et fournit un soutien financier à une myriade de projets et d'opérations dont les motivations ne sont toujours pas claires à ce jour. Des artefacts et des objets furent également transmis, à la fois à des connaissances métahumaines et à d'autres dragons. En d'autres termes, ce testament créa une multitude d'opportunités de business, tant pour les shadowrunners que pour les citoyens respectueux de la loi.

Ce que personne (sauf peut-être Dunkelzahn) n'avait réalisé, c'était les répercussions qu'allait avoir son testament sur le monde corporatiste au cours des quatre années suivantes. Noyées au milieu des legs de sommes d'argent ou de collections musicales, il existait des clauses telles que celles qui accordaient à Miles Lanier (le bras droit du codirigeant de Fuchi, Richard Villiers) ou à Nadja Daviar (la porte-parole du dragon) tout ou partie de son portefeuille d'actions de telle ou telle société.

Cela engendra un sacré paquet de machinations corporatistes qui se soldèrent par la disparition de Fuchi et la création de Novatech. Damien Knight, président d'Ares, redescendit un moment de son piédestal quand Nadja Daviar hérita de Gavilan Ventures, acquérant ainsi suffisamment de parts chez Ares pour s'assurer qu'il aurait besoin d'elle pour conserver le pouvoir. Leonard Aurelius, l'ennemi de longue date de Damien Knight, vendit ses actions d'Ares à l'avocat écologiste Arthur Vogel, une tentative visant à créer une éthique corporatiste chez Ares, ce qui fut un échec. Aurelius rejoignit ensuite Lucien Cross, un autre grand ennemi de Knight, pour participer à la direction de Cross Applied Technologies et à la polarisation du conflit entre Ares et Cross Applied Technologies (devenue AAA en 2053). Nouvelle venue parmi les AAA, Wuxing reçut en legs plusieurs artefacts, notamment une statue et une pièce de monnaie qui révélaient leur implication dans le domaine des arcanes, une tendance qui s'est accrue depuis lors.



2058

Ares nettoie la ville de Chicago, utilisant entre autres la bactérie astrale Strain-III Beta, non sans effets de bords sur d'autres créatures duales et sur les magiciens. La quarantaine fut levée, mais l'espace astral y est toujours contaminé.

2059

En décembre 2059, l'Arcologie Renraku de Seattle s'isola sans raison apparente du reste du monde, verrouillée et coupée du reste de la ville et de la Matrice. Renraku boucla la zone, offrant des explications peu crédibles en prétextant des dysfonctionnements. Comme le temps passait, de plus en plus de gens (les habitués de la Matrice autant que le commun des mortels) réalisèrent que quelque chose de grave se produisait là-dedans. Ce n'est que plus tard, quand le général Colloton et les troupes des UCAS furent appelés en renfort pour reprendre la situation en main et qu'elles commencèrent à libérer l'arcologie, qu'il fut révélé que l'IA Deus avait pris le contrôle de l'arcologie et conduisait diverses expérimentations sur les captifs, servant ses buts propres.

Ce n'est qu'après une longue série d'escarmouches horribles, sanglantes et poignantes et de nombreuses batailles matricielles que tomba enfin la forteresse maudite de Deus. Ceux qui tentèrent par la suite de la capturer furent déçus de découvrir que l'IA avait échappé à leur piège soigneusement tendu. Il s'avéra que Deus s'était téléchargé sous forme de nœuds dans le cerveau de plusieurs victimes relâchées dans le monde entier après leur libération. Ces personnes devinrent membres du Réseau.

2061

Le passage de la comète de Halley à proximité de la terre fait monter le niveau de mana ambiant, ce qui a de nombreuses conséquences. À partir d'août, des tempêtes naturelles et magiques de divers degrés de puissance furent répertoriées dans le monde entier. Puis, en octobre, les volcans de l'Anneau de Feu du Pacifique entrèrent en éruption. En décembre, un autre tremblement de terre se produisit, cette fois-ci à Los Angeles, détruisant les murs soigneusement édifiés pour séparer les riches des pauvres et ouvrant la voie à une série d'émeutes et de pillages dans une ville autrefois protégée.

C'est aussi la comète de Halley qui fit à l'origine de la GRIME (Gobelinisation récessive irrégulière à manifestation éruptive) qui a exposé le monde aux changelins. Les changelins ne sont pas un métatype au sens propre, mais une expression métagénique qui s'est répandue sur toute la planète, a priori au hasard, et dotant les personnes affectées de caractéristiques animales.

En septembre, la faille laissée par Dunkelzahn commença à fluctuer et à devenir le théâtre de choses plus étranges que de coutume. Ce n'est qu'à la veille de Noël, le 24 décembre 2061, que la forme astrale d'un grand dragon jusqu'ici inconnu traversa la Faille. Les médias le surnommèrent immédiatement Ghostwalker et les rumeurs affirmèrent qu'il avait pris la direction de Denver, récupérant son corps quelque part au passage, pour déclencher un carnage qui se termina par l'exclusion de l'Aztlan, les CAS récupérant son ancien secteur.

Ce furent-là deux jours de haute tension : les gens craignaient que le Traité de Denver ne soit annulé, ouvrant la voie à une guerre

impliquant les Nations des Américains d'origine, les UCAS et les CAS. Une réunion au sommet clarifia la situation, réorganisant Denver et faisant de Ghostwalker la principale autorité de la région, ne laissant au Conseil que les tâches quotidiennes, alors qu'il avait auparavant tout géré avec plus ou moins de compétence. Le nouveau Traité de Denver prévoyait également la création d'une Force de défense de la zone à partir des personnels militaires de chaque secteur. Cela permettait à Denver de se défendre en cas d'attaque, sans qu'un secteur particulier ait besoin de lever sa propre armée (un acte qui violerait le traité).

Beaucoup remarquèrent la ressemblance frappante existant entre Ghostwalker et Dunkelzahn, du moins sous forme draconique. Tellement frappante en fait que certains émirent l'idée que le nouveau dragon n'était autre que Dunkelzahn lui-même, ou peut-être son frère. Quoi qu'il en soit, Ghostwalker n'avait pas l'air d'apprécier la manière dont s'étaient déroulées les choses concernant le testament de Dunkelzahn, les objets qui y étaient mentionnés et ce que cela annonçait pour les dragons. Il cherchait visiblement à régler quelques comptes : quand la poussière retomba, le monde était toujours là. Hestaby avait pris la place de Lofwyr comme Prince de Tír Tairngire, les autres lézards semblaient plus satisfaits que jamais et Lofwyr était toujours aussi puissant qu'auparavant, voire plus et nombre de shadowrunners avaient décroché quelques contrats très lucratifs.

2064

Novatech décida de son introduction en bourse en espérant dégager assez de liquidités pour résorber son endettement et sortir la tête de l'eau. La corporation avait pris toutes les précautions nécessaires avant d'ouvrir son capital au public. La Bourse de Boston avait amélioré ses serveurs pour pouvoir gérer le trafic immense qui serait généré lors du lancement de l'opération.

Deus, voulait tirer parti de ce qui serait la plus grande source de trafic matriciel de tous les temps afin de se transcender, de devenir un dieu dans la Matrice, et de gagner assez de puissance pour vaincre Mirage, une IA rivale née des cendres d'Echo Mirage.

En parallèle, Winternight, un groupe terroriste nordique, et Pax, une otaku anciennement membre des serviteurs de Deus, s'étaient alliés pour tenter de détruire Deus et la Matrice. Le virus se déclencha à l'instant prévu, ravageant tout sur son passage en se répandant sur la Matrice. Le code viral frappa la Bourse de Boston peu après le lancement de l'introduction en bourse de Novatech, quelques instants après que Deus soit apparu au milieu de l'hôte virtuel de la place boursière pour commencer sa mise à niveau sauvage.

Ce fut le second crash matriciel, ou Crash 2.0.

La première des priorités fut de rétablir un système pour remplacer l'ancienne Matrice. Novatech fusionna avec Transys Neuronet et Erika, deux sociétés qui développaient des technologies pour rendre la Matrice sans fil, puis prit le nom de NeoNET et entreprit de donner à la Matrice une nouvelle forme.

Les années qui suivirent le Crash virent nombre de changements significatifs dans le paysage de la Cour corporatiste, tandis que les mégas manœuvraient pour se positionner et tirer avantage des faiblesses des autres. Le changement le plus important fut la perte de son siège par Cross Applied Technologies au profit d'Horizon Group, une corporation spécialisée dans le domaine des relations publiques, le divertissement et le marketing.

2067

La Nation ute, entraînée depuis le début des années 60 dans une lente spirale de crise, craqua finalement dans le sillage du Crash. Les Utes acceptèrent l'assistance du Conseil corporatif pueblo, récemment converti à la technologie sans fil et qui les absorba.

2069

Au début de l'année, deux séismes d'une magnitude exceptionnelle en provenance de la faille de San Andreas et du plateau continental de San Pedro provoquèrent des inondations et des destructions sans précédent, tuant des dizaines de milliers de personnes. L'essentiel de la Californie du Sud et de la Central Valley se retrouva sous le niveau de la mer, submergé par des raz-de-marée. Alors que San Francisco et sa baie furent largement épargnées, les eaux inondèrent la plus grande partie de la Central Valley et de Los Angeles dont seules les zones corporatistes les plus riches étaient protégées.

2070

Le Crash 2.0 a eu pour conséquence un événement de singularité, qu'il ait été intentionnel ou non. Alors que des milliers d'utilisateurs qui se trouvaient en ligne ont été tués, d'autres se trouvèrent subtilement changés, devenus de véritables enfants de la Matrice. Quelques rares survivants découvrirent qu'ils étaient capables de s'interfacer directement avec la nouvelle Matrice sans fil en utilisant le seul pouvoir de leur esprit et la mystérieuse force connue sous le nom de « résonance ». Bien qu'ils restent rares, ils semblent de plus en plus nombreux depuis le Crash.

Quand elles identifièrent ces individus exceptionnels dotés de cet étrange don, les mégacorporations lancèrent des programmes secrets pour capturer et examiner sans vergogne ces « technomanciens », dans l'espoir de contenir le phénomène, de les contrôler et de dompter leur pouvoir à des fins commerciales et sécuritaires. En juin 2070, l'évasion désastreuse et sanglante d'une poignée de ces cobayes d'un centre de recherche de Hong Kong jeta les technomanciens en pâture à l'opinion publique mondiale de la pire des manières. Forcées de justifier leurs actions ou de se servir de ces individus potentiellement dangereux comme boucs émissaires, plusieurs mégacorporations alimentèrent l'hystérie médiatique et la paranoïa du grand public. Les technomanciens furent associés au Crash et au virus de 64, et rendus responsables de tout et n'importe quoi, des intrusions matricielles illégales au piratage de cerveau. La frénésie entretenue par les médias se transforma bientôt en une spirale de persécutions et de violences mondiales, forçant de nombreux technomanciens à entrer dans la clandestinité et les Ombres.

À l'apogée des persécutions contre les technomanciens, la métahumanité eut une autre surprise tout aussi inattendue et terrifiante. Les ratissages de sécurité matricielle visant à détecter les activités virtuokinésiques des technomanciens révélèrent un nombre croissant d'anomalies.

Les bizarreries et les témoignages étranges se multipliaient, et bientôt une vérité indéniable se fit jour : les technomanciens n'étaient pas les seuls enfants du Crash. Tirée de leurs cachettes par les nouvelles mesures de sécurité matricielles, une nouvelle génération d'intelligences artificielles émergea des profondeurs de la Matrice.

Bien moins puissantes que la première génération de programmes matriciels doués de conscience, ces nouvelles IA émergèrent de logiciels et de programmes existants. Elles eurent rapidement à faire face non seulement aux discriminations des métahumains, mais

elles se retrouvèrent également embarquées dans une bataille juridique pour voir leurs droits d'êtres conscients autonomes reconnus par les corporations qui revendiquaient la propriété intellectuelle de leurs programmes d'origine.

Les débats firent rage des mois durant, et certaines mégacorporations prirent le parti des factions Émergées (pour des raisons pratiques de stratégie ou un intérêt éclairé). Mais ce n'est que lorsqu'on révéla les horreurs des expériences non autorisées pratiquées sur les technomanciens, et qu'on trouva un compromis grâce à une faction d'IA dirigée par l'intelligence numérique Pulsar, que les choses s'apaisèrent. Le retour au calme n'eut toutefois pas lieu avant que des réglementations strictes dans le domaine de la Matrice et de la sécurité ne soient votées dans plusieurs pays.

2072

La Cour Corporatiste autorise Aztechnology à effectuer des frappes ciblées sur Bogotá afin de mettre fin à la production et au trafic du tempo, une drogue Éveillée qui fait des ravages dans le monde depuis plusieurs années. Malheureusement, ou volontairement selon certains, des bâtiments officiels sont aussi touchés, et le gouvernement de Bogotá tombe. Aztlan et l'Amazonie tentent de s'accorder sur un partage de la ville qui jouait le rôle de tampon entre les deux puissances, mais sans succès, et la guerre éclate entre les deux nations lorsqu'Aztlan initie une invasion terrestre de grande envergure.

2073

La guerre Aztlan-Amazonie s'intensifie avec un engagement massif, et notamment magique, des deux camps. La forêt Éveillée envahit certains quartiers de Bogotá et Aztlan riposte avec des armes conventionnelles, mais aussi avec des esprits du sang. Les forces amazoniennes sont en croisade pour protéger le bassin amazonien, qu'ils considèrent comme un être vivant. Le grand dragon Sirrurg mène plusieurs raids contre des villes aztlanes, le plus tristement célèbre contre Cali cause une dizaine de milliers de morts.

2074

Aztlan attaque Sirrurg au cours d'une opération d'envergure minutieusement planifiée, impliquant plusieurs escadrons de chasseurs et de drones ainsi que, selon certaines rumeurs, une arme secrète surnommée Blue-227 conçue spécialement contre le dragon. Après avoir causé des pertes considérables aux forces aztlanes, Sirrurg est finalement abattu, mais disparaît dans une tempête soudaine avant que les troupes au sol aient pu l'atteindre. Dans les semaines qui suivent, Aztlan assoit son contrôle sur Bogotá. L'armistice, finalement signé le 28 octobre, consacre la victoire d'Aztlan et déplace la frontière d'une soixantaine de kilomètres en direction de l'Amazonie, officialisant ainsi l'annexion de Bogotá.

À Seattle, la Proposition 23 (aussi connue sous le nom de Project Freedom) est votée en novembre, elle octroie à l'Underground Ork le statut de district et le reconnaît comme part intégrante de la ville. Son adoption fait suite à une campagne acharnée, qui a été la cause de nombreuses violences à travers la ville culminant avec l'assassinat de figures politiques. Les controverses autour de cette loi ont joué un rôle majeur dans l'élection du gouverneur de Seattle.

2075

Après avoir fait campagne pendant plusieurs années sur le manque de sécurité de la Matrice sans fil, la philanthrope et activiste Danielle de la Mar convainquit les corporations de mettre à jour les protocoles matriciels pour les rendre plus stricts, moins ouverts et sous le contrôle plus étroit des corporations.

2076

Une nouvelle maladie, connue sous le nom de syndrome de fragmentation cognitive (SFC) apparaît. Les victimes changent soudainement et de manière abrupte de personnalité, ou deviennent le champ de bataille de plusieurs personnalités antagonistes. Un virus hybride, technologique et biologique est identifié comme la source de l'infection. Il aurait été développé par des intelligences artificielles, retenues captives des mégacorporations pour leurs recherches, comme moyen pour rendre libre des copies d'elles-mêmes, à défaut de pouvoir se libérer.

La propagation du SFC se poursuit, avec l'apparition d'une souche particulièrement agressive causant la quarantaine d'une grande partie de Boston. Alors que l'infection semble se calmer vers la fin de l'année, la quarantaine de Boston est maintenue, et la prochaine étape de l'agression des humains par les IA reste incertaine.

OÙ COURIR

Nous avons déjà dit que les mégacorporations sont plus puissantes que les nations, mais cela ne signifie pas que ces dernières n'ont aucune raison d'exister. À commencer par le fait qu'elles fournissent aux mégacorporations un moyen pratique de diviser leurs activités. Et si ce ne sont pas les plus grandes puissances de la planète, elles ont le mérite de fournir les infrastructures, l'éducation, la justice et la sécurité pour tous les endroits qui ne se trouvent pas derrière quatre murs corporatistes, ainsi qu'un sentiment d'identité pour leurs citoyens – beaucoup de gens prennent leur origine très au sérieux. Les nations sont donc toujours là, et vous feriez bien de connaître les plus importantes, ne serait-ce que pour connaître le type de papiers qu'il vous faudra falsifier pour voyager.

AMÉRIQUE DU NORD

Autrefois puissants, les États-Unis et son voisin du nord, le Canada, furent violemment frappés par de puissants mouvements sécessionnistes amérindiens au début du XXIe siècle. Ces soulèvements déchirèrent les deux pays et changèrent le visage du continent. Les héritiers les plus directs des anciens États-Unis sont les États-Unis canadiens et américains (UCAS, United Canadian and American States), composés de la majorité des États du nord-est des USA et du sud-est du Canada. La capitale de la fédération est l'ancien siège américain de Washington DC, et ses valeurs et institutions ressemblent volontairement à sa précédente incarnation. Les UCAS ne sont pas aussi puissants que les anciens États-Unis, mais leur influence économique et leur puissance militaire garantissent toujours qu'on les prenne au sérieux. Deux des Big Ten ont leur siège dans les UCAS : Ares à Detroit, et NeoNET à Boston.

Les UCAS accueillent également la capitale mondiale du shadowrunning, Seattle. Eh oui, je sais qu'il ne s'agit ni du nord-est des anciens USA ni du sud-est de l'ancien Canada. Cette conurb a été détachée de la nation amérindienne voisine et gardée au sein des UCAS. La situa-

LES PRINCIPAUX ÉTATS

Les États-nations ne sont plus les puissances dominantes du monde, mais ils ne sont pas complètement hors-jeu non plus, et ils continuent à se manifester et à causer des problèmes aux shadowrunners. Au minimum, ils ont des frontières qu'ils ont tendance à surveiller et vont souvent jusqu'à jouer à des jeux de pouvoir avec des élections et une législation qui conduit à beaucoup d'actions hors la loi.

Les **États-Unis Canadiens et Américains (UCAS)** ne dominent plus la planète comme c'était le cas des anciens États-Unis d'Amérique, mais conservent tout de même assez de richesse et de puissance militaire pour que les gens prêtent attention quand ils montrent les muscles. Par le jeu du redécoupage des frontières internationales, le métroplexe de Seattle fait partie des UCAS, contribuant grandement au poids économique, en plus d'être un fournisseur notable de shadowrunners de talent.

Juste au sud des UCAS se trouvent les **États Américains Confédérés (CAS)**. Les gens les voient parfois comme le petit frère des UCAS et à ce titre pensent pouvoir les ignorer. Les CAS ont cependant la bonne combinaison de richesse, de cran et de vieilles rancunes pour savoir attirer l'attention quand ils le veulent.

La partie ouest de l'Amérique du Nord est dominée par les Nations des Américains d'Origines (NAO) avec la **Nation sioux** au cœur du continent, le **Conseil salish-shidhe** au nord-ouest et le **Conseil corporatif pueblo** au sud-ouest. Ces nations ne partagent pas toujours un intérêt commun, mais sont capables de travailler ensemble assez souvent pour rendre nerveuses les nations voisines.

L'Amérique centrale est dominée par **Aztlan**, qui fait le lien entre le nord et le sud de l'Amérique. Le pays est en pratique une filiale d'Aztechnology, servant de grenier et fournisseur de main d'œuvre pour aider la corporation à avancer.

La plus grande nation d'Amérique du Sud est l'**Amazonie**, dirigée par le grand dragon Hualpa. Ses restrictions strictes envers les corporations et son respect de la nature en font un paradis pour certains, mais les Ombres y sont aussi sombres que dans n'importe quel autre pays.

En Europe, les **États Allemands Alliés (EAA)** sont un poumon économique, en grande partie grâce à l'écrasante puissance de Saeder-Krupp. La nation est aussi le foyer de la Cité Libre de Berlin, un haut lieu d'activités néo-anarchistes et anti-corporatistes.

Alors que les EAA ont une mégacorpo, le **Japon Impérial** en compte trois, dont la nouvellement promue plus grande corporation du monde. Avec ces trois corporations travaillant de concert hors des frontières japonaises, la puissance de ce pays atteint tous les points de la planète.

En Afrique, le **Kenya** a acquis une puissance significative grâce à la catapulte électromagnétique du Kilimandjaro et les intérêts corporatistes attenants. Le royaume goule d'**Asamando** a lui acquis une autre forme de puissance, étant l'un des rares endroits où les Infectés sont bienvenus et reconnus comme citoyens.

tion unique de Seattle en fait un centre majeur de commerce et d'intrigues. Toutes les Big Ten sont présentes dans la ville (certaines plus que d'autres : NeoNET est dans tous les coins, alors que Renraku n'y est plus que l'ombre d'elle-même). On y trouve également la Mafia, les Yakuzas et tout un tas d'autres organisations de la pègre et de gangs. Les zones huppées de la conurb brillent sous le marbre poli et l'or scintillant, alors que les secteurs les plus pauvres alignent, kilomètre après kilomètre, terre polluée, bâtiments détruits et terreurs rampantes. C'est une cité faite d'extrêmes, mais c'est ce contraste violent de ténèbres et de lumières qui rend les Ombres si longues et profondes.

Les cousins méridionaux des UCAS sont les États américains confédérés (CAS, Confederation of American States). Loin d'être les poids plume industriels de l'époque de la guerre de Sécession, les CAS connaissent une activité économique florissante et diversifiée, même s'ils ne disposent pas de leur propre corpo AAA. Plus important pour les shadowrunners, les CAS accueillent la plus grande société de sécurité indépendante du monde, Lone Star Security Services. Si vous êtes un shadowrunner, vous avez déjà eu affaire à des agents de la Star. Si vous êtes un bon shadowrunner, vous y avez survécu, à peu près intact, et sans passer par la case prison.

La plus grande partie du reste de l'Amérique du Nord est divisée entre les Nations des Américains d'origine, des pays créés après que les peuples natifs eurent décidé de se soulever et de reprendre leurs terres. Le Conseil corporatif pueblo contrôle le sud-ouest (ce qui inclut Los Angeles, où se trouve le siège d'Horizon). La Nation sioux règne sur la plus grande partie des grandes plaines du centre du continent, le Conseil salish-shidhe gouverne la région nord-ouest Pacifique autour de Seattle, alors que le protectorat salish du Tsimshian et le Conseil algonkin-manitou occupent le nord du territoire. C'est également en Amérique du Nord que se trouvent l'instable État libre de Californie (CFS, California Free State), le paradis corporatiste en reprise économique du Québec et la nation elfique de Tír Tairngire.

Et puis il y a la « ville du traité », Denver, une délicieuse conurb fragmentée entre cinq nations et dirigée par un dragon. Cette histoire-là sera pour une autre fois : contentons-nous de dire qu'il y a assez de manigances à Denver pour occuper un très grand nombre de shadowrunners.

AMÉRIQUE CENTRALE

L'Amérique centrale se résume en une nation : l'Aztlan. Et l'Aztlan est synonyme d'Aztechnology. En simplifiant un peu, le pays est une division de la mégacorpo. Ce qui veut dire que si vous avez des soucis avec Aztechnology, vous avez des soucis avec l'Aztlan. Si vous êtes parvenu à fâcher la Big A, mieux vaut pour vous éviter son territoire souverain, parce qu'elle a des yeux partout. La nation s'étend de sa frontière nord, avec le Texas, jusqu'à l'Amazonie au sud, comprenant l'ancien territoire du Mexique et des pays d'Amérique centrale, jusqu'au nord de la Colombie. La Cour corporatiste contrôle le canal de Panama, et le Yucatan est… compliqué.

AMÉRIQUE DU SUD

Plusieurs nations se partagent cette partie du continent, mais la seule à avoir un poids véritablement mondial est l'Amazonie, qui couvre notamment le territoire de l'ancien Brésil. Dirigée par un dragon aux préoccupations écologistes, Hualpa, l'Amazonie est l'un des rares pays où les corpos passent après la nation. La fessée que l'Aztlan vient juste d'administrer à l'Amazonie lors d'une récente guerre entre les deux États pourrait cependant pousser les mégas à montrer un peu leurs muscles sur le territoire, parce qu'il se pourrait que Hualpa ait besoin de nouveaux investisseurs.

ASIE

Le Japon impérial peut s'enorgueillir d'abriter la plus grande concentration de sièges mégacorporatistes au monde. Mitsuhama, Renraku et Shiawase y ont leurs quartiers généraux, et un nouvel esprit de coopération sensible entre les trois mégas japonaises menace de rendre difficile la vie de leurs concurrentes ailleurs dans le monde. Les citoyens du Japon tirent une grande fierté de leur État impérial et de leurs mégacorporations. Ils sont moins enthousiasmés par les métatypes non humains qui vivent parmi eux, bien que la population soit dans son ensemble devenue plus tolérante au fil des années.

La cité indépendante de Hong Kong, qui compte notamment le siège de Wuxing, est une conurb particulièrement accueillante pour les affaires, dans le style Far West corporatiste : c'est formidable si vous êtes au sommet de la chaîne alimentaire ou que vous en gravissez les échelons, mais si vous perdez un duel dans cette ville, vous le paierez cher. Cela fait de Hong Kong une cité très appréciée dans notre branche d'activité ; les mégacorporations quant à elles s'assurent de disposer de tous les avantages pour ne jamais sortir perdantes.

Malgré ses propres crises sécessionnistes, la Russie est parvenue à conserver une bande de territoire reliant ses régions occidentales à sa côte orientale, sur la mer du Japon. La ville de Vladivostok accueille le siège d'Evo, ce qui en fait l'un des principaux centres technologiques du monde.

EUROPE

Les États allemands alliés, et plus particulièrement la conurb d'Essen, sont le berceau de la seconde mégacorporation du monde, Saeder-Krupp. C'est également là que se sont produits certains des pires désastres écologiques du siècle, mais c'est certainement juste une coïncidence. La pollution dans la région et d'autres excès corporatistes ont fait de l'Allemagne en général et de Berlin en particulier un haut lieu de l'activisme néo-anarchiste et de la résistance contre les mégacorporations.

Malgré un véritable châtiment infligé par les mégacorporations pour sa trop grande indépendance vis-à-vis des institutions corporatistes, la France, qui sort de plusieurs années d'une profonde crise économique et politique, reste l'autre grande nation européenne.

L'Espagne, le Portugal, l'Italie, le Royaume-Uni, la Pologne et les autres nations européennes sont toujours là. Les Balkans restent une région plongée dans le chaos et la confusion. Plus ça change, plus c'est la même chose.

AFRIQUE

Au nord du continent, l'Égypte s'est agrandie à la fois à l'ouest et au sud, frontalière désormais de l'Algérie, de la Tunisie, de Shéba et des Territoires éthiomaliens. Les Royaumes du Nigéria sont divisés en plusieurs tribus cherchant à se positionner pour se tailler une part des revenus pétroliers qui irriguent le territoire. Le royaume goule d'Asamando en Afrique de l'Ouest est l'un des pays les plus controversés au monde : certains y voient l'avant-garde de la lutte pour les droits des goules, alors que d'autres s'indignent du fait que des métahumains soient régulièrement et délibérément donnés en pâture aux habitants infectés. La conurb de Nairobi au Kenya abrite la catapulte électromagnétique du Kilimandjaro, qui joue un rôle croissant dans le développement des vols spatiaux. La nation d'Azanie, ancienne Afrique du Sud, s'étend sur la plus grande partie du sud du continent ; si les divisions culturelles menacent de la déchirer, l'argent qui découle de sa puissance industrielle maintient pour l'heure sa cohésion.

AUSTRALIE ET OCÉANIE

Longtemps le foyer d'une faune unique et étrange, l'Australie, désormais dotée d'un régime républicain, est devenue encore plus bizarre depuis l'Éveil. L'outback, le désert australien, est régulièrement balayé de tempêtes mana, le rendant encore plus dangereux à traverser. De nombreux parazoologistes s'y aventurent pourtant, parce qu'ils savent que certaines créatures qui s'y trouvent restent à répertorier. L'île de Tasmanie, pour sa part, semble être devenue un véritable organisme vivant, se servant de la croissance de sa flore et de sa faune pour détruire rapidement tout ce que les métahumains tentent d'y bâtir.

Le coin le plus chaud dans cette partie du monde est sans doute la Nouvelle-Guinée. Le Premier ministre résista lorsque l'Australie tenta d'annexer le pays en 2064, mais il disparut rapidement. Depuis lors, le territoire fonctionne de facto sous administration de la république, mais ces dernières années la résistance anti-australienne a pris de l'ampleur – ce qui signifie que les shadowruns politiques sont légion dans le secteur.

CE QUE VOUS ALLEZ FAIRE

Il y a presque autant de genres de jobs que de shadowrunners prêts à les accomplir. Mais avec un petit effort cérébral, il est possible de synthétiser les types de taf que vous serez amené à réaliser :

OÙ SE RENCONTRER ?

1. Salle privée dans une boîte de nuit. Offre la discrétion nécessaire, n'exige pas un code vestimentaire strict, avec une foule à proximité pour s'assurer de l'« honnêteté » des participants.

2. Site matriciel sécurisé. Vous ne pouvez pas descendre ce qui n'est pas présent physiquement. Le risque de choc d'éjection existe évidemment, mais si vous le craignez, dispensez-vous du mode hot sim. Problème : ne vous attendez pas à pouvoir déduire grand-chose du langage corporel ou des expressions faciales de M. Johnson.

3. Bureau dans entrepôt abandonné. Avantage : l'isolement et la confidentialité. Inconvénient : l'isolement et la confidentialité. Trop de personnes se sont rendues dans ce genre d'endroit pour ne jamais en sortir. Les services et le confort sont évidemment inexistants.

4. Chambre d'hôtel. Vous n'avez pas envie que le Johnson sache où vous créchez, et vice-versa. Les chambres de motel sont anonymes et privées, ce qui présente les mêmes avantages et inconvénients que l'entrepôt abandonné, même si la violence est moins probable dans une chambre d'hôtel. Pas toujours, mais en général. Et puis vous avez le room service, à moins que vous soyez vraiment dans un établissement pouilleux – et encore, certains de ceux-là offrent des services que les endroits plus classe ne peuvent pas proposer.

5. Restaurant chic. La confidentialité et la discrétion y sont garanties, et vous pourriez même y manger de la vraie viande. N'oubliez pas, cependant : parfois M. Johnson surveillera ce que vous commandez et le montant de l'addition comme si c'était votre maman, alors ne flambez pas comme un furieux. Chaque instant du rendez-vous est une forme de test.

CAMBRIOLAGE

Il est quelquefois nécessaire de voler des informations, et d'autres fois des choses physiques. Le prototype d'une moto de course (appelez-moi si vous décrochez un job pareil, je veux en être), un artefact entreposé dans un musée, la chaussure gauche d'un cadre corpo, un œil, voire quelque chose de franchement ésotérique. Quoi que ce soit, ce n'est pas facile à récupérer, autrement personne ne vous paierait pour aller le chercher. Des fois, ce genre de boulot exige subtilité et furtivité : une diversion, de la ruse, un timing irréprochable, et des gestes soigneux. D'autres fois, il faut foncer dans le tas, attraper ce qu'il vous faut, et ficher le camp en quatrième vitesse.

DIVERSION

OK, à l'époque, avant que la magie ne revienne pour de bon, il y avait des magiciens qui se donnaient ce nom-là, mais n'étaient que des charlatans. Ils vous faisaient un numéro rapide, juste assez long pour que vous avaliez leur couleuvre. Ils se servaient de mécanismes ou d'outils qui faisaient ou cachaient plus qu'il n'apparaissait, de tours de passe-passe, et étaient experts pour détourner l'attention de leur public. Ils faisaient de grands gestes flamboyants d'une main pendant que l'autre exécutait le tour, l'air immobile ou inintéressant, et que la jolie assistante gigotait et détournait l'attention en attirant ailleurs votre regard. Dans un boulot de diversion, c'est vous qui êtes la main qui s'agite ou la petite danse qui détourne l'attention des forces de l'ordre ou des autres équipes de runners, pendant que ce qui compte se produit ailleurs. Évidemment, cette attention est rarement bien intentionnée, et il y a peu de chances que vos spectateurs aient votre intérêt à cœur. Montrez-vous donc créatifs et rapides.

EXTRACTION OU INSERTION

Au temps jadis, les corporations se lançaient dans des batailles au plus offrant pour recruter les individus talentueux dans de nombreux domaines, qu'il s'agisse d'ingénieurs, de chercheurs, d'acteurs ou même de managers corporatistes. C'était avant que les corpos disposent du pouvoir qu'elles ont aujourd'hui. Désormais, les mégacorpos ont d'importants services juridiques et des moyens de sécurité considérables pour s'assurer que les gens restent à leur place, employés à vie par le même patron. Ce qui veut dire qu'il ne suffit plus d'agiter une liasse de billets pour les débaucher : il faut aller les chercher là où ils se trouvent. L'extraction de personnel de valeur, et l'insertion dudit personnel dans son nouvel environnement corporatiste, sont un classique du business des Ombres.

LIVRAISON

La prostitution est peut-être le plus vieux métier du monde, mais coursier doit arriver juste derrière. Après les massues, mais avant le feu, les humains ont inventé le point A et le point B, et ont eu besoin de quelqu'un pour transporter des trucs de l'un à l'autre. C'est comme ça depuis. Les shadowrunners, évidemment, sont rarement embauchés pour livrer des soycappuccinos et des beignets à la réunion des profs. Notre quotidien, c'est plutôt la livraison d'une fiole de sang de dragon au bon enchanteur, ou d'un échantillon d'une drogue fraîchement synthétisée à un labo de la Mafia pour une analyse chimique, voire, grand classique, livrer quelque chose dont on ne veut rien vous dire à quelqu'un que l'on ne veut pas que vous identifiiez. Et comme vous pouvez vous en douter, c'est loin d'être une simple promenade de santé. Vous trouverez toujours quelqu'un qui voudra vous prendre (ou récupérer) ce que vous transportez, et la probabilité est grande qu'on s'en prenne à vous pendant votre déplacement. Soyez aux aguets, faites vite, et ne perdez rien d'important en chemin. Ah, et assurez-vous d'avoir des papiers en ordre, parce que « livraison » signifie généralement « contrebande » – ce qui nécessite que les documents, avec tous les bons tampons, aient l'air suffisamment vrais pour que vous puissiez traverser la frontière.

PROTECTION

Les runners peuvent être employés pour pomper des données, piquer des trucs, en casser d'autres, ou pour extraire des gens ; ils sont aussi employés pour empêcher d'autres runners de pomper, de piquer, de casser ou d'extraire. L'employeur estime parfois que les runners sont la meilleure défense face à d'autres runners ; d'autres fois, l'employeur



a besoin de personnel sacrifiable dont il peut nier toute connaissance. La protection peut être personnelle (« garde du corps »), ou peut consister à défendre quelque chose ou quelqu'un, à sécuriser un espace à la recherche de pièges ou d'embuscades, ou à pister et à neutraliser des menaces. Ce qui compte, c'est d'être aussi bon que vous le prétendez.

ROBINISME

Le monde essaie peut-être de nous l'arracher, mais certains runners parmi nous s'accrochent encore à un peu d'idéalisme. Ils préfèrent les jobs qui font mal aux riches et aux puissants et aident tous les autres. Il peut s'agir de choses simples comme voler de l'argent ou des marchandises de valeur et les redistribuer, mais ça peut également être plus sophistiqué. Rappelez-moi de vous raconter un jour l'histoire des mecs qui ont pénétré dans une installation de recherche de Mitsuhama et ont fait en sorte que les royalties d'un nouveau gadget soient attribuées ad vitam aeternam aux résidents de la clinique et du foyer de sans-abri de 178th Street.

VANDALISME

Vous pouvez avoir à défoncer la voiture d'un reporter fouineur pour lui rappeler ce qu'il risque s'il continue à faire des vagues. À incendier la maison d'une politicarde pour la pousser à se mettre à l'abri et à réfléchir à ce qu'elle veut vraiment faire dans la vie. Parfois, il faut s'en prendre physiquement à un cadre ambitieux, voire lui faire sauter la tête (ce que l'on appelle une « liquidation »), histoire de promouvoir le travail d'équipe et de calmer les initiatives trop personnelles. La destruction, dans toutes les formes de sa gloire, est une part classique du shadowrunning. À vous de décider le degré de destruction avec lequel vous êtes prêt à vivre.

VOL DE DONNÉES

Qu'il s'agisse des plans d'une nouvelle arme sonique, d'informations sur la vie privée d'un manager corporatiste ou de détails sur les productions de Pathfinder Multimedia pour l'année à venir, les données, c'est le pouvoir. Les shadowrunners sont donc souvent chargés de piquer des données – du genre qui ont de la valeur pour leur employeur.

UNE JOURNÉE TYPIQUE

Parlons maintenant de ce qui compte vraiment pour vous : votre vie dans le Sixième Monde. Commençons par les gens que vous allez rencontrer, plus particulièrement ceux que vous devez rechercher.

VOS RELATIONS

Si vous voulez être un shadowrunner qui réussit, vous devez connaître quatre types de personnes. Premièrement, d'autres runners. OK, vous êtes une star (vous avez du talent, vous connaissez la musique et vous faites tout

ARGOT DES OMBRES

Dans la rue, parlez comme un pro avec ce petit guide pratique.

bouffeur de pissenlits n.m. (péjoratif) elfe.
brailleur n.m. créditube ou autre forme d'identification susceptible de déclencher des alarmes lors de son utilisation.
câblé adj. équipé de cyberware, en particulier de réflexes améliorés.
choc d'éjection n.m. contrecoup douloureux de l'éjection de la Matrice en pleine immersion sensorielle.
chrome n.m. cyberware, particulièrement les augmentations ostensibles.
comm, ou **link** n.m. commlink – appareil universel offrant téléphone, ordinateur portable, lecteur de musique, console de jeu et plus encore.
conurb n.m. abréviation de « conurbation » ; métroplexe (voir « plexe »).
corpo n.f. corporation adj. corporatiste, corpo.
deck n.m. cyberdeck.
decker [dékeur] n.m. utilisateur de cyberdeck, hackeur.
éjecter (se faire) v. (se faire) déconnecter involontairement et brutalement de la Matrice.
encuvé n.m. personne très largement cybernétisée, référence au processus au cours duquel le patient doit être immergé dans un fluide nutritif.
esclave corpo n.m. employé corpo de base ; synonyme : drone corpo.
glace n.f. contre-mesures d'intrusion (CI) ; issu de « IC » ou « ice », anglais pour glace.
go-gang n.m. gang motorisé (motards le plus souvent).
gratte-clavier n.m. decker corporatiste ou autre employé chargé de traiter des données.
hacker n.m. personne interagissant illégalement avec la Matrice, soit par l'intermédiaire d'un cyberdeck (« decker »), soit par le pouvoir de son esprit (« technomancien »).
hoi excl. (néerlandais) forme de salutation familière, équivalent de « hello ».
jacker (se) [se djacké] v. se brancher à la Matrice ou à un appareil par l'intermédiaire d'un jack
kobun n.m. (japonais) lieutenant yakuza.
liquidation n.f. assassinat, meurtre.
M. Johnson n.m. employeur ou agent corporatiste, quelle que soit son origine (terme international et générique).
mage corpo n.m. magicien (généralement un mage) employé par une corporation.
merco n.m. mercenaire.
mojo n.m. (caraïbe) magie ou sort.
monnaie corpo n. devise distincte du nuyen, généralement émise par une mégacorporation.
nutrisoja n.m. produit alimentaire bon marché à base de soja.
nuyen n.m. devise mondiale standard, sous forme électronique uniquement.
omae n.m. (japonais) ami, pote ; peut avoir un sens ironique.
ordinaire n.m. (péjoratif) non-magicien adj. non magique
oyabun n.m. (japonais) chef yakuza.
pion n.m. (péjoratif) agent de police de Knight Errant.
plexe n.m. complexe métropolitain, abréviation de « métroplexe ».
pucé adj. désigne un sens, une compétence, des réflexes, des muscles, etc. augmentés ou fournis par le cyberware.
puceux n.m. accro aux puces simsens.
samouraï (sam) n.m. (japonais) mercenaire ou muscles à louer ; suggère un code d'honneur ou une bonne réputation.
sarariman n.m. (japonais) employé corpo ; issu d'une mauvaise prononciation japonaise de « salaryman ».
simsens n.m. programme ou enregistrement qui permet au spectateur de vivre ce que les participants originaux ressentent.
SIN n.m. System Identification Number (numéro d'identification système) ; numéro d'identification assigné à chaque personne dans la société.
SINless adj. dépourvu de SIN n.m. personne dépourvue de SIN.
SINner n.m. personne pourvue d'un SIN ; personne honnête.
so ka (japonais) « je comprends », « compris ».
sorcier n.m. magicien, généralement mage.
soykaf n.m. ersatz de substitut de café à base de soja.
Star (la) n.f. police ; à l'origine, référence spécifique à la corporation Lone Star.
tridéo n.f. successeur tridimensionnel de la vidéo ; abréviation : « trid ».
trog n. m. (péjoratif) ork ou troll ; issu de « troglodyte ».
viande n.f. corps physique ; propre au monde physique ; organes récupérés pour la vente.
yak n.m. (japonais) yakuza ; membre d'un clan yakuza, ou le clan lui-même.
zaibatsu n.m. (japonais) mégacorporation.

mieux que tout le monde), mais vous ne pouvez pas tout faire tout seul. Vous avez peut-être des putains de compétences matricielles, mais vous aurez besoin de surveillance magique pour assurer votre protection. À moins que vous ne soyez un cador avec une arme à longue portée, mais qu'il vous faille vraiment un tank capable de charger et de faire de vrais dégâts dans des situations où le corps à corps s'impose. Bref : pour être efficace, il vous faut une équipe. Renseignez-vous, faites quelques runs d'essai, et trouvez des gens en qui vous ayez confiance. Bien des fois, votre équipe sera tout ce qui se trouvera entre la mort et vous, il vous faut donc pouvoir compter sur chacun de ses membres. Ce qui ne veut pas dire qu'il faut que ces derniers soient tous normaux, amicaux, ni même complètement sains d'esprit. Il faut juste qu'ils soient là quand cela s'avère nécessaire.

Le deuxième groupe, ce sont les contacts. Vous n'êtes peut-être pas du genre sociable : pour beaucoup d'entre nous, être qualifié de « psychopathe antisocial » est déjà une promotion sociale. Mais il y a des gens dont on croise la route. Il y a cette fille derrière le bar du troquet du coin qui est aussi douée avec sa tireuse qu'avec un fusil à pompe. Le trafiquant d'armes qui vous appelle toujours en premier quand une nouvelle cargaison d'armes arrive sur le marché noir. Le type aux yeux de chouette qui tient un magasin de bric-à-brac et dégotte de temps en temps de la poudre de corne d'orignal des neiges, extrêmement utile en alchimie. Le lieutenant de Knight Errant qui vous a laissé filer une fois

après que vous avez joué les pickpockets, parce que votre tête lui a plu. Tous ces gens-là, et les autres ont deux qualités importantes : d'abord, ils ne vous descendront pas à vue ; ensuite, ils sont susceptibles de détenir des informations utiles. Qui embauche et pour quoi, où se cache quelqu'un qui fait profil bas, ou d'autres fragments de données dont vous ignoriez l'intérêt : ce que vos contacts peuvent vous apprendre est crucial pour votre vie et votre carrière. Alors, traitez-les correctement.

Si vous commencez à vous créer un réseau et que vous n'avez pas beaucoup de boulot à l'horizon, commencez par vous dégotter un intermédiaire. Les intermédiaires savent qui est qui dans la rue, quels jobs sont disponibles et associer les deux pour que les bonnes personnes accomplissent les bonnes choses. Les intermédiaires sont souvent spécialisés : certains seront une source de jobs corporatistes, d'autres ont leurs entrées chez la Mafia et sait ce dont elle a besoin, etc. Menez donc vos recherches et trouvez-vous un intermédiaire spécialisé dans un domaine qui vous intéresse – et qui ne vous mette pas en rapport avec quelqu'un que vous venez de truander.

Comprenez que si vous êtes dans la rue depuis peu et que votre CV n'affiche pas de belle réussite particulière, aucun intermédiaire ne vous recommandera pour un job en or. Oubliez votre fantasme de jouer les gardes du corps pour la fille d'un PDG pendant sa sortie au centre commercial : ce genre de taf, ça se mérite. Le travail ne manque pas pour autant, qu'il s'agisse de se retrouver au beau milieu d'une violente bataille de gangs, de voler des prototypes corporatistes ou de retrouver la trace d'un gosse de riche égaré dans les Barrens. Prouvez votre valeur en réussissant le premier job que vous confie votre intermédiaire, et il vous en trouvera d'autres.

Ce qui nous mène au quatrième type de personne que vous devez connaître : celle qui va vous dire ce que vous avez à faire et combien vous serez payé pour ça. On les appelle des MM. Johnson, parce que c'est le nom qu'ils se donnent. Les variations peuvent exister selon les pays : parfois, vous aurez à faire à un Tanaka-san au Japon, un Herr Schmidt en Allemagne et pourquoi pas un M. Wu à Hong Kong, mais ne vous embarrassez pas de ces détails : tout ce que vous avez besoin de savoir, c'est que vous n'êtes pas censé connaître sa véritable identité, que c'est lui qui vous confiera les détails de votre mission, et qu'il existe une bonne probabilité qu'il tente, d'une manière ou d'une autre, de vous la faire à l'envers.

Il y aurait de quoi remplir un livre plus épais que celui-ci en dressant la liste de toutes les façons dont M. Johnson peut vous baiser. Généralement, la plus simple consiste à ne pas vous donner tous les détails dont vous pourriez avoir besoin. M. Johnson fait dans le secret, après tout, alors il aura toujours quelque chose à cacher. Il peut aussi vous baiser plus ouvertement : en vous envoyant dans un piège, en vous envoyant à la recherche de quelque chose qui n'existe pas, ce genre de chose. Le Johnson est inventif. Que disent les diplomates, déjà ? « La confiance n'exclut pas le contrôle ? » Et quand la mère d'un journaliste lui dit qu'elle l'aime, il se le fait confirmer par trois sources différentes avant de le croire. Les shadowrunners considèrent que les diplomates et les journalistes font preuve d'une naïveté suicidaire… parce qu'ils ont déjà eu affaire à un Johnson.

FAIRE LE SALE BOULOT

OK. Tout ce temps passé à poser des questions et à vous faire des copains a fini par payer : votre intermédiaire a un job pour vous. Et maintenant ? Il n'existe pas de shadowrun type. Toutes les missions sont différentes. Elles commencent différemment, se terminent différemment, et elles vous mènent de leurs divers points A à leurs points Z finaux d'une multitude de façons différentes. Malgré cela, des étapes clés se retrouvent dans la plupart des runs, et les connaître réduira les risques que vous passiez pour le noob ignorant que vous êtes le jour où vous vous lancerez.

LE RENDEZ-VOUS

Il ne se passera rien à moins que vous ne sachiez ce qu'on attend de vous, et vous ne ferez rien (il faut l'espérer) tant que vous ne saurez pas combien vous allez être payé. C'est à l'occasion du rendez-vous que vous vous mettez d'accord sur ces conditions essentielles. Soyez attentif aux moindres détails du rendez-vous, parce qu'ils peuvent tous vous apprendre quelque chose. M. Johnson vous rencontre-t-il en personne ou dans la Matrice ? Brille-t-il en astral sous la puissance de sorts maintenus ? A-t-il choisi comme lieu un restaurant chic, une boîte crado, ou un bouge de soûlards dans les Barrens ? Est-il vêtu en accord avec son environnement, ou détonne-t-il franchement ? Et, et c'est peut-être le plus important, est-il prêt à régler la note pour ce que vous aurez commandé à boire ou à manger pendant le rendez-vous ?

Observez attentivement, écoutez avec attention, et utilisez tout ce que vous absorberez pendant le rendez-vous pour vous informer sur le travail. Et essorez le moindre nuyen possible de M. Johnson. Vous n'aurez pas beaucoup d'autres occasions de négocier, alors tirez le maximum de celle-ci.

INVESTIGATIONS

Que vous soyez chargé d'enlever un manager d'un bureau sécurisé, de retrouver un gamin corpo gardé au secret dans une installation yakuza, ou de forcer un nœud matriciel pour y dénicher des données dissimulées, la première chose à faire consiste à reconnaître le terrain, quel qu'il soit. Vérifiez les plans des bâtiments, apprenez les détails de leur sécurité, reconstituez la routine quotidienne des personnes concernées, déterminez à quoi ressemblent les réseaux et les CI des lieux où vous allez intervenir, étudiez le secteur sur le plan astral, et renseignez-vous auprès des gens qui s'y connaissent. Voyez si d'autres personnes s'intéressent à ce que vous faites, et s'il y a des choses que M. Johnson ignorait ou n'a pas jugé nécessaire de vous communiquer.

Vous n'avez généralement pas un coup de feu à tirer à ce stade, personne ne se reçoit de pain dans la gueule et, parfois, au risque de choquer, aucune loi n'est violée, mais ne vous méprenez pas : c'est parfois là que vous pouvez réussir ou foirer votre run. Plus vous êtes informé, plus vous pourrez anticiper, et plus vous pourrez garder une longueur d'avance. Sur qui ? Sur tous les autres. C'est comme ça que les runners restent en vie.

LE PLAN

J'ai connu des runners qui aimaient y aller en impro, gérer les choses comme elles venaient et déterminer leur prochain coup à la volée. Je rends visite à leur pierre tombale chaque année. Bon, il y a de place pour un peu de créativité lors d'un run, surtout quand il se passe des choses imprévues, mais les meilleurs runners savent ce qu'ils vont faire quand ils entrent en action. Alors, planifiez. Sachez qui fait quoi et quand. Et qui peut remplacer un runner mis hors-jeu. Prévoyez un plan B pour chaque décision importante. Mettez au point un plan de communication béton. Assurez-vous d'avoir un plan de remplacement pour votre plan en béton. Sachez où vous retrouver si les choses partent en vrille. Pensez à la manière dont vous paierez les frais funéraires si cela s'avère nécessaire.

PASSEZ À L'ACTE

Certains vous diront que les missions les plus réussies sont celles dans lesquelles vous rentrez, sortez et ne tirez pas un coup de feu. D'autres vous diront qu'il faut y aller lourdement, y aller fort, et être toujours prêt à en faire des tonnes. En bref, vos options sont nombreuses. Vous n'êtes pas obligé d'agir d'une façon précise, mais vous devez faire ce qu'il y a à faire. Allez-y, exécutez votre plan, gérez les obstacles imprévus qui ne manqueront pas de surgir devant vous, et voyez qui tient encore debout à la fin.

EMBALLEZ C'EST PESÉ

À moins que M. Johnson soit un crétin fini, vous n'avez pas reçu l'intégralité de votre paie d'avance. Mettez-vous donc en relation avec lui comme vous êtes censés le faire, remettez-lui la marchandise ou les preuves d'activité convenues, puis récupérez le solde de votre salaire. Et un bonus, si vous pouvez en gratter un.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Vous vous doutez bien qu'un certain nombre de personnes essaieront de vous empêcher de faire le travail pour lequel vous avez été embauchés, vous ne seriez pas payé autant si n'importe quel nigaud avait pu s'en occuper. Beaucoup de shadowrunners se sont fait refroidir au fond d'une allée sombre, car ils avaient sous-estimé l'opposition ou n'avaient pas réalisé toutes les parties impliquées dans le run et qui pourraient s'en prendre à eux. Les prochaines sections vous aideront à ne pas finir comme eux, en vous présentant la variété de personnes et d'organisations qui pourraient se mettre en travers de votre route alors que vous essaierez de boucler le boulot.

LES CORPORATIONS

La plupart de vos runs vous plongeront dans des histoires corpos, commençons donc par là. Cela ne veut pas dire que toutes les mégacorpos ont leurs doigts dans toutes les shadowruns, ni que toutes les corpos qui commanditent des runs sont les toutes-puissantes aux moyens illimités. Il y a corporations et corporations. Les petites corporations sont assez modestes pour ne pas attirer l'attention des vrais requins. Le truc avec les petits joueurs, eh bien, c'est qu'ils ne sont pas bien gros. Ce qui signifie qu'ils protègent à peu près tout ce qu'ils ont. Si vous vous en prenez à une petite corpo, vous ne ferez peut-être pas face aux véritables armées que les mégas peuvent dresser contre vous, mais à une autre arme qui peut se révéler aussi dangereuse que les balles ou les sorts : l'énergie du désespoir.

Ce sont les grosses corpos de rang AAA qui sont synonymes de jackpot pour les shadowrunners. La plupart du temps, vous runnerez contre des filiales, des actifs auxiliaires, ou des installations non siglées (dont une corpo peut facilement se désolidariser) en dehors des principales propriétés corporatistes. De temps en temps, vous vous retrouverez à runner contre l'une des Big Ten.

Sachez-le : les mégas n'ont rien à faire de vous. Si vous vous trouvez là où vous n'êtes pas censé être, elles tenteront de vous tuer. Elles vous tailleront en pièces à coups de plomb, d'esprits, de sorts, de CI et de tout ce qu'elles pourront vous coller dans la figure. Et c'est la version soft. Elles sont prêtes à tout, et elles sont prêtes à rendre ce qu'elles encaissent au centuple. Comme disait le vieux Chinois, vous avez intérêt à connaître votre ennemi.

LES BIG TEN

Les mégacorporations des Big Ten disposent d'un rang AAA attribué par la Cour corporatiste (par leurs pairs donc, vu que se sont-elles qui siègent à la Cour corporatiste). Elles contrôlent une grande partie des ressources mondiales et emploient une part significative de la population. Ce sont elles qui font tourner le monde et elles ont le pouvoir de l'arrêter en très peu de temps. N'importe quel runner dans le métier depuis quelques semaines finira par travailler pour ou contre l'une ou plus d'entre elles, il vaut donc mieux savoir à quoi s'attendre. Voici un résumé.

ARES MACROTECHNOLOGY

Classement de la Cour corporatiste (2078) : 9e
Slogan : Et le monde devient plus sûr
Statut : AAA, corporation anonyme
Siège mondial : Detroit, UCAS
PDG : Damien Knight
Connue pour : fabriquer votre flingue favori, vous arrêter pour avoir utilisé votre flingue favori



MOTS-CLÉS

• Automobile • Gros coups • Esprits insectes • Damien Knight
• Detroit • Machines industrielles • Knight Errant
• Voyages spatiaux • Corporation UCAS • Armes

La plupart des shadowrunners connaissent Ares par l'intermédiaire de sa division Ares Arms, à juste titre. L'Ares Predator est l'arme de poing de prédilection du runner averti. Dirigée par le richissime play-boy Damien Knight, la corpo a une réputation et une image très « américaines » : la gâchette facile, militariste, patriote et individualiste. Les bonnes valeurs traditionnelles, en d'autres termes. Ne vous faites pas avoir : c'est sans doute l'une des meilleures mégas pour laquelle travailler dans les Ombres, mais restez sur le qui-vive, parce qu'elle peut être aussi faux cul que les autres. Mais depuis peu, ils sont au bord du désespoir. Le fiasco du fusil Ares Excalibur a été le premier symptôme visible, mais plus le temps passe, plus il devient clair qu'il y a quelque chose de pourri au royaume d'Ares, une guerre en cours qui lui fait perdre certains de ses meilleurs talents. La corpo va-t-elle survivre à cette guerre et regagner de sa superbe, ou sera-t-elle affaiblie au point que ses ennemis commencent à la démembrer bout par bout ? Seul l'avenir nous le dira.

Ares est spécialisée dans le maintien de l'ordre, le matériel et l'armement militaires, l'industrie aérospatiale (la corpo dispose de cinq habitats orbitaux), le divertissement, l'automobile (l'ancienne General Motors fait partie de la famille Ares), et de multiples petites divisions dans de nombreux autres domaines. Et n'oubliez pas qu'Ares est aussi propriétaire de Knight Errant, une des plus grosses sociétés de maintien de l'ordre de la planète.

AZTECHNOLOGY

Classement de la Cour corporatiste (2075) : 4e
Slogan : Vers de meilleurs lendemains
Statut : AAA, corporation privée
Siège mondial : Tenochtiltlán, Aztlan
PDG : Flavia de la Rosa
Connue pour : Excellentes relations publiques, vendre des burritos réchauffés au micro-ondes partout dans le monde.

MOTS-CLÉS

• Aztlan • Magie du sang • Amérique centrale • Guerriers jaguar
• Voie du Soleil • Maîtres des relations publiques • Stuffer Shack
• Teocalli

Si vous avez acheté des produits de consommation courante dernièrement, il y a de fortes chances que vous ayez engraissé un peu plus le bilan financier d'Aztechnology. 60 % des articles que vous trouvez dans le Stuffer Shack du

coin proviennent de la Big A (c'est aussi vrai pour une bonne partie des matériaux utilisés pour la construction du bâtiment lui-même). Celle-ci fabrique de tout, des produits chimiques aux jeux tridéo en passant par les équipements militaires et les fournitures magiques. Ils ont les doigts dans plus de pots de confiture que toute autre méga, au point de posséder un pays entier, ce grand pont entre l'Amérique du Nord et du Sud connu sous le nom d'Aztlan. De plus, leurs campagnes de relations publiques sont sans égal. Ce qui est une bonne chose, parce qu'ils sont plutôt doués au rayon magie du sang et conspirations maléfiques. Paraît-il. N'en dites juste rien à portée de voix des féroces services juridiques de la Big A.

La corpo a aussi un talent pour attirer, ou s'attaquer à, de puissants ennemis. Entre la guerre qu'elle a menée contre l'Amazonie à la rancune que Ghostwalker, le dragon tyran de Denver, lui voue, elle peut se vanter d'avoir les plus puissants ennemis du monde. Ces derniers pouvant déployer une puissance magique considérable, les recherches magiques d'Aztechnology se sont concentrées sur des moyens d'outrepasser quiconque dans le domaine magique. Ne vous attendez cependant pas à voir des gros titres sur ce genre de travaux, ce n'est pas le genre de choses faites au grand jour.

EVO CORPORATION

Classement de la Cour corporatiste (2078) : 7e
Slogan : Evo est Acceptation
Statut : AAA, corporation anonyme
Siège mondial : Vladivostok, Russie
Président : Yuri Shibanokuji
Connue pour : un milliard de publicité s'apitoyant sur vous, car vous n'êtes pas assez fantastique pour arborer l'ensemble de leur gamme d'augmentations.

MOTS-CLÉS

• Acceptation • Augmentations • Buttercup (esprit libre actionnaire) • CrashCart • EVOlution • Monades • Russie • Transhumanisme • Vladivostok

Ils le disent dans toutes leurs pubs : « EVOluez ». Soyons honnêtes, il s'agit bien d'une mégacorpo qui se projette dans l'avenir. Son président est un ork et son principal actionnaire est un esprit libre. La corpo se focalise sur les projets transhumains, du bioware et de la cybernétique aux expériences anti-vieillissement, en passant par d'autres projets franchement exotiques conçus pour mener la métahumanité à la prochaine étape de son évolution. Par-dessus le marché, il s'agit de la première mégacorpo à avoir établi avec succès une base sur Mars. Evo est la première méga dans le domaine des biens et des services conçus pour les orks, les trolls, les elfes, les nains, les changelins et les autres clients non humains potentiels. Sa culture corporatiste joue énormément sur l'émotion, mais n'allez pas vous faire des idées : elle peut être aussi froide et calculatrice que toutes les autres mégas. Étant l'une des deux corporations menant des recherches sur les intelligences artificielles qui ont finalement conduit à l'épidémie de SFC, Evo fait face à la colère du reste du monde, y compris des autres AAA, les plaçant de fait dans une situation périlleuse. La mort récente de leur directeur général Anatoly Kirilenko du fait de shadowrunners est là pour le prouver.

HORIZON GROUP

Classement de la Cour corporatiste (2078) : 10e
Slogan : Nous savons ce que vous pensez
Statut : AAA, corporation privée
Siège mondial : Los Angeles, CCP
PDG : Gary Cline
Connue pour : vos séries tridéo préférées, votre musique préférée et votre salon bunraku officieux préféré qui offre les services de personnes qui ressemblent à vos acteurs et actrices préférés.

MOTS-CLÉS

• Big data • Associés charismatiques • Consensus • Divertissement • Gary Cline • Diffusion en direct • Los Angeles • Relations publiques • Corporation UCAS • Massacre de technomanciens

Le siège d'Horizon est en plein cœur du monde merveilleux des médias qu'est Los Angeles, et le groupe a réussi à décrocher de nombreux contrats exclusifs pour le développement de la Californie. Avec l'ex-simstar charismatique Gary Cline à sa tête, Horizon se spécialise dans tout ce qui peut servir à manipuler l'opinion (les médias, la publicité, le divertissement, les réseaux sociaux, etc.), ainsi que dans les biens et services de consommation courante, l'immobilier et le développement, mais aussi les produits pharmaceutiques. Sa culture corporatiste est « centrée sur la personne », et les employés sont chouchoutés et encouragés à développer leurs talents et leurs centres d'intérêt sur leur temps de travail – tant que la corpo en engrange les bénéfices. La corpo avait la réputation d'être accueillante envers les technomanciens, mais une série d'événements qui se sont soldés par un massacre à Las Vegas a permis au public de comprendre que même les plus « gentilles » mégacorpos peuvent partir en vrille. La corpo a retravaillé le Consensus, le logiciel complexe qui assiste le processus de prise de décision, avec l'espoir qu'il ne s'égarera plus autant. Voulant profiter que deux de ses paires soient affaiblies par la crise du SFC, Horizon mène une campagne de communication agressive dans l'espoir de consolider sa position au sein des Big Ten.

MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

Classement de la Cour corporatiste (2078) : 1re
Slogan : L'avenir en Mitsuhama
Statut : AAA, corporation anonyme
Siège mondial : Kyoto, Japon impérial
PDG : Toshiro Mitsuhama
Connue pour : la froide sensation de peur qui vous envahit dès que vous entendez les mots « zone zéro Mitsuhama »

MOTS-CLÉS

• Acquisitions agressives • Honneur et respect • Électronique • Japanacorp • Magie • Parashield • Recherches sur les technomanciens • Plus grosse corporation mondiale • Yakuza • Zone-zéro

Cette Japanacorp se gorge de la gloire d'avoir atteint la position de plus grosse corporation du monde, et ne semble pas vouloir ralentir la cadence. Le sentiment général est qu'elle est à fond sur les ordinateurs. La robotique, l'industrie lourde, ce que vous voulez… mais on sait moins qu'il s'agit de l'un des plus gros fabricants de marchandises magiques au monde. Une rumeur voudrait que la corpo soit cul et chemise avec le Yakuza (sans blague, ils vivent une véritable histoire d'amour). En tout cas, elle s'est taillé une belle place en Amérique du Nord ces dernières années. La corpo paie très bien pour les shadowruns réussies, mais en cas d'échec elle sait se montrer… désapprobatrice. Faites particulièrement attention quand vous runnez contre elle, parce que sa politique de « zones-zéro », dans lesquelles elle tire d'abord et continue de tirer ensuite, signifie généralement que les runners qui foirent finissent six pieds sous terre.

NEONET

Classement de la Cour corporatiste (2078) : 8e
Slogan : Demain tourne sous NeoNET
Statut : AAA, corporation anonyme
Siège mondial : Boston, UCAS
Directeur général : Richard Villiers
Connue pour : s'élever et retomber plus de fois qu'un phénix

MOTS-CLÉS

• Recherches sur les IA • Quarantaine de Boston • Celedyr (grand dragon) • SFC • Miles Lanier • Richard Villiers • Survie et adaptabilité • Blessée et désespérée

Richard Villiers a dirigé deux précédentes corporations qui avaient atteint le statut d'AAA, et les deux fois il les a sauvées d'une chute probable pour les réinventer. La question est de savoir s'il pourra réussir cet exploit une troisième fois, NeoNET semblant au bord du désastre. S'il existe un point entre chancelant et en chute libre c'est là que se trouve NeoNET. La corpo partage avec Evo la responsabilité du virus SFC, mais contrairement à cette dernière, NeoNET n'a pas été capable de s'adapter aux challenges auxquels elle fait face. Ayant perdu beaucoup de personnels et installations clés dans la quarantaine de Boston, NeoNET est blessée, et beaucoup de requins mégacorporatistes cherchent à la dévorer. Va-t-elle survivre ? Comment ? Voilà les questions. Elle n'est pas sans ressources cependant. NeoNET est la principale puissance derrière le Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire (ou DIEU) et c'est pratiquement elle qui a inventé la Matrice sans fil. Pas la peine de préciser qu'elle est largement impliquée dans le domaine de l'infrastructure matricielle, ainsi que dans ceux du cyberware, de l'électronique, des logiciels, de la biotech, de l'aérospatiale, des armes légères et bien d'autres. Pour survivre, NeoNET devrait s'appuyer sur ces forces et unir une corporation parfois divisée, dont les principales factions sont menées par un vétéran des raids corporatistes, un nain solitaire, et le grand dragon Celedyr. Les runs pour et contre NeoNET sont un vrai fourre-tout, encore plus maintenant que jamais. Le côté aléatoire peut être amusant, jusqu'à ce que vous trouviez un scorpion dans ce foutu fourre-tout.

RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

Classement de la Cour corporatiste (2078) : 3e
Slogan : Les solutions d'aujourd'hui aux problèmes d'aujourd'hui
Statut : AAA, corporation anonyme
Siège mondial : Chiba, Japon impérial
Directeur général (honoraire) : Inazo Aneki
Connue pour : cette grosse pyramide au toit plat à Downtown Seattle qui vous fait froid dans le dos chaque fois que vous la voyez. Pour les ordinateurs aussi.

MOTS-CLÉS

• Histoire anti-métahumaine • Services de gestion • Électronique • Loyauté • Japanacorp • Samouraïs rouges • Vente en gros et au détail • Tradition

La nouvelle Matrice et les difficultés de certains autres membres des Big Ten ont aidé Renraku à se sortir de sa torpeur de ces dernières années et à reprendre une attitude plus agressive. En partenariat efficace avec les autres Japanacorps, Renraku cherche à gagner des parts de marché partout et dans tous les domaines, en étant aussi dure qu'il le faut pour grimper les rangs de l'échelle corporatiste.

Renraku contrôle la plus grande base de données du monde, et possède la quasi-totalité des grilles asiatiques. Et quand personne ne sait quel genre d'informations utiles (ou compromettantes) vous avez planqué avec soin dans vos banques de stockage, il faut une vraie bonne raison pour s'en prendre à vous. La corpo affiche une sérieuse culture japonaise traditionnelle, et ses unités militaires de Samouraïs rouges sont craintes dans le monde entier. Pas respectées, craintes.

SAEDER-KRUPP HEAVY INDUSTRIES

Classement de la Cour corporatiste (2078) : 2e
Slogan : Une longueur d'avance
Statut : AAA, corporation privée
Siège mondial : Essen, États allemands alliés
PDG : Lofwyr
Connue pour : Probablement pour être responsable à elle seule de l'adage « Ne traitez jamais avec un dragon ».



MOTS-CLÉS

• Aetherlink • États allemands alliés • Cybernétique • Hans Brackaus • Industrie lourde • Lofwyr • Nouvelle Communauté Économique Européenne • Orgueil

Saeder-Krupp Heavy Industries peut se résumer en un nom : Lofwyr. Le grand dragon possède pratiquement 100 % de la mégacorpo allemande, et il règne sur son empire avec le genre d'attention au détail que seul quelqu'un de son espèce peut déployer. Ce n'est pas impossible de la faire à Lofwyr, mais c'est très difficile, et généralement fatal. Le lézard n'a pas beaucoup de patience pour les inconscients, et les shadowrunners qui s'opposent à lui (ou échouent dans une mission qu'il a commanditée) risquent de se retrouver sur sa liste, qui n'est probablement autre que son menu du déjeuner.

Si quiconque au sein de S-K manque de motivation en ce moment, tout ce qu'il a à faire est de regarder leur place dans le classement de la Cour corporatiste. Ce chiffre deux à côté de leur nom emplit leur cœur de colère, forgeant une détermination de fer pour regagner la première place qu'ils ont occupée pendant si longtemps. Il y a de nombreux domaines dans lesquels la corporation peut gagner des parts de marché. Ses principaux atouts sont l'industrie lourde, la chimie, la finance et l'aérospatiale, avec une présence dans de nombreux autres domaines, mais ils ont une part de tous les gâteaux que le monde a à offrir, et ils ont vraiment envie de commencer à se couper de plus grosses parts.

SHIAWASE CORPORATION

Classement de la Cour corporatiste (2078) : 5e
Slogan : Faire progresser la vie
Statut : AAA, corporation anonyme
Siège mondial : Osaka, Japon impérial
PDG : Korin Yamana
Connue pour : sa tentative désespérée pour devenir aussi intime avec le Japon impérial qu'Aztechnology avec Aztlan.

MOTS-CLÉS

• Agriculture • Envirotech • Honneur • Relations impériales • Japanacorp • Département d'informations et de prévisions boursières • Distributeurs automatiques Sensei Snacks • Sokaiya

Aînée des mégas, Shiawase fut la première corpo à exiger et à obtenir un statut extraterritorial. Ce zaibatsu japonais traditionnel est géré dans un style « familial », la plupart des employés signant des contrats à vie, et allant jusqu'à se marier au sein de la corpo. Les familles ont toutefois tendance à se disputer, et nombreux sont les runners qui se sont bien rempli les poches à l'occasion de ces querelles. Quant à ce que la corpo fait ou ne fait pas ? Directement ou par le biais de filiales, Shiawase a la main sur l'énergie nucléaire, l'ingénierie environnementale, la biotech, l'industrie lourde, les services techniques, l'exploitation minière, les équipements militaires, et bien plus encore. Elle vend aussi beaucoup de médikits aux shadowrunners, ce qui signifie que leur tirer dessus est parfois vu comme un investissement, car chaque runner blessé est un médikit vendu.

WUXING, INCORPORATED

Classement de la Cour corporatiste (2078) : 6e
Slogan : Toujours présent, partout à vos côtés
Statut : AAA, corporation anonyme
Siège mondial : Zone de libre entreprise de Hong Kong
Président : Wu Lung-Wei
Connue pour : vous faire vous déplacer plusieurs fois pendant les réunions pour ne pas détruire l'équilibre feng shui de la pièce.

MOTS-CLÉS

• Experts des arcanes • Feng shui • Finance • Hong Kong • Flux mana • Transport • Quintuplés Wu • Armes

Unique acteur chinois sur la scène mégacorpo, Wuxing contrôle un morceau respectable du pourtour du Pacifique. La corporation est discrète et conservatrice, la plus furtive des Big Ten. Ses employés sont baignés dans la culture chinoise, même ceux qui n'ont jamais mis un pied à moins de mille kilomètres de l'Asie. Traditionnellement focalisée sur les activités liées à la finance et au transport, Wuxing se spécialise également dans les services et les marchandises magiques, briguant le titre de plus mystique des mégacorpos. La société s'est également largement diversifiée sur d'autres marchés, comme l'agriculture, l'ingénierie, les produits de consommation et la chimie.

PRINCIPALES ORGANISATIONS CRIMINELLES NORD-AMÉRICAINES

La famille O'Malley (Mafia) : Dona Rowena O'Malley contrôle toutes les activités de la Mafia à Seattle, ainsi que les familles Finnigan, Gianelli et Ciarnello. Elle a conquis sa position avec une combinaison de talent managérial, de leadership efficace et d'une implacable dureté – elle ne fait pas de prisonniers. Maintenant que les Gianelli et les Ciarnello travaillent pour et plus contre elle, elle s'emploie à sécuriser son territoire contre quiconque estimerait mériter une part du gâteau qu'est Seattle.

Le Shotozumi-rengo (Yakuza) : mené par l'oyabun Hanzo Shotozumi de Seattle, ce rengo est présent dans la plupart des villes nord-américaines. La plupart des groupes locaux agissent indépendamment les uns des autres, mais ils respectent tous l'avis de leur oyabun et l'écoutent quand il s'exprime. Des questions se sont posées (enfin, murmurées) sur la capacité de Hanzo à supporter la pression qu'il subit sur plusieurs fronts : une nouvelle *capa dei capi* agressive à Seattle, des bouleversements épiques impliquant un grand dragon et des forces d'invasion incontrôlables à Denver, des seconds couteaux ambitieux dans ses propres rangs qui remettent en cause son leadership… Oyabun Honjowara du New Jersey en particulier se bâtirait son propre empire, et il y a fort à parier qu'il tentera de prendre la tête du rengo dans un avenir pas très lointain.

La Ligue du grand cercle (Triade) : pas aussi puissante sans doute que ses cousines d'Asie du Sud-Est, la Ligue du grand cercle de New York est plus puissante qu'on ne le réalise. L'organisation a instrumentalisé le Manhattan Development Consortium et infiltré de nombreuses corporations, à commencer par Shiawase. Elle utilise les informations récoltées comme moyen de pression ; rien de trop ostensible, mais une tendance à guider ou à pousser les choses dans une direction qui lui est favorable dans cette conurb contrôlée par les corpos. Plus ouvertement, une bataille de longue haleine pour le contrôle du trafic de drogue de la ville oppose la Triade à la Mafia locale.

Povryejhda (Vory) : menée par Aleksander Bilotkiy (surnommé « Terminator »), cette branche de Seattle du Vory est pleine de loyalistes russes et d'un bon nombre d'ex-membres de l'Armée rouge. L'organisation mène un mystérieux projet sur un vaste terrain acquis près de Puyallup. Personne ne sait ce dont il s'agit : le Vory a entouré sa propriété d'un mur imposant adossé à une barrière astrale assez impressionnante. Ce qui s'y passe alimente les rumeurs – et elles commencent à enfler.

Le Cercle extérieur (Koshari) : les chefs des cercles kosharis de Santa Fe, Phoenix, Denver et Las Vegas travaillent ensemble, se partageant leur territoire et leur business, et s'assurant que personne ne se marche sur les pieds. Ce sont également eux qui réglementent où et à quel point les activités plus modestes peuvent s'étendre. Actuellement, certains éléments à Los Angeles commencent à s'agiter, considérant qu'il est temps que les quatre gros joueurs accueillent un nouveau partenaire de jeu.

LE CRIME ORGANISÉ

Beaucoup de shadowrunners vous diront que la seule différence entre nous et le crime organisé, c'est le qualificatif d'« organisé ». Il y a un peu de vrai dans cette affirmation. Les shadowrunners ont parfois créé des organisations, comme la légendaire Assets, Inc., mais en règle générale ce n'est pas comme ça que nous fonctionnons. Les gens comme nous n'aiment pas obéir aux ordres. Nous n'aimons pas partager en dehors de notre équipe (ni au sein même de celle-ci, des fois), sans parler de l'embrigadement, de l'organisation hiérarchique et de la discipline quasi militaire qui sont pour nous comme un poison. Le crime organisé, pour sa part, s'engraisse grâce à ces choses-là. Le crime organisé fait les choses qu'un grand nombre de personnes peuvent bien faire : dealer des narcotiques et d'autres produits stupéfiants, mener des rackets de protection, faire tourner des salles de jeu – en d'autres termes, tout ce qui nécessite une armée et dégage un bénéfice. Cela signifie que le crime organisé peut souvent se retrouver profondément associé à des affaires commerciales légitimes et respectables. Dans certains cas, il est difficile de dire où se termine le crime et où commence le business.

Malgré leur réputation de violence, le crime organisé évite les effets pyrotechniques à chaque fois que cela est possible. Les fusillades attirent l'attention de la police et peuvent provoquer la mort de personnes importantes. En règle générale, la pègre travaille mieux quand personne ne la regarde, et ses membres se donnent donc du mal pour faire profil bas. Mais que cela ne vous induise pas en erreur et ne vous rende pas stupide. Ce n'est pas parce qu'ils gardent leurs pétards dans leur holster et qu'ils font couler les biftons qu'ils ne sont pas capables de se salir vraiment les mains quand il le faut.

La **Mafia** a une présence significative dans toutes les grandes villes d'Amérique du Nord, la plupart des villes d'Europe, et bien des villes ailleurs dans le monde. Elle aime les villes. Elle n'a généralement pas de relations de proximité avec les mégacorporations, car, il faut l'admettre, elle est elle-même d'une certaine manière une mégacorporation. La principale différence entre les corpos licites et la Mafia est que quand il y a des conflits entre les « divisions » de la Mafia, le bilan des victimes a des chances d'être plus élevé.

Le **Yakuza**, quant à lui, a lié son destin à Mitsuhama Computer Technologies. Ce qui ne veut pas dire que chaque rengo yakuza a des liens avec Mitsuhama, ce n'est pas systématiquement le cas, et certains rengos se battent comme de beaux diables contre ceux qui le font. Mais le Yakuza et MCT sont inextricablement associés. Quatre hauts responsables yakuzas détiennent environ 45 % de la mégacorporation, ce n'est pas rien. Mitsuhama emploie la piétaille yakuza pour ses basses besognes, et le Yakuza utilise MCT comme la plus grande machine à blanchir l'argent sale que le monde a jamais connu. Cette association corporatiste procure au Yakuza une impitoyable efficacité ; quiconque traite avec ses membres apprend à se tenir.

Les **Triades** trouvent leurs origines dans ce qui fut autrefois la Chine et sont différentes des autres réseaux de crime organisé dans le sens où elles sont décentrali-

LES GANGS À CONNAÎTRE

Les gangs varient d'une conurb à l'autre, mais il y a quatre noms à connaître, car ils peuvent s'avérer des obstacles majeurs voire, si vous êtes chanceux ou particulièrement persuasif, des outils utiles.

Les **Ancients** sont un gang composé uniquement d'elfes et disposant de ressources et d'une sophistication surprenante. Avec une structure et une force de frappe quasi militaire, ce n'est pas un groupe à se mettre à dos, en particulier pour un ork.

Les jungles Éveillées d'Amérique du Sud sont une source de choix de nouvelles drogues, et **Commando Verde** se charge de les apporter au reste du monde. Ils ne sont pas bien organisés, mais sont légion, et si vous vivez dans une zone pauvre dans laquelle ils ont de l'influence, méfiez-vous des assassinats par de multiples coups de couteau.

Les **Cutters** sont comme ces corporations qui ont grossi jusqu'à devenir monstrueuses, sauf qu'au lieu de dur labeur et d'ingéniosité, ils doivent leur réussite à leur penchant sociopathe et aux lames improvisées. Ils ont un conseil d'administration, des cadres dirigeants et tout ce qui suit, ainsi qu'un formidable accès à toute une variété de biens illicites et une horde de crétins armés de couteaux pour les protéger.

Sans être aussi nombreux que les autres de cette liste, les **Halloweeners** sont notables pour le chaos extrême qu'ils peuvent créer. Leur brutalité ne se concentre pas pour créer un empire basé sur les narcotiques ou quoi que ce soit de ce genre : ils veulent juste voir le monde brûler. Ou plus précisément : ils veulent lui foutre le feu. Leurs costumes criards et les attaques spectaculaires qu'ils mènent les aident à paraître plus nombreux et puissants qu'ils ne le sont réellement.

sées : elles sont dénuées de direction centrale, n'ont pas de commandant suprême, de haut conseil ou de comité d'arbitrage. Cela implique toute une série de protocoles originaux quand vous passez du territoire d'une triade à l'autre ; ce qui peut vous sauver d'un côté peut vous tuer de l'autre. Le manque de leadership central signifie que la résolution des conflits au sein des Triades est souvent sanglante et brutale – bien qu'elles soient capables de faire preuve d'une retenue et d'une finesse considérables quand la situation l'exige. L'absence de contrôle centralisé les rend également plus souples quand il s'agit de s'adapter à (et de s'emparer) de nouveaux territoires. Pour peu que les membres des Triades dépassent leur rejet culturel de l'autorité féminine et des métatypes non humains en général, ils seraient capables de contrôler bien davantage. Les Triades mènent évidemment des activités classiques de jeu, de deal de stupéfiants et de prostitution, mais leur grande spécialité est le trafic de drogues Éveillées. D'une manière ou d'une autre, les Triades attirent un pourcentage disproportionné de mages, ce qui les rend très doués pour trouver, tester et préparer les drogues les plus rentables.

Vous vous souvenez que j'ai dit que le crime organisé aime faire profil bas, éviter les feux de la rampe, et faire en sorte que l'attention se porte ailleurs ? Ce n'est pas valable pour le **Vory v Zakone** russe. La pègre russe ne peut pas égaler les moyens ou les effectifs des autres syndicats, et leur premier mode de relations publiques est l'intimidation. Leur mode de négociation préféré est la pure brutalité. Le premier signe que le Vory est arrivé dans un nouveau secteur est généralement les corps des criminels qui pensaient se trouver sur leur territoire. Quand le Vory veut secouer les choses, il met le paquet sur chaque confrontation, en force et à grand bruit. Ça ne marche pas à tous les coups, mais je peux vous l'assurer : personne n'aime les voir arriver.

Dans la tradition hopi, Koshare est l'esprit des excès : il est glouton, perturbateur et irrévérencieux, le modèle de tout ce qu'il ne faut pas faire. C'est pour cette raison que le réseau du crime organisé amérindien se donne pour nom le **Koshari**. Ses membres font tout ce que l'on attend d'une organisation criminelle, mais ils sont particulièrement doués dans le domaine du trafic de talismans, la contrebande de réactifs magiques et de telesma. Si vous êtes un pilote de t-bird dans l'Ouest nord-américain, vous finirez recruté, mis en garde ou pourchassé par les Kosharis sur leur territoire, selon l'impression que vous leur ferez.

LES GANGS

Nous n'avons ni le temps ni la place de vous faire un topo sur tous les gangs qui traînent dans la conurb où vous vous trouvez en ce moment. Les petits patelins s'en sortent souvent avec un seul gang, mais pour tout bled de plus de deux mille habitants, vous en aurez vite deux ou plus. Au-delà d'un million d'habitants, comptez sur un sérieux réseau de gangs. Vous avez intérêt à prendre le temps de comprendre comment ce dernier fonctionne : faire le boulot d'un gang sur le territoire d'un autre risque de vous faire tuer plus rapidement si vous n'avez pas conscience de ce que vous faites. Il y a deux types de gangs, et en règle générale en tant que runner vous croiserez très certainement le plus souvent la route des nombreux gangs des rues. Un gang des rues, c'est souvent avant tout un territoire. Quelques pâtés de maisons qui tombent en ruine, une poignée de bâtiments abandonnés, les rues autour de leur trou à gnôle favori, quinze piles de briques, un quartier… vous voyez le genre. Quoi que ce soit, c'est à eux. Ils ne savent pas toujours quoi en faire (peut-être qu'ils font un peu de deal de drogue ou gèrent à l'arrache des rackets de protection), mais ils le défendront contre tous les intrus. Ce qui signifie généralement traîner et défier toute personne qu'ils ne connaissent pas. Certains gangs des rues n'ont pas de territoire fixe. Certains ont un critère d'exclusivité raciale, comme les Anciens de Seattle qui ne comptent que des elfes. D'autres ont un intérêt en commun, comme les Halloweeners, qui se déguisent en goules pour terrifier et agresser les civils assez malchanceux pour croiser leur route. En règle générale, les gangers sont jeunes, bruts de décoffrage, sans entraînement, imprévisibles, et ils ont le sang chaud et l'envie d'en découdre. Alors, ouais, si vous pouvez éviter d'avoir affaire à un gang lors d'un job, faites-le. À moins que vous n'estimiez qu'une bonne bagarre manque au programme de votre soirée.

Les go-gangs sont aux autoroutes ce que les gangs des rues sont à un bloc de pâtés de maisons. Se déplaçant sur des motos et des choppers trafiqués, ils traquent le moindre conducteur qui montrerait une once de peur. La moindre hésitation, le moindre instant de réflexion, peut déclencher une attaque. Ils peuvent provoquer des collisions, ou vous foncer dessus plein pot à contresens avec un shotgun à canon scié sur le guidon. Leurs attaques n'ont pas de mobile, elles sont leur propre objectif. Elles sont aléatoires, sans logique, et peuvent être d'une violence inouïe. Sachez où se trouvent ces go-gangs, et évitez-les.

LES POLITICARDS

Les politiciens n'ont peut-être plus autant d'influence qu'autrefois, mais il faut toujours prélever des impôts, faire respecter les lois, entretenir les infrastructures et faire carrière. La plupart des conneries gouvernementales devraient vous passer à mille lieues au-dessus de la tête. Pas besoin de vous préoccuper de savoir qui est président ou roi du pays où vous vous trouvez, et tout ce qui concerne l'échelon étatique ou régional nécessite des ressources et des moyens humains dépassant ce dont est capable toute équipe de runners. Ce que vous voulez, ce sont les responsables locaux : les maires, les notables, les administrateurs, ce genre de chose. Ceux qui rendent la justice, collectent les taxes, financent les services de secours et d'urgence, et s'efforcent de faire en sorte que tout tourne rond. Ces dirigeants locaux ne sont peut-être pas aussi puissants que les corpos, mais tant que vous serez sur leur territoire ils disposeront de bien des moyens de vous aider ou au contraire de vous mettre des bâtons dans les roues. La bonne nouvelle, c'est qu'ils se situent assez bas dans la chaîne alimentaire pour que vous puissiez être en mesure d'acheter leur coopération. Ils sont aussi plus faciles à faire chanter. Renseignez-vous, observez, déterminez qui vous devez connaître et ce que vous devez savoir à leur sujet… qui sait quand vous pourrez avoir besoin d'eux ?

Outre les véritables politiciens, intéressez-vous aux policlubs. S'il y a une cause dans le Sixième Monde que deux personnes ou plus partagent, ils créeront un policlub pour ça. Il arrive même parfois que, sans blague, l'objet du club soit bel et bien de faire de la politique. D'autres fois, le club sert de couverture pour des activités illégales, sans compter ceux qui ne sont là que pour que leurs membres aient un prétexte pour se bourrer la gueule. La plupart de ces groupes n'ont aucun pouvoir significatif, vous pouvez les ignorer sereinement. Mais il y en a quelques-uns qui méritent votre attention.

Le Policlub Humanis est l'un de ceux-là. Les elfes, les nains, les trolls et les orks ont beau arpenter le monde depuis plus de cinquante ans, certaines personnes trouvent que ce n'est pas encore assez et ne se sont toujours pas fait à l'idée qu'ils faisaient désormais partie du paysage. En particulier les orks et les trolls. S'inscrivant dans la fière lignée des groupes racistes depuis le début des temps, Humanis donne un visage souriant à la haine. Ils ne sont contre personne, vous diront-ils, ils sont juste prohumains. Ils ne veulent rien retirer aux autres métatypes, ils veulent juste s'assurer que les humains aient ce qui leur revient (ce qui pour eux équivaut à à peu près tout).

Humanis rassemble toute une kyrielle de groupes à l'idéologie similaire, d'Alamos 20 000, déplaisant et agressif, aux ultra-violents des Hand of Five. Si vous êtes un non-humain, si vous aimez un non-humain ou si vous voyagez quelque part où se trouvent des non-humains, sachez de quoi Humanis et ses semblables sont capables. Ils peuvent débarquer à tout moment et foutre le bazar. Vous êtes prévenus.

Toute cette histoire newtonienne sur le fait que toute action provoque une réaction s'applique aux gens comme elle s'applique à la physique. Il existe des groupes prométahumains fameux, des lobbyistes et défenseurs des droits de l'Ork Rights Commission aux radicaux adeptes de la violence comme les Sons of Sauron. Comme les groupes anti-métas, ces organisations peuvent provoquer des distractions ou semer le désordre où que vous soyez. Et si vous mettez des groupes pro et anti-métas au même endroit au même moment… eh bien, j'espère que vous avez pensé aux explosions et aux corps démembrés dans votre plan B.

Outre les racistes de tout poil, gardez à l'œil les diverses itérations des policlubs néo-anarchistes. Ils se donnent parfois ce nom de Néo-anarchistes (avec une capitale initiale), mais selon les endroits et les situations, ils peuvent se donner le nom de Panoptistes, de Martyrs de Lambeth ou de Parti du peuple – un nom symbolique, sincère et qui s'occupe des petits et des sans-grade. Les groupes individuels qui se rassemblent sous la bannière du néo-anarchisme ont chacun leur nuance. Certains sont des poseurs de bombes qui ont perdu la boule et qui estiment qu'il faut passer par la case monde en ruines avant de pouvoir le rebâtir ; d'autres s'arrêtent à la phase de destruction et ne veulent rien derrière ; certains sont des réformateurs sérieux, prêts à jouer le jeu du système existant ; d'autres encore veulent modifier le fonctionnement des pays ; d'autres enfin veulent la fin même des nations ; certains sont plutôt thé, d'autres plutôt café. Ce qui unit ces objectifs disparates et les gens qui les défendent, c'est une méfiance profonde vis-à-vis de toute forme de pouvoir centralisé. On parle ici à la fois des mégacorpos et des grands pays. Ce qui compte pour eux, c'est que l'individu maîtrise sa vie, et que familles et communautés puissent vivre selon le mode de fonctionnement qu'elles ont choisi. Cela suffit à en faire des extrémistes aux yeux de toute figure d'autorité. Ce sont des marginaux, souvent criminalisés par les puissants. Comme nous. Ce qui en fait pour nous des alliés naturels – pour peu que les grands discours ne vous fassent pas perdre patience.

LE MAINTIEN DE L'ORDRE

La pire chose que les politicards locaux puissent vous faire, c'est vous envoyer les condés, parce que les flics locaux ne sont plus juste locaux. À l'époque, la police était un micmac d'autorités locales, d'État et fédérales, qui com-



muniquaient à peine et ne partageaient presque jamais leurs données. Alors évidemment, dans le cas d'un tueur en série, elles se faisaient passer le mot et restaient sur le qui-vive, mais pour un cambrioleur ou autre professionnel exerçant une activité illégale, il était quasiment possible de changer de juridiction et de redémarrer comme si de rien n'était.

Aujourd'hui, la situation est à la fois meilleure et pire. Le problème est que la plupart des conurbs économisent sur leurs budgets limités en privatisant le maintien de l'ordre, ce qui signifie que les flics sont des corpos. Les deux gros poissons sont la Lone Star, une corpo indépendante qui s'enorgueillit de sa bonne vieille tradition de justice texane brutale à la gâchette facile, et Knight Errant, une filiale d'Ares Macrotechnology. Les deux sociétés sont en concurrence pour les plus gros contrats : Knight Errant a récemment piqué Seattle à la Lone Star. Parmi les autres grosses compagnies de sécurité, on compte Sakura Security, largement présente au Japon, le géant allemand de la sécurité Sternschutz, les Français d'Esprit Industries (une filiale d'Aztechnology), et un doublé de Mitsuhama avec Parashield et Petrovski Security. Ces sociétés ont une dimension internationale, et partout où elles sont implantées, elles ont accès à leurs bases de données centralisées ; faites quelque chose dans une certaine juridiction et toutes les autres juridictions de la même compagnie seront au courant. Faites donc en sorte de ne pas apparaître dans ces fameuses bases de données. Ne leur donnez rien (ni votre nom, ni votre photo, ni votre whisky préféré, rien), parce qu'un flic (ou un programme) malin peut s'en servir pour remonter votre piste. La bonne nouvelle est que si les corpos de maintien de l'ordre partagent toutes leurs données en interne, il est dans leur intérêt de faire en sorte que leurs rivaux soient aussi mauvais que possible – ce qui signifie qu'elles ne se disent jamais rien entre elles. Du coup, tant que vous savez qui surveille quel territoire, vous pouvez toujours trouver des failles dans lesquelles disparaître.

Mais ne prenez pas la grosse tête. Les contrats de maintien de l'ordre peuvent changer en un claquement de doigts : ce qui aujourd'hui tombe sous l'autorité de Knight Errant pourrait bien demain être contrôlé par la Lone Star. Ce qui signifie que vous pouvez être un agent indépendant non identifié un jour et un fugitif traqué le lendemain. Gardez également à l'esprit que de nombreuses conurbs disposent de plusieurs sociétés de sécurité selon les secteurs : Knight Errant peut par exemple avoir la charge de la voie publique alors que la Lone Star protège des complexes résidentiels, voire corporatistes. Assurez-vous de savoir qui patrouille dans quelles rues, à quel moment, et qui pourrait être à vos trousses.

LES GROUPES MAGIQUES

Seule une petite fraction de la population mondiale est Éveillée et dispose d'un talent magique, et ceux dont le pouvoir peut vraiment avoir un impact sont encore moins nombreux. C'est à la fois une bonne et une mauvaise chose pour les lanceurs de sorts et les adeptes. Le bon côté, c'est qu'ils sont généralement recherchés et profitent donc de nombreuses opportunités de travail. La mauvaise est que, étant porteurs d'une puissance significative et imprévisible, les Éveillés sont aussi recherchés par les puissants de ce monde dans une tentative de contrôler leurs talents, quand ce n'est pas pour éliminer la compétition. Pas facile de survivre dans un monde dans lequel il semble qu'il y ait une centaine de raisons de descendre le mage en premier.

Les magiciens, de leur côté, se regroupent pour de multiples raisons : les recherches communes de nouveaux sorts, des discussions autour de centres d'intérêts partagés, la protection, les informations sur les réactifs et artefacts magiques puissants, etc. Appartenir à un de ces groupes peut procurer de grands avantages, mais tomber sur l'un d'eux au beau milieu d'un run peut être un vrai casse-tête.

La Fondation Draco est l'une des deux plus grandes organisations magiques, elle a été créée par le testament du dragon Dunkelzahn pour mettre en œuvre ses dernières volontés. Celles-ci incluaient des legs en lien avec d'obscurs artefacts magiques et la création de l'Institut Dunkelzahn pour la recherche magique. La fondation est devenue une formidable bibliothèque de connaissances, pleine de personnes dévouées à la recherche de savoir au point de devenir aveugles à toute autre problématique, y compris le bien-être des autres qu'eux.

La seconde organisation magique d'importance est la Fondation atlante. Elle est plus ancienne que la Fondation Draco et un peu plus excentrique, avec sa croyance que toute la magie du Sixième Monde remonte à l'ancienne civilisation disparue de l'Atlantide. Bien qu'une certaine compétition existe entre les deux fondations, la Fondation atlante a reçu cinq milliards de nuyens grâce au testament de Dunkelzahn, ce qui aide à éviter que les frictions ne s'enveniment trop. Si vous vous spécialisez dans la recherche d'artefacts rares ou d'autres formes étranges de magie, sachez qu'il est probable qu'une des fondations soit à vos trousses et offre une opposition farouche, si ce n'est les deux.

Les shadowrunners savent que les lanceurs de sorts et les adeptes laissent parfois leur puissance leur monter à la tête, et aucune organisation ne symbolise ça mieux que les Illuminés de l'Aube Nouvelle. Ils pensent que la magie et ceux qui la manient devraient conduire la métahumanité vers un meilleur futur, et ils sont très persévérants dans la réalisation de ce futur. Des candidatures à des postes publics à la recherche d'artefacts qui pourraient les aider à accroître leur pouvoir, ils sont actifs et énergiques. Ils sont moins nombreux que les deux fondations, mais la puissance magique et les ressources financières de leur dirigeant en font néanmoins une force avec laquelle il faut compter.

Du côté sombre se trouve l'Ordo Maximus. Ils semblent n'être qu'un groupe de riches personnes, principalement en Europe, qui partagent des recherches magiques et cherchent à renforcer leur pouvoir. Pas vraiment une organisation humanitaire, mais pas très différente de la plupart des organisations de la planète. Ce qui les rend pires est le petit groupe de vampires au cœur du groupe. La plupart des gens ignorent tout de ces membres Infectés, mais ceux qui sont au courant s'inquiètent sérieusement de voir des vampires accroître et étendre leurs pouvoirs.

LES UNIVERSITAIRES

D'accord, ça doit vous sembler bizarre. Nous ne sommes pas connus pour chauffer les bancs de l'école ou être en pointe de la recherche universitaire. Mais les facs ont leurs bons côtés. Elles comptent toujours une école de commerce qui pourra vous fournir toutes sortes d'informations sur les corpos que les pitres du service de com ne sont pas prêts à partager. Et si vous recherchez des infos d'ordre historique (sur la Matrice et la technologie, la politique et la géopolitique, la magie et les formules de sorts), les universitaires en savent plus sur toute une série de sujets. Les universités enseignent également les langues : si vous avez besoin de traduire quelque chose, renseignez-vous auprès d'elles. Les facs sont un bon point de départ quand vous cherchez des infos dans le domaine correspondant, et à côté de leurs équivalents corporatistes, les profs se révèlent étonnamment peu chers.

En règle générale, il existe trois types d'universités : publiques, privées à but non lucratif et privées à but lucratif. Ces dernières sont les plus répandues, vu que les corpos préfèrent envoyer leurs sujets dans leurs propres institutions. Question de contrôle qualité : les corpos veulent des gens qui voient le monde comme elles, sans être perturbés par des informations contradictoires ou torturés par des réflexions indépendantes. La plupart des universités publiques réussissent tout juste à survivre. Les budgets publics sont serrés et il est difficile de justifier le financement d'établissements que le public perçoit comme ne servant que les étudiants dont les mégacorpos n'ont pas voulu. Il y a une forme de discrimination à l'encontre de ceux qui tentent de s'améliorer par leurs propres moyens – ce qui sonne franchement comme un slogan de communicant mégacorpo. Malgré cela, certaines universités publiques demeurent des bastions respectés de savoir, en tout cas pour ceux qui en ont quelque chose à foutre. L'University of Washington de Seattle en est un bon exemple.

Les universités privées à but non lucratif offrent une voie pour les étudiants qui présentent les qualités recherchées par les corpos, mais ont réussi à avancer sans, pour l'instant, s'être vendus à l'une d'entre elles en particulier. Nombre d'établissements privés à but non lucratif ne se contentent pas de survivre, ils s'épanouissent, comme le Massachusetts Institute of Technology & Thaumaturgy ou CalTech. Ce qui nous mène à la prochaine catégorie.

SOUS LA SURFACE

Le souci avec la vie dans les Ombres, c'est que les habitants du crépuscule ont tendance à ne pas être bien organisés.

Si nous sommes là, c'est parce que toutes les règles et les protocoles et la merde que requiert une organisation stricte ne sont pas notre truc. Mais nous sommes encore vivants parce que nous comprenons que parfois, il est préférable de travailler ensemble.

L'un des plus fameux groupes des Ombres est le JackPoint, un collectif de personnalités des Ombres exceptionnelles rassemblées par FastJack, qui est peut-être le plus formidable hacker au monde. Jack a dû quitter la tête du réseau récemment, mais le groupe continue de fonctionner efficacement. Ses membres ne sont pas identifiés publiquement, et les informations restent privées, mais si vous pouvez obtenir des infos sur les documents qu'ils produisent, sachez que vous tenez quelque chose qui vient de gens qui connaissent leur business.

Le Nexus de Denver est un autre groupe actif dans les Ombres avec une réputation en béton armé. Ils ne sont rien d'autre que les hackers du paradis numérique de Denver, l'une des plus vastes bases de données clandestines

que le monde ait connues. Ou justement pas connu, vu que rares sont les gens qui ont la chance de jeter un œil à ce qui s'y trouve.

Certains groupes opèrent dans les Ombres sans être pour autant liés aux shadowrunners. Ils apprécient l'anonymat que procurent les Ombres. L'une de ces factions est le mystérieux rassemblement de mages connu sous le nom de Loge noire. La responsabilité du bouleversement cataclysmique qui a frappé DC, la capitale des UCAS, à l'été 2073 a été attribuée à la Loge noire, et nombreux sont ceux qui estiment que la Loge était impliquée d'une manière ou d'une autre dans la récente bataille entre les grands dragons Lofwyr et Alamais qui s'est soldée par la mort de ce dernier. Tout le monde sait que la Loge noire tient dans ses griffes toute une ribambelle de politiciens et d'autres hauts responsables, mais personne ne sait lesquels. Pour faire bref : si vous apercevez des gars en robes noires qui balancent du mojo bizarre, prenez-en bonne note, appelez les autorités, et fichez le camp.

Le mouvement New Revolution est quant à lui voué à la restauration des anciens États-Unis d'Amérique. Une noble cause que tout le monde s'accorde à considérer comme une idée ridicule qui fait complètement fi de l'actuel état du monde. En 2064, New Revolution fomenta un coup d'État, qui eut pour conséquence la mort du président des UCAS et du secrétaire à la Défense, déclenchant un beau foutoir. La vice-présidente, Nadja Daviar, survécut et fit équipe avec la Brigadière générale Angela Colloton – à elles deux, elles parvinrent à garder les UCAS en un morceau. Elles pourchassèrent, jugèrent et firent exécuter les chefs de New Revolution, et tout le monde les félicita d'avoir débarrassé le monde de ces tarés. Et pourtant nous voilà, plus d'une décennie plus tard, et New Revolution est toujours là. Le général Colloton parvint à faire échouer le coup d'État et à faire arrêter ses commanditaires, mais des rumeurs lui prêtent depuis des années des accointances avec les extrémistes. Ces rumeurs ne l'empêchèrent pas de devenir présidente des UCAS. Si elles devaient s'avérer fondées, Colloton est dans une position on ne peut plus enviable pour faire de New Revolution une force majeure, et je ne préfère pas vous dire combien certains parient là-dessus.

LA VIE DANS LE SIXIÈME MONDE

Le monde dans lequel nous vivons n'est peut-être pas plaisant, mais ça reste celui dans lequel on se réveille chaque matin, et c'est là qu'il nous faudra vivre. Voici quelques éléments pour survivre et même, occasionnellement, apprécier ces heures de réveil.

LA THUNE

Puisqu'on parle de fric, assurez-vous de toujours disposer du bon type de devise, adaptée à l'endroit où vous comptez la dépenser. La devise mondiale de référence est le nuyen, mais certaines nations bornées continuent d'insister pour battre leur propre monnaie, comme les Britanniques avec la livre ou les Suisses avec le franc suisse. Même dans ces pays, le nuyen est généralement accepté de bonne grâce. Tout cela est de toute manière rendu assez caduc par les transactions électroniques. Le liquide au sens strict est très rarement utilisé, à l'exception de certaines transactions particulières, ou dans certaines régions tellement arriérées qu'elles ne disposent pas de couverture matricielle (ça fout les jetons, mais ça existe). Vous vous ferez peut-être bananer sur les frais de change dans les pays employant une devise propre, mais c'est à peu près le seul désagrément à attendre. Les créditubes certifiés sont le moyen de paiement de choix des gens qui ne font pas confiance aux virements ou veulent éviter de laisser des traces. Plus petits que votre pouce (à moins que vous ne soyez une pixie, et dans ce cas, fermez-la), les créditubes disposent d'un montant certifié par l'une des puissances financières mondiales. Plus la banque est grosse, plus l'argent enregistré sur le créditube est stable, ce qui fait que les gens préfèrent utiliser des tubes certifiés par la plus grosse banque du monde, la Zurich-Orbital Gemeinschaftsbank.

Les corporations se sont engouffrées dans le business des devises il y a des décennies de cela en commençant à offrir une monnaie corporatiste, utilisable uniquement dans les établissements de la corporation. Les mégacorpos adorent payer leurs employés de cette manière, puisque l'argent reste ainsi « dans la famille ». Le fait que les devises corporatistes soient d'usage quelque peu limité en réduit la valeur, mais si vous n'avez pas le choix, acceptez ce mode de paiement. N'oubliez pas : les mégas sont énormes, et il y a quelque part quelqu'un qui veut votre monnaie corpo, au point qu'il existe un juteux marché des échanges de monnaie corporatiste.

LA MATRICE

Si vous voulez vous divertir pendant votre temps libre, la Matrice est votre point de départ. Vous y trouverez de la musique, des films, des retransmissions sportives, des boîtes de nuit virtuelles, des salons de discussions, des batailles épiques dans des décors fantastiques, et cætera, et cætera.

LA MATRICE AU JOUR LE JOUR

La Matrice nous entoure à chaque instant de nos vies, à tel point que nous n'y pensons même plus. Nous nous en servons, tout simplement. La plupart du temps sous forme de réalité augmentée (RA), un habillage numérique qui superpose des informations et parfois des enjolivements au monde qui nous entoure, sous la forme d'objets de réalité augmentée, aussi connus sous le nom d'ORA, et par extension et abus de langage d'« auras ». Vous pouvez aussi y aller plein pot et plonger en réalité virtuelle (RV), laissant votre corps de chair derrière vous pour vous lancer dans un voyage au cœur de l'information pure. Si la vitesse de la RV est pratique pour les hackers, la plupart des gens préfèrent se servir de la Matrice tout en continuant leur vie réelle en parallèle.

La plupart des shadowrunners possèdent de nombreux éléments de leur équipement qui l'utilisent, souvent même à leur insu. Les smartlinks se connectent pour scanner l'environnement immédiat et calculer les solutions de tirs, les médikits accèdent aux bases de données médicales afin d'analyser et diagnostiquer toute blessure pour recommander un traitement, et vos propres vêtements et protections s'en servent pour déceler toute trace d'usure… Et vous alerter lorsqu'il est temps de les laver.

Lorsque vous vous branchez et basculez dans le monde numérique en RV, vous plongez dans un environnement hallucinatoire consensuel. Tout y est rendu avec un incroyable niveau de détails, et ce, grâce à un siècle d'innovations graphiques numériques. Cela semble parfois même réel, mais que ce soit par l'aspect volontairement artificiel de ses éléments ou l'impossibilité de reproduire avec exactitude les complexités et nuances du monde réel, la Matrice apparaît généralement bel et bien comme un monde généré informatiquement.

Les lois de la physique ne s'appliquent pas dans la Matrice (à moins qu'un admin crétin les ait volontairement programmées dans un serveur, mais ces restrictions peuvent toujours être écrasées si vous êtes un tant soit peu compétent). Vous voulez voler ? Il vous suffit de le décider. Prenez votre envol et admirez les vastes et splendides paysages artificiels prendre forme autour de vous.

Tout dans la Matrice est constitué d'icônes, c'est-à-dire les représentations virtuelles d'éléments connectés permettant à un utilisateur d'interagir avec eux. Tout propriétaire d'un objet matriciel peut choisir, dans certaines limites, à quoi ressemblera l'icône de l'appareil en question. Une icône ne représente pas seulement un objet matriciel de façon abstraite, elle indique également la nature de cet objet et la façon d'y accéder. Il existe des programmeurs qui camouflent volontairement la nature d'une icône à l'aide de designs trompeurs, mais la plupart des gens aiment savoir comment utiliser ce sur quoi ils tombent. De nombreuses zones de la Matrice requièrent que les icônes respectent certaines règles liées à leur apparence.

Par exemple, disons que vous êtes dans le serveur du Dante's Inferno. L'Inferno est un célèbre night-club huppé et chic existant dans le monde réel (plus exactement sur la 5th et Madison Avenue, à Seattle Dowtown), mais il a également un nœud matriciel, lui ressemblant à l'identique, afin que les clients puissent s'y rendre de n'importe quel endroit de la planète et à tout moment. Vous arrivez donc sur le serveur du club, payez votre entrée en virant quelques nuyens de votre compte vers celui de l'Inferno et, en un clin d'œil, vous êtes propulsé à votre place favorite dans le club. Imaginons que, cette fois-ci, vous décidez d'aller admirer l'iconographie du cinquième niveau, celui de la colère, afin de profiter de la vue d'icônes d'âmes défuntes se contorsionnant au rythme de la musique dans des eaux marécageuses. L'envie vous prend de déguster quelques plats virtuels, et vous chargez le menu. C'est un fichier, et le menu du Dante's apparaît comme un parchemin enflammé aux inscriptions élaborées. Les programmeurs et l'Inferno savent que c'est quelque chose que vous aimerez lire (et ils veulent que vous le lisiez), ils font donc en sorte que l'icône ressemble à quelque chose qui vous donne envie de le lire. Dans ce cas précis, un parchemin. Les flammes sont lumineuses et chaudes au toucher, mais sont bel et bien virtuelles.

La majorité des utilisateurs qui utilisent la RV s'en servent pour visiter des serveurs, visionner des films et vidéos ou jouer à des jeux, mais beaucoup de gens trouvent la sensation désincarnée de la réalité virtuelle trop inconfortable, voire carrément inquiétante. La plupart des gens interagissent avec la Matrice en réalité augmentée.

Avec la RA, la Matrice vous entoure à tout instant. Les messages de vos amis apparaîtront sous la forme de fenêtres flottant dans votre champ de vision, se déplaçant avec vous. Les magasins devant lesquels vous passez vous présentent leurs offres spéciales adaptées à vos préférences. Les extraits musicaux et vidéo sont omniprésents, n'attendant qu'un de vos gestes pour s'ouvrir et voir s'ils vous plaisent. Tout ce qu'il vous faut est un commlink : la combinaison d'un ordinateur, smartphone, lecteur multimédia, passeport, porte-monnaie, carte de crédit, navigateur matriciel, lecteur de puces, navigateur GPS, caméra numérique et console de jeu portable. Et potentiellement d'autres choses, si le vôtre est haut de gamme. Il contient déjà tous les logiciels nécessaires, mais contrairement à un cyberdeck, il n'a pas de place pour accueillir des programmes ou autres outils de hacker. Beaucoup de modèles de commlinks sont assez petits pour tenir dans votre poche, s'attacher à votre

LES INDISPENSABLES DE LA MATRICE

On ne se connecte pas à la Matrice, on vit dans la Matrice. Elle est présente en permanence, imbriquée dans tout ce qu'on fait. Mais certaines choses sont plus efficaces et intéressantes à faire que d'autres, en voici quelques-unes.

Regarder du **sport** dans la Matrice est une expérience complètement immersive. Bien sûr, il est toujours possible de regarder la tridéo comme une vieille vidéo plate, mais on peut maintenant se retrouver en plein milieu de l'action, en se plaçant sur le terrain entouré des joueurs en RA, voyant ce qu'ils voient, regardant le jeu se dérouler autour de nous, entendant les encouragements du public comme c'était nous qu'ils encourageaient. C'est du coup un peu plus justifié d'utiliser « nous » pour parler de son équipe préférée. L'effet peut être particulièrement intense pour les sports tels que le combat urbain lorsque le spectateur tombe dans une embuscade en même temps que son joueur favori.

Les possibilités de **sorties en boîte** abondent dans le Sixième Monde grâce à la Matrice, car il est possible d'aller virtuellement dans n'importe quel club du monde — à condition, bien sûr, d'avoir accès aux nœuds privés. Le Dante's Inferno à Seattle est populaire depuis longtemps, mais c'est encore plus vrai grâce à la clientèle internationale qui y vient et peut parvenir au cœur des meilleurs spectacles de la ville.

Pour les connaissances générales, **Aetherpedia** est l'idéal. Elle n'est pas toujours la référence, mais la vitesse des mises à jour compense largement. C'est le premier endroit où regarder pour trouver des informations générales sur n'importe quel endroit du monde. Il faut juste garder en tête que c'est la première étape pour trouver des informations, pas une compilation exhaustive de toutes les connaissances du monde.

JARGON DE LA MATRICE

Si vous êtes amené à passer un certain temps dans la Matrice, il vous faudra être capable de vous approprier ses codes et son langage. Si les hackers bougent vite, ils parlent plus vite encore. Voilà l'essentiel à savoir pour ne pas vous laisser distancer.

Better-Than-Life (BTL ou « beetle ») : signaux simsens de niveaux hyperréalistes de nature addictive et potentiellement dangereuse.

Bricker, brickage (brick) : action de détruire un appareil par dommages matriciels (appareil mis hors service de cette façon).

Bruit : données ou signaux sans fils indésirables ralentissant l'usage de la Matrice ou le rendant plus difficile. (Argot.) Larsen.

Commcode : combinaison d'adresse email, numéro de téléphone et pseudo de messagerie instantanée qui identifie un individu lors de communications. C'est tout ce dont on a besoin pour mettre une main virtuelle sur vous.

Commlink (ou « link ») : ordinateur personnel de poche ou intégré, utilisé par presque tout le monde pour accéder aux services sans fils.

Contre-mesure d'Intrusion (CI) : logiciel exécuté dans un serveur, protégeant celui-ci de tout utilisateur non autorisé. Parfois également appelées « glace », pour « GLACE », générateur de logiciel anti-intrusion par contre-mesure.

Cyberdeck (ou « deck ») : ordinateur de la taille d'une tablette électronique, utilisé pour hacker la Matrice. Son usage est soumis à restrictions voire est illégal dans la plupart des pays du monde civilisé.

DIEU (Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire) : entité créée et gérée par la Cour Corporatiste pour surveiller la sécurité dans la Matrice.

Domaine de résonance : mystérieux plan d'existence virtuel auquel les technomanciens peuvent accéder. D'aucuns pensent que la copie de chacun des octets de toutes les données électroniques créées à ce jour existe quelque part dans les domaines de résonance.

Drone : véhicule sans pilote pouvant être contrôlé par lien direct sans fil ou via la Matrice.

Fantôme dans la machine : phénomène mystérieux désignant des entités reconnues n'ayant d'existence que de nature matricielle. Certains croient qu'il s'agit d'IA ou d'esprits magiques de la Matrice. D'autres pensent qu'elles sont les personnalités désincarnées de personnes piégées dans la Matrice durant et depuis le Crash de 64.

Firewall : programme protégeant un nœud de toute intrusion. Il constitue la première ligne de défense d'un appareil ou serveur pour repousser toute activité matricielle étrangère indésirable.

Forme complexe : algorithme mental utilisé par les technomanciens pour manipuler la Matrice, leur équivalent des programmes.

Icône : représentation virtuelle d'un appareil, un persona, un fichier ou serveur dans la Matrice.

Intelligence Artificielle (IA) : programme intelligent conscient et autosuffisant résidant dans la Matrice.

Câblage de contrôle de véhicules : augmentation implantée permettant à un interfacé de « plonger » dans un véhicule, drone, ou tout autre appareil, lui conférant un degré supérieur de contrôle et de performance lorsqu'il est aux commandes.

Mark (acronyme anglais « Matrix Authentication and Recognition Key », Clé de Reconnaissance pour Authentification Matricielle) : signe matriciel garantissant l'accès d'un utilisateur à un appareil, serveur ou persona et permettant son contrôle.

Marqueur : puce RFID

Matrice : réseau de télécommunications mondial. Désigne également toute personne et toute chose connectée à et par ce réseau.

Objet de Réalité Augmentée (ORA) : représentation virtuelle (généralement sous forme de graphique visuel, mais toute autre donnée sensorielle peut être incluse, comme des sons, le plus souvent) connectée à un appareil physique ou à un lieu dans le monde réel et perceptible via réalité augmentée.

Persona : icône de tout utilisateur ou de tout autre programme autonome ou semi-autonome dans la Matrice.

Persona incarné : « logiciel organique » mental permettant aux technomanciens d'accéder à la Matrice grâce à la seule force de la pensée.

Réalité Augmentée (RA) : information ajoutée ou superposée aux perceptions sensorielles normales d'un utilisateur, se manifestant sous la forme de données visuelles, de graphiques, de sons, d'impressions tactiles, olfactives, ou de signaux simsens limités.

Réalité Virtuelle (RV) : état de conscience où tous les stimuli externes sont ignorés et où l'utilisateur ne perçoit d'informations que de la Matrice. Requiert une interface neurale directe.

Résonance : mesure les capacités d'un technomancien d'accéder et de manipuler la Matrice.

RFID (de l'anglais « radio frequency identification tag ») : appareil, pas plus grand qu'une boîte d'allumettes, contenant des données et autres dispositifs électroniques miniatures.

Rigger : désigne tout individu qui utilise une interface de contrôle pour « plonger » dans un appareil modifié en ce sens (généralement un drone, un véhicule ou un système de sécurité) afin de le contrôler directement comme si l'appareil était une extension de son propre corps.

Sculpture : aspect visuel et sensoriel de l'espace virtuel interne d'un serveur.

Serveur : élément indépendant de la Matrice. Les serveurs n'ont aucune présence physique, et n'existent que de façon dématérialisée, dans le cloud matriciel.

Simrig : appareil servant à effectuer des enregistrements simsens.

Simsens : matériel ou logiciel permettant à une personne de ressentir ce qui est arrivé à une autre personne comme si elle avait ressenti et vécu ces événements elle-même.

Spider : hacker ou rigger de sécurité employé par une corporation ou les forces de police pour protéger un lieu physique ou un serveur contre tout hacker.

Sprite : entité faite de résonance créée (ou appelée) par un technomancien.

Technomancien : désigne toute personne capable d'utiliser et de manipuler la Matrice sans matériel. Le terme comporte souvent des connotations de hacking et de cyberterrorisme.

Viande (argot.) : désigne un individu non câblé ou le corps physique.

ceinture, ou autour de votre poignet. Si la version de poche ne convient pas à votre style, on trouve d'autres modèles, tels que des accessoires de tête, lunettes, bijoux, implant crânien, boucle de ceinture, et autres accessoires.

Votre commlink est capable de faire plus que de simplement tenir dans votre poche (ou sur votre tête). Il décode les signaux matriciels autour de vous, les interprète et vous donne des informations et connaissances supplémentaires pouvant s'avérer utiles dans la vie de tous les jours, et vitales dans celle des Ombres. Ceci est rendu possible grâce à la réalité augmentée, ou RA. La RA superpose des informations sur les éléments du monde réel de telle façon que vous seul pouvez les percevoir.

Imaginons un instant que vous descendiez la rue du quartier commerçant du centre-ville de Seattle. Votre commlink peut sembler inactif alors qu'il est en fait plutôt occupé. Il communique régulièrement avec d'autres appareils et serveurs autour de vous, partageant les informations relatives à votre position et votre déplacement. Les autres appareils et serveurs envoient des informations en retour, vous indiquant qui d'autre est dans les parages, quels magasins sont actuellement en période de soldes, quel film passe dans quel cinéma, et ainsi de suite. Si vous regardez l'écran de votre commlink, vous avez toutes les informations en surimpression sur une image du lieu où vous vous trouvez, tel un mini affichage tête haute. Mais disons que vous vivez avec votre temps et que vous n'interagissez pas avec votre environnement simplement au travers d'un écran. Vous pourriez avoir des lunettes, des lentilles de contact, ou des yeux cybernétiques qui font apparaître ces informations directement dans votre champ de vision. Superposées au monde réel, des icônes apparaissent pour vous indiquer que les chaussures que vous aviez achetées l'an dernier sont maintenant à moitié prix, une ligne en pointillés vous mène jusqu'au cinéma où l'on joue la suite du spectacle tridéo que vous aviez jugé « d'enfer » et les gens marchant dans la rue sont parfois identifiées par des auras lumineuses, d'un joli bleu pour vos amis, d'un rouge criard pour vous indiquer que quelqu'un que vous connaissez et que vous devriez éviter est en train de s'approcher. Vous avez plus que votre vision naturelle, vous avez toutes les informations potentielles dans la base de données que vous portez avec vous.

Le monde civilisé s'est rapidement adapté à la réalité augmentée, principalement du fait qu'il est plus facile de l'utiliser que d'imprimer ces mêmes informations sur du papier ou encore de faire des dessins. Les objets de réalité augmentée, ou ORA, sont utilisés afin de publier des informations et décorer les espaces à moindre coût. Les magasins ont leur logo exposé en 3D au-dessus de leur porte, les restaurants offrent des menus animés mettant en scène des images alléchantes de leurs plats, les noms de rue flottent au milieu de chaque intersection, les décorateurs utilisent les objets de RA pour embellir l'intérieur des maisons et immeubles, autant d'éléments perceptibles en RA par quiconque en a la capacité, c'est-à-dire à peu près tout le monde. L'effet collatéral involontaire est que ces mêmes choses peuvent paraître un peu ternes lorsque vous éteignez l'affichage RA, mais c'est le prix du progrès.

COURIR LES OMBRES AVEC UN COMMLINK

Votre commlink devrait être la pièce d'équipement la plus importante que vous possédez. Il vous permet de rester en contact avec le reste de votre équipe, quand bien même vous êtes dispersés sur l'ensemble de la conurb'. Vous pouvez partager les informations comme des images, des plans, et des instructions tactiques presque instantanément, et ce, même au beau milieu d'une fusillade. Il vous donne un affichage RA de votre environnement, pas seulement ce que les gens y mettent, mais aussi les ORA de vos coéquipiers, ce qui peut s'avérer utile lorsque le chaman du groupe tague le mage des forces de sécurité adverses ou qu'un drone de reconnaissance ajoute sur le plan la localisation de tous les chiens de garde qu'il est arrivé à détecter. Certains shadowrunners préfèrent s'en passer, mais la plupart s'accordent sur le fait que le commlink est au même niveau que les munitions dans la liste des équipements les plus utiles.

Vous n'avez pas besoin d'être un expert pour créer un ORA. Si vous voulez envoyer l'adresse de votre maison à vos amis pour qu'ils vous rejoignent depuis la fête où ils se trouvent, vous pouvez dessiner un trait sur une carte en RA et la partager avec eux. Si vous voulez isoler une personne dans la foule pour l'indiquer à un ami, vous pouvez créer un ORA mettant en lumière cette personne et l'envoyer. Vous pouvez choisir lesquels de vos ORA sont visibles par qui, et pouvez donc en garder privés ou, si vous vous sentez d'humeur maline, pouvez enregistrer des ORA vulgaires sur des tags RFID et les disperser dans toute la ville afin que tous puissent les voir. Bien sûr, les autres personnes peuvent toujours filtrer les ORA qu'ils ne désirent pas voir, tout comme vous.

La réalité augmentée ne se limite pas non plus aux informations visuelles. Vous pouvez écouter des ORA audio si vous avez des oreillettes ou des oreilles cybernétiques. Les ORA peuvent être tactiles si vous avez un appareil haptique comme des gants RA. Les ingénieurs sont toujours en train de travailler sur la transmission d'odeurs par des appareils RA et mieux vaut jeter un voile pudique sur les tentatives de saveurs RA. Parallèlement à cela, si vous utilisez une interface neurale directe comme des électrodes ou un implant, vous pouvez utiliser tous vos sens pour vivre la RA sans l'aide d'autres appareils.

Donc, où stocke-t-on toutes les choses que l'on veut garder ? Les photos du mariage de votre tante Edna, les informations de votre compte en banque, votre SIN, tous les livres que vous avez achetés, tous les programmes que vous pourriez avoir envie d'exécuter, tout cela tient sur votre commlink (ou votre cyberdeck, comme vous préférez). En fait, chaque appareil dans la Matrice a un volume de stockage énorme, bien au-delà de tous les standards du début du XXIe siècle. Il peut arriver qu'un appareil soit trop petit ou de qualité trop médiocre, ou au contraire qu'un fichier soit si lourd qu'un problème survient, mais cela reste extrêmement rare. Et quand bien même ce serait le cas, le monde entier fonctionne sans fil, donc vous ne devriez pas



avoir de difficultés à trouver une solution alternative pour le stockage du fichier en question.

Comment musique et films correspondent-ils à vos goûts, et comment font-ils pour vous trouver ? Par la magie du contrôle corporatiste. Voyez-vous, la Matrice a subi deux Crashs, et s'est réinventée après chacun d'entre eux. Après le second, en 2064, la Matrice a fait le saut vers un fonctionnement sans fil, portant avec elle un idéal néo-anarchiste de liberté et de tolérance, pour un réseau ouvert et accessible à quiconque disposait des outils nécessaires pour se connecter. Cela dura une bonne dizaine d'années, jusqu'à ce que les corpos réalisent qu'il s'agissait là d'une ressource non exploitée. Après avoir confessé ce péché à leurs clergés respectifs et avoir récité quelques « Je vous salue Marie », les corpos entreprirent de corriger leur erreur, établissant davantage de contrôle sur la Matrice pour être en mesure de déterminer ce qui doit aller où. Leurs meilleurs clients disposent naturellement de la meilleure bande passante, alors que les moins fortunés doivent se contenter d'un accès peu fiable et d'un débit lent.

Sauf pour ceux qui savent jouer avec le système. La répression du contrôle corporatiste a relancé la bataille entre les hackers et les surveillants de la Matrice, alors que les shadowrunners cherchent à exploiter les faiblesses du nouveau système et garder une longueur d'avance sur les services de sécurité. La Matrice étant presque entièrement basée sur le cloud, l'espace de stockage est vaste et l'information est partout, ce qui ne veut pas dire qu'elle soit facile à trouver. Les serveurs exclusifs et protégés gardent les visiteurs non autorisés à l'extérieur et surveillent attentivement ceux qui sont dedans, et les agents du Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire sont partout. Si vous voulez faire quelque chose d'illégal dans la Matrice, gardez en tête que le DIEU veille : il est responsable de la sécurisation de la Matrice contre les hackers et autres intrus inopportuns, en particulier des parties connectant les divers serveurs et les utilisateurs (la sécurité des serveurs repose plus sur les épaules des propriétaires de serveurs). La Matrice a un système d'alarme intégré, émettant un signal subtil, mais révélateur dès que le logiciel automatisé détecte une utilisation illégale ou non autorisée. Ce n'est pas grand-chose, mais le DIEU surveille, et si suffisamment de signaux permettant de trouver et d'identifier un hacker sont perçus, il peut remonter la trace de ce dernier jusqu'à sa position géographique réelle et l'éjecter de la Matrice.

Les agents spéciaux, appelés les G-men (surnom parfait compte tenu de leurs icônes inspirées des agents du FBI des années 1930), enquêtent sur des cas dont les preuves sont insuffisantes pour remonter la piste d'un hacker grâce à une équipe d'officiers normaux. Ils se chargent également des cas dans lesquels un hacker a été éjecté de la Matrice, en aidant toute force de sécurité ou de police que les juridictions locales souhaitent envoyer aux trousses du hacker dans le monde réel.

L'UNDERGROUND NUMÉRIQUE

Tout le monde ne se contente pas de surfer paisiblement sur la Matrice. Certains utilisateurs jouent les éléments

perturbateurs et se mesurent à la puissance des mégacorpos. Certains le font par curiosité, fouinant dans les serveurs sécurisés et franchissant certaines barrières que le DIEU préférerait garder inviolées. D'autres sont des babas cool à tête d'ange, cherchant à se connecter à la Source étoilée de la nuit virtuelle. D'autres encore veulent libérer le courant d'informations du joug corporatiste. Et il y a enfin ceux qui ont juste l'habitude d'ignorer volontairement la moindre règle.

Tous ces délinquants numériques sont connus sous le nom de hackers. Ils jouent un rôle fondamental dans les équipes de shadowrunners. Ils ouvrent les portes verrouillées, réduisent les alarmes au silence, neutralisent les communications de la sécurité, dévoilent des secrets enfouis, voient et contrôlent ce que leurs coéquipiers ne peuvent pas percevoir et tiennent tout danger à distance suffisamment longtemps pour permettre à leur équipe de finir le run. En un clin d'œil, ils peuvent prendre le contrôle ou mettre hors service les armes et équipements de leurs adversaires, sans parler de la défense contre les hackers adverses et autres spiders. Il existe deux types de hackers : les deckers et les technomanciens.

LES DECKERS

Un decker est quelqu'un qui utilise un cyberdeck (d'où le nom) pour déjouer les règles de la Matrice. Un cyberdeck, communément appelé un deck, est approximativement de la taille d'une petite tablette numérique ou d'un bloc-notes, ou encore de celle d'une paire de paquets de cartes à jouer mis côte à côte. Ses fonctions spécialisées et sa légalité discutable le rendent très onéreux. Le cyberdeck dispose de composants électroniques évolués et de logiciels originaux élaborés sur la base de protocoles de rétro-ingénierie utilisés en sécurité matricielle. En bref, un cyberdeck est l'outil nécessaire pour être un decker.

Un deck peut effectuer toutes les actions d'un commlink, mais son but principal est le hacking de la Matrice. Les cyberdecks ont un module sim intégré du fait de leur utilisation massive en RV.

Les deckers sont de loin le type le plus commun de hackers. Ils viennent à la profession par nécessité, par désir de profit, ou par inclination naturelle aux méfaits en tous genres. Voire les trois à la fois. Ils sont largement dépendants de leurs compétences, et ont besoin du bon équipement pour être en mesure d'en tirer tout le profit. Ils savent généralement entretenir et même construire leur propre matériel électronique.

LES TECHNOMANCIENS

Les technomanciens sont capables de s'interfacer à la fois en RA et RV sans l'aide d'un commlink, d'un cyberdeck ou tout autre matériel électronique. D'un point de vue strictement technique, les technomanciens n'ont aucun lien avec la magie, mais ils sont aussi mystérieux que les magiciens l'étaient après l'Éveil. Les origines du pouvoir des technomanciens et la façon dont ils l'utilisent restent toujours incomprises de la science. Comme les magiciens, les technomanciens ne représentent qu'une infime partie de la population terrestre. De même, comme eux, les technomanciens sont généralement incompris de la population qui s'en méfie, parfois jusqu'à la paranoïa.

Tous les technomanciens ne sont pas des hackers, mais aux yeux de l'opinion publique, c'est comme si. Dans les médias, le mot technomancien signifie presque toujours hacker, et le mot « hacker » signifie cyberterroriste. Beaucoup de gouvernements nationaux ou locaux obligent les technomanciens à s'enregistrer auprès des autorités, même s'ils n'ont qu'un talent ou pouvoir à peine développé. La population imagine que les technomanciens sont capables de contrôler les dispositifs électroniques de n'importe quel individu, lire le moindre de ses fichiers à volonté, violer chaque instant de sa vie privée. Il se dit des technomanciens qu'ils peuvent voir à travers les appareils de votre maison, pister vos enfants, ruiner votre réputation et votre crédit, lancer des missiles nucléaires, siphonner votre compte en banque et voler votre identité. Le résultat d'une telle paranoïa est que la plupart des technomanciens cachent leur identité sous de fausses apparences, parfois allant même jusqu'à dissimuler leurs capacités derrière des commlinks factices.

Les technomanciens sont rares, mais ils ont d'extraordinaires capacités matricielles, accomplissant des choses que n'importe quel expert penserait impossibles. Ils utilisent leurs pouvoirs et capacités pour plier la Matrice à leur volonté et invoquer des serviteurs numériques. Ils ne sont généralement pas les personnes que la paranoïa publique décrit, mais ont assez de pouvoir pour la justifier au moins partiellement.

Les technomanciens vivent dans un monde bercé par le sac et le ressac des données. Ils sentent les flux de données et socialisent avec les icônes. La Matrice n'est qu'un des aspects du monde dans lequel ils vivent, et ils y sont aussi à l'aise qu'un simple piéton marchant dans la rue. Même les technomanciens ne savent pas vraiment comment ils le font. Ils le font, point.

La Résonance est le terme que les technomanciens eux-mêmes utilisent pour décrire l'énergie qu'ils ressentent et qu'ils manipulent dans la Matrice. Il s'agit de l'accumulation des données, des interactions entre les flux de données, des intentions, des pensées… OK, personne ne sait vraiment ce dont elle est faite, mais pour les technomanciens, c'est une chose réelle qu'ils peuvent ressentir et toucher.

LES RIGGERS

Conduire une voiture à distance peut être génial. Un panneau de contrôle virtuel s'ouvre devant soi en RA ou RV, les senseurs intégrés de la voiture s'affichent, et toutes les commandes sont relayées à la voiture qui y obéit comme si on tournait physiquement le volant. On peut conduire la voiture d'un geste ou d'une pensée et préserver son attention sur autre chose, comme regarder Neil le barbare ork couper les têtes de ses ennemis comme autant de melons. C'est ainsi que les gens conduisent leurs véhicules en 2075, quand ils les conduisent.

Mais si on pouvait être la voiture ? Et si on pouvait utiliser les mêmes impulsions inconscientes que pour bouger

ses membres, cligner des yeux pour se focaliser sur différents objets, et maintenir son équilibre et éviter des obstacles instinctivement, pour conduire sa voiture ? Et si on pouvait non seulement faire conduire la voiture, mais la faire danser ? Ce serait être un rigger.

LIBRE COMME L'AIR

Être un rigger, ce n'est pas comme être un automobiliste ordinaire. C'est avoir la capacité de se fondre dans ses véhicules et ses drones, au moins virtuellement, devenant plus que la somme de la chair et du métal. Le mouvement utilise beaucoup de parties différentes du cerveau, tout comme les sens, et le câblage de contrôle de véhicules se connecte à chacune de ces zones, faisant de cet implant le céphaloware le plus invasif qu'on puisse acheter, ce qui en dit long sur ceux qui l'achètent.

Quand on plonge dans un véhicule ou un drone, le câblage de contrôle de véhicules injecte des informations dans le cerveau pour que le rigger ressente la machine. Une légère transformation visuelle prend une seconde ou deux pour s'assurer que le changement ne heurte pas le rigger de plein fouet. Après cela, le câblage de contrôle de véhicules utilise les signaux du cerveau du rigger pour contrôler la machine, pour qu'elle se déplace comme il le souhaite, de manière si transparente qu'on dirait qu'ils ne font qu'un. Accélérer, freiner, manœuvrer, c'est aussi facile que de remuer son gros orteil ou déplacer le poids de sa viande.

Le câblage de contrôle de véhicules ne gère pas seulement le déplacement. Il interprète également les signaux du véhicule et les injecte dans le cerveau sous forme de stimuli visuels, auditifs, tactiles, olfactifs et d'autres sensations. Un réservoir de carburant vide donne faim. Un package de senseurs devient nos yeux et nos oreilles. Le câblage de contrôle de véhicules devient un accéléromètre pour qu'on ressente l'équilibre. Et, bien entendu, les dommages provoquent de la douleur.

LES RIGGERS SONT PARTOUT

Les riggers remplissent beaucoup de rôles dans le Sixième Monde. Ils servent le plus souvent de chauffeurs (évidemment), bien que seul un petit pourcentage de chauffeurs professionnels (chauffeurs de bus et de taxi, de maître, livreurs, etc.) s'équipent d'un câblage de contrôle de véhicules. Les chauffeurs qui doivent être très précis et efficaces, comme les coursiers très rapides, les pilotes de course, les chauffeurs de services d'urgence, et ainsi de suite, sont par contre bien plus souvent des riggers.

Les riggers peuvent assurer un grand nombre de services en utilisant des drones, contrôlés à distance depuis un seul endroit. La surveillance du trafic routier et les patrouilles de police sont souvent assurées par des drones, généralement volants. Les riggers utilisent les drones pour des missions dangereuses, comme la maintenance d'un réacteur, la lutte anti-incendie, l'exploitation minière, et la démolition. Les drones sont souvent les premières forces à arriver sur une scène de crime violent, en partie parce qu'ils sont plus rapides, mais essentiellement parce que c'est plus sûr pour les forces de police.

LES RIGGERS DANS LES OMBRES

Mais ça s'arrête là uniquement dans la vie normale. Voici ce qu'il en est dans les Ombres.

Les riggers sont forts en combat. Un seul rigger peut engager plusieurs drones de combat à la fois dans un affrontement et les utiliser comme force de frappe mobile ou pour du tir de barrage. Dans de grands espaces ou en fuite, un rigger dans un véhicule personnalisé peut être aussi efficace qu'un tank. Même dans de plus petits espaces, il ne faut jamais sous-estimer la maniabilité et la puissance de feu (et l'attitude) d'un rigger sur une moto armée.

Les riggers sont également bons en reconnaissance. Les microdrones et minidrones peuvent s'infiltrer discrètement dans des zones sécurisées et collecter des informations pour le groupe. Les grands drones peuvent patrouiller dans un périmètre.

Avec un brin d'intelligence, une voiture riggée innocemment garée à une position stratégique peut fournir des informations sur toute la zone.

Bien entendu, le rigger peut aussi conduire l'équipe là où elle a besoin. C'est, après tout, le cœur de sa spécialité. Surtout quand « là où elle a besoin » veut dire « à 150 km / h sur l'I-5 pendant que ses membres sont penchés par les fenêtres et défouraillent sur un go-gang / une escouade de police / un hélico de combat corpo / un dragon enragé. »

LA MAGIE

Depuis l'origine du Sixième Monde, certaines personnes sont capables de se connecter à une nouvelle forme d'énergie, cette chose que l'on appelle mana. Le mana est canalisé au travers d'une personne et est projeté sous la forme de sorts, ou utilisé pour invoquer un être à partir d'un métaplan, ou pour améliorer ses capacités physiques au-delà des limites métahumaines normales. Les gens qui peuvent manipuler le mana sont appelés « Éveillés ».

Il s'avère que le mana qui emplit le monde est une chose fragile, dont la présence décline sous les coups de la pollution et de la misère humaine. En dépit des fluctuations du mana, la métahumanité a appris à le maîtriser et réalise d'extraordinaires tours de magie.

De nos jours, il existe un ordre social parmi les Éveillés. Au sommet de la chaîne alimentaire se trouvent les magiciens (ces gens qui peuvent jeter des sorts et/ou invoquer des esprits) et adeptes (ceux qui peuvent canaliser le mana dans leurs corps pour accomplir des choses exceptionnelles) de seconde et de troisième génération. Ils ont été capables de se dresser sur les épaules de ceux qui sont nés avant eux, utilisant la magie de la même manière que les enfants utilisent la technologie inventée du temps de leurs parents : par réflexe et intuitivement. La connaissance qui n'a été obtenue par les générations antérieures qu'au prix d'une haute lutte, ils l'absorbent simplement comme de courtes leçons de leur enfance. Ils en tirent parfois une arrogance non feinte, et se donnent parfois beaucoup de mal pour s'attribuer un héritage mystique. Il ne faut jamais se laisser prendre à écouter l'un de ces automates raconter comment son arrière-arrière-arrière-arrière-arrière-

arrière-grand-mère a été brûlée à Salem pour sorcellerie. Mais ils sont doués dans ce qu'ils font, les corporations se battent à travers le monde pour obtenir leurs services, et ils ont même leurs propres organisations pour les personnes nées dans les « familles magiques ». S'ils agissent parfois comme si le monde était leur jouet, c'est parce qu'à de nombreux égards, c'est le cas.

Ensuite, on trouve les magiciens et adeptes du pauvre, l'équivalent magique des gagnants chanceux de la loterie. Un jour, souvent pendant la puberté, ils découvrent qu'ils peuvent déclencher les choses par la seule force de leur pensée. Ils s'énervent, ils jettent un regard enflammé, et quelque chose prend réellement feu, ou ils arrivent par la force de la volonté à des démonstrations incroyables de prouesses physiques, comme de simples bonds capables de franchir des grillages ou des haies, laissant leurs amis se débattre à la traîne.

Ce groupe de magiciens sans ascendance magique a son propre système de caste, la principale scission existant entre les magiciens complets et magiciens spécialisés. Les premiers croient qu'ils sont supérieurs aux seconds, alors que 90 % de ceux qui ont reçu le don de magie sont limités dans leur manière de l'utiliser (par exemple, en étant capables d'utiliser uniquement l'enchantement ou la sorcellerie), ou peut-être que c'est à cause de cela. Mais ce n'est pas comme si les seconds étaient vraiment limités.

L'origine de l'aptitude et la manière dont elle est héritée sont des mystères pour tout le monde, bien que de nombreuses mégacorporations fassent la course pour les élucider et déterminer comment causer délibérément l'Éveil de quelqu'un. Les gens de ce groupe peuvent maintenant faire leur choix de postes au sein des corporations, ou ils peuvent se lancer dans les rues, et s'y balader avec des cibles géantes dans le dos, grâce à l'adage urbain « Flingue le mago d'abord », que tous les shadowrunners ont entendu. Capitaliser sur une vie pépère semble couler de source, mais certains mages finissent dans la rue dans tous les cas. Peut-être ont-ils un tempérament colérique ou un casier judiciaire, qui font que les corporations ne préfèrent pas prendre de risque en les recrutant. Peut-être ont-ils vexé ou insulté la mauvaise personne. Ou peut-être encore, en dépit de toutes les pressions du monde, qu'ils ont réussi à garder un soupçon d'intégrité et qu'ils n'étaient pas prêts à le vendre. Pas encore.

Tous les Éveillés ont accès, quels que soient leur hérédité ou leur degré d'aptitude, à la considérable infrastructure d'industrie magique qui a été établie au cours des précédentes décennies. Des boutiques d'alchimie et magasins Curio emplis d'objets d'intérêt magique pourvoient aux besoins des mages et des chamans, distribuant des marques corporatistes concurrentes comme Alchemix et Ming Solutions.

Ce qui n'a pas changé, même après tout ce temps, c'est l'ignorance du public en ce qui concerne la magie. La magie rend moins nerveux le public que par le passé, grâce à la désensibilisation induite par les dragons dignes de figurer à la une (et en une occasion, d'être élus), les esprits, les documentaires et fictions tridéo, et même par les publicités destinées aux mages ou celles qui les mettent en scène. Cependant, la compréhension qu'ont les gens des mécanismes de la magie est encore très limitée.

Si les magiciens et les adeptes ont saisi l'imagination du public, ils ont aussi attiré l'attention des faiseurs de règles corporatistes et gouvernementaux à travers le monde, ce qui a entraîné l'apparition de tout un ensemble de régulations couvrant l'usage de la magie. Quiconque ayant une aptitude magique est supposé déclarer le fait qu'il est Éveillé dans son SIN, et doit généralement posséder un permis pour pratiquer la magie ainsi que pour la possession des « matériaux liés à la magie ». Les guildes doivent s'inscrire sur un registre pour être légales, ce qui signifie qu'elles doivent prouver que tous leurs membres sont des magiciens légaux. Sans enregistrement, elles sont susceptibles de voir des flics Éveillés faire une descente, ceux-ci s'intéressant de près lors des patrouilles astrales aux rassemblements d'individus Éveillés qui pourraient ne pas être autorisés. Les autorités semblent en effet penser que toute discussion entre magiciens non avalisée par leurs soins pourrait éventuellement mener au chaos et/ou la destruction. Et elles n'ont pas entièrement tort.

La plupart des juridictions requièrent un permis pour vendre des biens magiques (mais c'est peut-être bien pour mettre la pression sur les petits alchimistes indépendants) et elles collent des amendes salées aux marchands qui vendent des biens à quelqu'un qui n'a pas les bons permis ou les esprits les gardent, pas de SIN. Certains gouvernements et certaines corporations poussent cette réglementation de la magie à des niveaux extrêmes, requérant des Éveillés non seulement qu'ils soient déclarés, mais aussi de fournir un échantillon de tissus. Ce qui signifie que les magiciens et les adeptes peuvent être pistés s'ils franchissent la ligne jaune, ou font quoi que ce soit qui agace les autorités.

Alors peut-être votre délit est-il d'avoir jeté un sort de Frappe à distance sur l'officier de la Lone Star qui vous ennuyait, ou peut-être qu'il n'est pas même besoin de jeter un sort quand le système claque des doigts. Les corpos voient les Éveillés comme une autre ressource à exploiter. Elles essaient d'attirer les magiciens chez elles en échange d'une éducation magique, d'un meilleur style de vie, et même d'un SIN corporatiste. Ils sont appelés les « mages corpos » et bien que ce ne soit pas un terme agréable, beaucoup de magiciens voient cela comme une meilleure alternative que les autres options limitées qui pourraient les attendre.

Il y a plein d'Éveillés qui disent « Rien à foutre de tout ça ! » et préfèrent travailler dans les Ombres. Qui voudrait d'un bureaucrate ordinaire ignorant, essayant d'appliquer sa gestion du temps et des ressources à un rituel ? Pourquoi remplir huit formulaires simplement pour justifier l'achat d'yeux de grenouilles ? Pourquoi ne pas pouvoir descendre le long de la façade d'un immeuble au lieu de prendre l'ascenseur ? Les corpos peuvent avoir l'avantage d'être des puits de connaissances magiques, mais le fait qu'elles sachent des choses ne veut pas dire qu'elles vont les partager. Dans la rue, les choses sont difficiles, mais en majorité, le système fonctionne comme on veut. Besoin de réactifs ?

Il suffit de faire des recherches, de les traquer, et de les trouver ou de les acheter soi-même. Pas besoin d'attendre l'approbation de ses supérieurs (quels supérieurs ?) pour pratiquer un rituel. Les seules limites sont celles de l'ingéniosité, de l'obstination et du courage. Si vous êtes suffisamment tenace pour trouver plus que ce dont vous avez besoin, vous avez de la chance : les Ombres sont pleines d'acheteurs potentiels.

La Magie est vraiment très utile dans un run, que le magicien mette en place des boucliers pour dévier les balles ou d'autres sorts, ou qu'il dissimule le groupe et ses actions à la vue et aux oreilles de ses adversaires, pour qu'il puisse mener son opération sans encombre. Les adeptes sont également utiles, qu'ils poussent leurs corps à des prouesses impossibles ou qu'ils mettent tout le poids de leur charme extraordinaire dans la balance. Cela ne s'accompagne pas de la même pression que celle que les corpos peuvent mettre. Au lieu de cela, un tout autre éventail de problèmes attend l'Éveillé, des gangs qui veulent lui tailler un costard aux snipers qui veulent l'effacer en un tir avant qu'il ne fasse de trop gros dégâts. Et puis, il y a les forces de l'ordre. La loi est bien consciente qu'il existe beaucoup d'Éveillés malhonnêtes ici-bas, et elle a de nombreux moyens à sa disposition pour prendre le problème en main. Cela va des menottes conçues spécialement pour eux aux cagoules qui restreignent leur champ de vision pour lancer leurs sorts, ou aux salles de détentions qui sont traitées avec des substances qui inhibent la sorcellerie et la conjuration.

Le pire dans tout cela est que les autorités ont une bonne raison de craindre la magie, car certains jeteurs de sorts et adeptes font parfois de belles saloperies. Le terme légal désignant la magie illégale est maleficium, et cela peut être assez sale. De la magie toxique qui invoque des esprits à partir de la pourriture bouillonnante des coins les plus pollués du Sixième Monde, à la magie du sang dont les mages drainent des victimes involontaires pour ajouter à la puissance de leurs sorts, la magie peut aller dans des recoins sombres et tourmentés. La plupart de ces pratiques ont un impact sur leurs praticiens, déformant leurs esprits jusqu'à ce qu'ils soient aussi tordus que les effets magiques qu'ils créent. Ils deviennent ensuite généralement des tyrans de leur propre royaume, ou se font trucider par des équipes de runners venant chercher leur tête et les primes que quelqu'un y a inévitablement accrochées.

PERCEPTION DE LA MAGIE

La magie est rarement subtile. Toute forme de magie, qu'il s'agisse de conjuration, de lancement de sorts, d'enchantement, de loges magiques, d'esprits, etc., change le monde autour d'elle. Parfois elle est évidente au travers des gestes du magicien ou ses incantations (les magiciens vus par les gens ordinaires étant parfois appelés « doigts gigotant »). Les esprits causent quelquefois des vibrations dans l'air, même depuis l'espace astral. Lorsqu'il y a de la magie dans l'air, les gens parlent de frissons, de sensations d'effroi, ou d'autres moins naturelles encore qu'ils ne peuvent pas vraiment définir.

LE MONDE ASTRAL

Bien que le monde physique soit le monde avec lequel on interagit en permanence, il existe un autre monde, invisible et inaperçu, mais indirectement influencé par les gens arpentant le plan matériel. Ce monde est appelé le plan astral. C'est un « négatif photographique » du monde physique imprégné d'émotions où seules les choses vivantes et celles contenant du mana sont réelles et où les objets physiques sont de simples ombres intangibles.

Le mana, l'essence de la magie, s'écoule depuis le plan astral, reliant les métaplans au monde physique, alimenté par la force de vie qui existe en notre planète et à sa surface. L'aura générale de cette vie illumine en permanence le monde astral d'une lueur ambiante. Les choses qui existent seulement sur le plan matériel peuvent être vues et entendues depuis l'astral, mais elles sont floutées et assourdies, car le contexte émotionnel créé par les gens et les choses enregistre bien plus que les propriétés physiques de la lumière et du son (sous de nombreux aspects, ce contexte se substitue à ces propriétés). Les échos de choses passées projettent des ombres dans l'espace astral avec une cohérence variable en fonction des émotions durables liées aux objets et lieux. Ces échos ressortent de manière plus évidente dans le monde astral, comme le contexte émotionnel les rend plus colorés ou tangibles.

Les choses vivantes ne sont en général pas actives sur le plan astral, mais y projettent tout de même leur reflet. Ce reflet est appelé aura : c'est une lueur brillante, vibrante, colorée. Tout objet inanimé apparaît comme une copie délavée de sa contrepartie physique ; grise, sans vie, et intangible.

Tout ce qui est actif sur le plan astral, dont notamment les esprits, les focus actifs, et les autres êtres de nature duale (présents à la fois dans le plan astral et dans le monde physique) ou en projection astrale, a une forme astrale tangible, c'est aussi le cas de la Terre elle-même. Ces formes sont plus colorées et brillantes que les auras, étant « réelles » sur le plan astral. Seules les formes astrales peuvent être affectées depuis l'espace astral, par un sort par exemple, au contraire des simples auras.

LES ESPRITS

Il y a toutes sortes de théories et de mythes traditionnels sur la provenance des esprits, et il est facile de s'impliquer dans ce genre de discussions qui durent des jours et ne va nulle part, en raison du manque de faits établis. Certaines personnes croient que les esprits sont les âmes d'autres êtres qui ont auparavant vécu sur Terre, tandis que d'autres croient que les esprits ont une origine extraplanaire et n'ont pas de réel lien avec les êtres du plan matériel, et on peut trouver tout un tas de croyances qui se placent entre ces deux théories extrêmes. Au final, il serait peut-être bon d'arrêter d'essayer de connaître ce qui ne peut l'être et de seulement se concentrer sur ceci : les esprits vivent sur un métaplan lié à leur type. Ils viennent de ce métaplan de naissance quand ils sont invoqués, ils y retournent quand on les laisse partir, qu'ils sont bannis ou dissipés.

Les esprits ont une forme naturelle astrale, de la même manière que les métahumains ont naturellement une



forme physique. Un esprit existe entièrement dans l'espace astral et s'il veut affecter quoi que ce soit sur le plan physique, il doit se matérialiser. Ce faisant, il prend une forme physique correspondant à sa forme astrale. Cette forme est relativement solide, même si elle n'en a pas l'air, comme un tourbillon spirituel ou un élémentaire d'eau. L'esprit acquiert une nature duale tant qu'il est matérialisé, ce qui signifie qu'il existe simultanément sur les plans physique et astral, pouvant donc voir des objets dans les deux plans, et pouvant être ciblé par les magiciens sur le plan physique et les entités astrales, tels que les magiciens en projection astrale. La forme physique d'un esprit fait au plus la taille d'un métahumain et est de manière très évidente éthérée, sans équivoque avec un être ou une chose de ce monde. Son corps physique n'est pas sujet à la gravité, bien que la plupart des esprits restent proches du sol puisque c'est à ce niveau que l'action se produit.

LES LOISIRS

LA MUSIQUE

La musique existe depuis qu'homo erectus a remarqué que différentes choses font différents bruits quand on tape dessus, et elle n'est pas près de disparaître (même si, très franchement, certains styles rappellent des hommes de Neandertal tapant sur des cailloux ; les goûts et les couleurs, hein). En tout cas, quels que soient vos goûts en matière de musique, vous trouverez quelqu'un qui en joue. Pour les fans de classic rock, Maria Mercurial est en pleine tournée de come-back, dégainant les puissants riffs qui en ont fait une star dans les années 50, et Concrete Dreams fait de nouveau péter les enceintes. L'orxploitation, le son de la rue, continue de résonner dans les Barrens des conurbs, avec un CrimeTime en héraut old school du mouvement. L'électro-pop jetable ne disparaîtra jamais, peu importe le nombre de pieux qu'on enfoncera dans son cœur purulent ; les Latch-Key Kids sont actuellement en tête quand il s'agit d'imprimer des refrains accrocheurs dans nos cerveaux reptiliens. Il existe même du folk elfique pour ceux qui n'aiment pas saturer leurs amplis ; sa représentante la plus illustre est une icône de Tír Tairngire du nom de Deirdre.

LA TRIDÉO

Parfois, la seule chose que vous voulez faire est vous avachir dans votre fauteuil favori (ou votre lame de plancher favorite si vous avez dû brûler vos meubles pour vous chauffer) et laisser les images clignotantes prendre le contrôle de votre cerveau. Dans ces cas-là, c'est la tridéo qu'il vous faut, avec les dernières infos en matière de news, de sport et de divertissement. La 3D était peut-être un peu cheap et mal fichue lors de ses premières années. Aujourd'hui, elle vous largue de manière crédible au beau milieu de l'histoire. Le degré d'immersion dépend de vous : contentez-vous des versions vidéo et audio si vous voulez de la simplicité, ou passez en simsens pour vivre une expérience polysensorielle et émotionnelle plein pot. Vous pouvez vivre une rencontre sportive en vous tenant dans les tribunes, ou sur le terrain, du point de vue des joueurs.

Les trids de fiction existent pour tous les goûts. La série Cree & Dido est un classique de l'humour potache et du comique sympathique qu'adorent les masses, alors que Water Margin, un succès au box-office, a été décliné sous forme d'une série d'actions dépeignant des shadowrunners combattant la corruption gouvernementale à Seattle (un thème qui a gagné en popularité depuis les récents scandales qui ont secoué l'administration du gouverneur Kenneth Brackhaven). Vous aimez la tridé-réalité ? Toxic Hunter vous transporte dans les pires enfers du monde et place l'animateur de l'émission, Brennan « Heavy » O'Dell, face aux créatures du cru. Sa récente bataille contre une meute de goules à Lagos a fait exploser l'audimat. Neil le Barbare ork est un grand classique, adoré par les parents d'aujourd'hui quand ils étaient gamins, et il a été mis au goût du jour avec un re-

boot qui vous place désormais, en tant que spectateur, directement dans les bottes velues de Neil. De grands moulinets d'épée médiévale, du découpage de bikinis en fourrure et des gros bras musclés – qu'est-ce que vous voulez de plus ?

LE SPORT

La grande question du XXe siècle consistait à transformer les sports professionnels en un business juteux. Le XXIe consiste à exploiter ce business sportif au bénéfice d'autres intérêts corporatistes. Le basket-ball, le base-ball, le football, le football américain, le hockey attirent toujours les foules, mais désormais les fans peuvent suivre le MeFeed de leurs joueurs favoris, visionner les tridéos qu'ils consultent, écouter la musique qu'ils aiment, et découvrir leurs accessoires de mode et leurs menus préférés – que vous pourrez acheter avec un simple geste en direction du bon ORA. Les gamins rêvaient à une époque de suivre leurs idoles en travaillant dur pour se frayer un chemin vers la cour des grands afin de devenir des stars eux-mêmes ; aujourd'hui, ils se contentent d'acheter autant de choses qui leur rappelleront le mode de vie de leur idole que possible.

Les mégacorpos ont également développé de nouveaux sports conçus pour offrir aux consommateurs et aux fans le rush d'adrénaline d'une action trépidante et d'une violence dévastatrice. Les « nouveaux sports » les plus populaires sont le combat urbain et le combat à moto. Le combat urbain est une version débridée du jeu de capture de drapeau, pratiqué dans la rue avec des flingues et de la magie. Le combat à moto est une sorte de polo, mais les joueurs pilotent une moto. Et ce sont des psychopathes.

LE SEXE

Eh oui, les gens baisent dans le Sixième Monde. De plein de manières, dans une multitude de combinaisons, et, quel que soit le métatype ; le genre importe peu. Si vous avez un fantasme, vous trouverez quelqu'un de prêt à vous le faire vivre. Comme tout le reste dans la vie, le sexe est devenu une marchandise, un produit proprement emballé, conçu pour vous faire oublier qu'il avait encore un sens fut un temps. La prostitution fait un tabac là où elle est légale (soit environ 99,998 % du monde connu). Certains bordels se vouent à des fantasmes précis, remplis de morphotypes ou de métatypes recherchés par les clients. Si vos fantasmes sont plus spécifiques (et que le coût humain de vos (ex)actions vous importe peu), rendez-vous dans un salon bunraku, où les employé(e)s sont à peine plus que des poupées, modifiées chirurgicalement et programmées à l'aide de personafix pour devenir des imitations criantes de vérité de telle ou telle simstar ou célébrité. Pour quelques centaines de nuyens seulement, vous pouvez vous prendre pour quelqu'un avec qui votre vedette préférée passerait sa journée. Une industrie en plein essor, un peu moins exploiteuse, est le porno simsens, qui vous permet de ressentir tout ce que les acteurs ont l'air de ressentir (je connais certains comédiens qui font ça – c'est un taf dans lequel le moindre geste est chorégraphié, le moindre cri simulé est soigneusement répété ; vous ne voulez pas connaître le genre d'ennui qu'ils ressentent en réalité).

Avec le sexe et la prostitution si ouvertement disponibles dans le Sixième Monde, vous pourriez imaginer que les opportunités de chantage sont réduites. Vous auriez raison. Mais en partie seulement. Il reste certains tabous, certaines lignes qui ne doivent pas être franchies. La plupart des épouses continuent d'attendre un peu de fidélité (et le droit continue de favoriser la partie qui s'estime lésée), et les preuves d'adultère restent donc un moyen de pression efficace. La pédophilie (même si la définition de ce qu'est un « enfant » varie d'un endroit à l'autre) est indéfendable, et les pratiques telles que la zoophilie ou la nécrophilie peuvent avoir un impact négatif sur une carrière si elles sont révélées. Au bout du compte, c'est à vous de connaître les coutumes sexuelles de base de l'endroit où vous vous trouvez, pour vous permettre d'exploiter les violations de ces règles.

LA NOURRITURE

À l'époque où la surpopulation mondiale représentait une véritable inquiétude, les gens se sont tournés vers le tout-puissant soja, comme une source d'alimentation prometteuse (mélangez ça avec des lentilles et des colorants verts, et vous aurez un délicieux… non, laissez tomber). C'est plein de protéines, très polyvalent, et facile à cultiver. Grâce à plusieurs pandémies globales et désastres écologiques, la population mondiale n'est plus aussi problématique par rapport à la superficie des terres arables à la surface de la planète, mais le résultat final reste le même. Le soja est un classique incontournable. Le soykaf est le breuvage qui nous met en route le matin, les soyburgers font le bonheur de tous à l'heure du déjeuner, et le tofu est à nos dîners ce que le poulet était à nos ancêtres du XXe siècle. Quelques restaurants et épiceries ici et là vendent de la véritable viande, mais ils sont généralement trop coûteux pour tous sauf les plus riches.

La viande est rare, mais les substituts du sucre sont légion. Les producteurs alimentaires mégacorporatistes savent à quel point les gens aiment manger sucré, et ils savent que satisfaire les envies de la populace permet de la tenir en place. Les Stuffer Shacks et les autres magasins d'alimentation de la planète débordent de Sweeteez, de Krak-l-Snaps et d'autres produits dépourvus de la moindre valeur nutritive qui permettent aux drones corporatistes et aux shadowrunners fauchés de trouver un peu de douceur dans leur vie.

RESTER EN BONNE SANTÉ

Pas facile de rester en bonne santé, et pas seulement parce que les gens passent leur temps à se menacer avec des flingues. Les dangers pour votre bien-être sont bien plus nombreux.

Au début du XXIe siècle, le monde était un foutoir surpeuplé. Puis une nouvelle maladie fit son apparition et décima près d'un quart de la population mondiale. On débat toujours pour savoir s'il s'agissait là d'un rééquilibrage de l'écosystème ou de quelque chose dont nous sommes

responsables, mais le syndrome induit viralement toxico-allergique, ou SIVTA, a été une belle saloperie. Il déclenchait quelque chose de semblable à un choc anaphylactique (même chez les personnes non allergiques), provoquant une suffocation jusqu'à la mort par l'occlusion brutale des voies respiratoires. On peut encore trouver une vieille vidéo sur la Matrice de gens qui tentaient en vain de respirer. Pas beau à voir.

De temps à autre, une nouvelle souche de SIVTA montre sa vilaine trogne, mais rien d'aussi dévastateur que la première épidémie, même si les toubibs en ont des sueurs froides. En 2040, on eut droit à quelque chose d'inédit : le virus vampirique humain-métahumain, ou VVHMH. Cette maladie n'a pas, comme son nom pourrait l'indiquer, permis à ses victimes de se transformer en chauve-souris ou en loups. Son effet était de priver le corps de sa pigmentation anti-UV, d'interrompre la production de globules rouges, de provoquer une croissance dentaire, et de neutraliser le système digestif. Les victimes, peu importe leur couleur d'origine, prenaient un teint grisâtre cadavérique, devaient rester à l'abri du soleil, se voyaient pousser des crocs, et devaient ingurgiter de copieuses quantités de sang frais pour survivre. Cette dernière précision est importante : ils ne sont en rien immortels. Si vous vous retrouvez un jour piégé dans des Barrens avec des nosferatus à vos trousses, quelques bastos dans le mille les arrêteront une bonne fois pour toutes.

Comme pour le SIVTA, il existe différentes souches de VVHMH, à l'origine de différents types de pseudo morts-vivants, comme les goules, les banshees et d'autres choses qui ne correspondent pas aux légendes connues. Les ruelles sombres du Sixième Monde sont devenues un peu plus ténébreuses encore avec l'apparition de ce virus.

Mais le Sixième Monde n'a pas besoin de ces virus pour vous foutre en l'air. Il existe une quantité effarante de drogues qui altère l'esprit, de la très populaire et urbaine novacoke au zen qui vous retournera le cerveau, en passant par le kamikaze, drogue de combat par excellence, ou la deepweed et son pouvoir de perception astrale. Si vous voulez ressentir quelque chose, vous pourrez trouver une drogue pour ça. Il existe de nouvelles formes de dépendance, comme les puces better-than-life (« mieux-que-la-vie »), ou BTL. Pour en faire une, prenez un enregistrement simsens basique d'émotions puissantes, puis amplifiez la moindre once de contenu. Vous voulez un rush d'adrénaline plus puissant qu'un surfeur sur une vague de 10 mètres, ou un trip plus déglingué du bulbe qu'une chute libre depuis la stratosphère ? Vous voulez vivre quelque chose de mieux que le sexe ? Uploadez-vous une BTL dans la cervelle. Vous êtes prévenu, par contre : vous pourriez après ça trouver la réalité bien fade, et passer le restant de votre vie à vous y traîner pour pouvoir passer quelques bons moments de joie avec vos BTL en technicolor.

On a donc des virus, on a de la came, et on a toutes les autres maladies et saloperies qui ont décimé la métahumanité depuis des centaines ou des milliers d'années. La question qui reste à poser, c'est comment trouver de l'aide le jour où vous allez morfler ?

OÙ SORTIR FAIRE SES COURSES

Il vous faut bien faire des emplettes, et des ribambelles de vendeurs ne demandent qu'à vous vendre plein de trucs. Quel monde formidable, hein ? Voici quelques noms de grandes chaînes de magasins où vous trouverez ce que vous cherchez.

Magasins généralistes

Luxe : Lordstrungs, Lacy's
Haut de gamme : Fallon and Nelson, The Beaux
Familial : Wordsworth, Lears and Mervins, Meyer's Superstores
Bon marché : Kong-Wal Mart, Saver's Central, WeaponsWorld

Épicerie et alimentation

Luxe : Society Grocers
Haut de gamme : Meyers Groceries, Natural Vat Foods
Familial : Allenson's Groceries, Carrefour, Carry&Save, SAMS Virtual Marketplaces, Quickway
Bon marché : Stuffer Shack, Loco Foods, MiniMart, Buy-Low Foods

Restaurants

Luxe : Azteca International, The Edge, Takuri's, Trattoria Pagilacci's
Haut de gamme : Green Village, The Gravity Bar, La Gallaria, Kau Kau's, Purple Haze
Familial : Gracie's for Ribs, Bosco's, McKraken's Seafood, Bangkok Hut, Maximillion's
Bon marché : Cap'n Beef, McHugh's, Nacho Mama, Nukit Burgers, Street Pizza, You Should Not Eat So Much!

Hôtels

Luxe : TripleTree, Lucas, Hilton, Sheraton, Elysium
Haut de gamme : Westin, Gold Lion Inn
Familial : Wylie's Gala, Rubikan Int'l
Bon marché : Rent & Rest, Comfy Cubicle, Aston's Moneymakers, The Cubes

Informatique et électronique

Luxe : Nybbles & Bytes, Gate's Computer Showcase
Haut de gamme : Hardware Etc., Blood Monies Software
Familial : Software Sellers, Microdeck, DeGear's Electronics
Bon marché : Computer Exchange, Hacker's Delight, Kennedy's Used Electronics

Clubs franchisés

End of the Earth, Farnsworth's, Miami, Dante's Inferno, Equilibrium, Flair, Congregation of Rhythms

Chaînes de magasins spécialisés

Armanté (mode), Body + Art (body art), Life by Evo (art de vivre, design), Lord's AutoShops (garages automobiles), Lore Stores Inc., Pentagrams (talismans), Robyn's (librairies traditionnelles), Facets of New York (joailleries), Link'n'Fix (labos d'entretien pour commlinks), Zoé (mode)

Les systèmes de soins publics sont soit inadaptés, soit inexistants. La médecine coûte tout simplement trop cher pour la laisser aux bons samaritains. Si vous voulez des soins médicaux, quels qu'ils soient, vous allez douiller.

Les meilleurs soins sont fournis par les corpos médicales, et pour peu que vous soyez prêts à vous délester d'un paquet de nuyens, vous serez servi, avec la meilleure technologie et le meilleur service ambulancier du monde, même dans des zones de combat dangereuses. Mais vous

n'avez probablement pas tant de cash que ça, ou alors vous ne vous traîneriez pas dans les Ombres. Malgré tout, vous devriez réussir à vous payer la base : des infirmiers qui tireront votre carcasse sanglante des Barrens et vous stabiliseront jusqu'à ce que votre pote lanceur de sort arrive avec un sort de soins. Ça n'a peut-être pas l'air de grand-chose, mais ça peut vous sauver la vie. C'est la raison pour laquelle la plupart des shadowrunners avec une once de réputation investissent tous dans un contrat de base auprès de tel ou tel service d'urgence. La vénérable DocWagon est le plus populaire d'entre eux, avec des décennies d'expérience à naviguer les pires rues, mais CrashCart, filiale d'Evo, qui dispose d'un accès privilégié à la technologie médicale de pointe de sa corpo mère, gagne du terrain.

Si vous ne pouvez pas vous offrir un contrat médical, vous pouvez toujours vous rendre dans l'un des hôpitaux ou des cliniques gérés par une corpo médicale et payer pour ce dont vous avez besoin sur le coup. Si vous n'en avez pas les moyens, il vous faudra un doc des rues. Si vous survivez à plus de deux runs, vous aurez au moins des notions basiques de premiers secours, histoire d'éviter que le sang gicle partout. Plus vous aurez de runs à votre tableau de chasse, plus vous apprendrez. Certains runners ont un vrai talent pour l'anatomie et les premiers secours, et se sont bâti une réputation en faisant un bon boulot ; les runners blessés se sont mis à les chercher et il n'a pas fallu longtemps pour qu'ils mettent du beurre dans les épinards en pratiquant une médecine non déclarée dans plusieurs sites franchement pas stériles. Parfois, vous trouverez un vrai docteur à la tête d'une clinique clandestine. Ou d'anciens docteurs, désormais à la rue à cause d'une addiction, d'un crime, de leur incompétence, ou d'une combinaison de tous ces paramètres. Nombre d'entre nous tendent à préférer les anciens runners qui sont montés plutôt que les toubibs qui ont dégringolé, mais au bout du compte, quel que soit votre choix, vous prenez un risque. Surtout si vous cherchez quelqu'un pour vous installer un œil cyber de seconde main, pour pas cher.

SE DÉPLACER

Une chose que vous ne devez jamais oublier dans le Sixième Monde (après « Tout a un prix »), c'est que les corporations adorent la prévisibilité et que le contrôle est leur raison d'être. Prenez le GridGuide, vendu comme le système ergonomique ultime pour les personnes devant effectuer quotidiennement un trajet domicile-travail. Il s'agit d'un système de contrôle programmé pour votre véhicule personnel, qui vous amène où vous le souhaitez sans quasiment le moindre effort de votre part. Et diantre, la circulation est quand même drôlement plus fluide quand tout le monde utilise le GridGuide ; vous pouvez faire autre chose en conduisant (ou plutôt en n'ayant pas à conduire, génial). Évidemment, GridGuide ne fonctionne que là où les corpos veulent bien qu'il fonctionne, ce qui tombe à pic pour les drones corporatistes dans leurs allers-retours quotidiens, mais plutôt mal si vous devez vous rendre dans les Barrens ou dans une zone industrielle généralement fermée au public. Et même si vous vous trouvez dans un secteur autorisé, GridGuide n'est pas adapté aux urgences, comme les manœuvres d'évasion ou les fuites sur les chapeaux de roues. En fait, si vous tentez quoi que ce soit que GridGuide analyse comme risqué ou dangereux, le système vous mettra des bâtons dans les roues (mais n'est-ce pas ce que fait toujours le système ?). Si vous comptez sortir des sentiers battus, ou faire quelque chose qui sort de l'ordinaire, vous allez devoir apprendre à conduire et disposer d'un véhicule qui ne dépende pas des fonctionnalités du réseau.

Si vous voyagez d'une ville à l'autre ou d'un pays à l'autre, vous pouvez vous servir de votre véhicule personnel, mais il existe d'autres moyens de transport. Les trains et les bus sont une solution dans la plupart des conurbs, et il existe également des lignes interurbaines. La sécurité des réseaux de transports intra-urbains est plutôt légère : si vous avez les ronds, vous pourrez les emprunter. Vous devez peut-être passer un contrôle de sécurité, et votre SIN sera vérifié pour les trajets les plus longs, mais pour les trains les scanners sont de trop piètre qualité et faciles à gruger. En plus, voyager en train à grande vitesse est franchement cool. S'il a été nettoyé.

Si vous choisissez l'option aérienne, trois possibilités s'offrent à vous : les vols classiques, suborbitaux et semi-balistiques.

Ces derniers sont les plus rapides et les plus chers, et peuvent vous expédier d'Europe en Amérique du Nord en moins d'une heure – mais vous paierez plein pot pour ce luxe. La sécurité est sévère. Les scanners de SIN sont les meilleurs qui soient, et quasiment impossibles à tromper. Toutes les armes seront enregistrées et mises de côté (oubliez les explosifs), et tout cyberware doit être désactivé.

Les suborbitaux sont un peu plus lents, un poil moins chers, et légèrement plus faciles à infiltrer. Tout juste. Les passagers suborbitaux sont généralement des clients de mégacorporations, et les corpos veulent qu'ils se sentent en sécurité. La sécurité est sévère, et les infractions sont traitées durement.

Les vols classiques sont pour les gens normaux. La sécurité est présente, mais sa qualité varie d'une compagnie à l'autre ; si votre faux SIN et vos faux papelards sont corrects, vous devriez vous en sortir. Normalement.

Naturellement, si vous voulez éviter toute forme de transport public, il existe d'autres moyens. Faites du stop à l'arrière d'une fourgonnette de transport, ou dans un conteneur sur un cargo, ou dans un convoi de drones. Ou optez pour le tout-puissant t-bird, le chouchou des contrebandiers, des espions, et de tous ceux qui donnent dans le franchissement illégal de frontières. Il existe plusieurs types de t-birds, mais ils ont certaines caractéristiques communes : ils sont petits, manœuvrables, capables de se poser dans des espaces réduits et de voler bas pour échapper aux radars. Apprenez à bien piloter un de ces bébés, et vous ne manquerez jamais de boulot. Ou de missiles antiaériens au cul, tirés par les gens que vous aurez agacés.

FORCES DU CHAOS

Presque n'importe qui peut entrer dans les Ombres et tenter sa chance comme shadowrunner, il suffit d'avoir les tripes pour sauter le pas. Survivre à sa première mission est une autre paire de manches : il faut une certaine dose de talent ou de chance, quand ce n'est pas les deux. Ce chapitre contient tout ce qu'il vous faudra savoir pour créer un personnage apte à relever ce défi.

Pour faciliter la lecture, les termes importants seront mis en gras lorsqu'ils seront détaillés pour la première fois, afin de pouvoir les retrouver plus facilement.

LES JOUEURS ET LES PERSONNAGES

Une partie de *Shadowrun : Anarchy*, comme de n'importe quel jeu de rôle, réunit plusieurs joueurs. Chacun d'eux incarne un personnage, aussi appelé personnage joueur (ou PJ), dont il décrit les actions. La seule exception est le meneur de jeu (ou MJ) qui a la charge de mettre la partie en scène, et d'incarner tous les autres personnages, aussi appelés personnages non-joueurs (ou PNJ).

Lors d'une partie de jeu de rôle, vous, lecteur et joueur, vous identifierez à votre personnage, vous parlerez à la première personne pour décrire ses actions et prendrez la parole comme si vous étiez lui. *Shadowrun : Anarchy* prend le parti de ne pas toujours différencier clairement le joueur du personnage, en parlant de **vous** dans les deux cas. Vous ne devriez normalement pas avoir de difficultés à déterminer de qui il s'agit. En cas de doute, rappelez-vous de ceci : c'est généralement le joueur qui jette les dés, mais c'est toujours le personnage qui reçoit les balles !

LES DÉS

Comme indiqué dans l'introduction, *Shadowrun : Anarchy* utilise des dés à six faces, exclusivement. Ces dés sont normalement appelés « dés » dans ces règles, mais la mention « D6 » peut être utilisée pour signifier un dé à six faces, « 4D6 » signifie donc quatre dés à six faces.

LES ÉTAPES DE LA CRÉATION DU PERSONNAGE

Le chapitre *Les habitants du Sixième Monde* (p. 181) contient toute une collection de personnages parmi lesquels choisir pour se ruer dans les Ombres, mais un des plaisirs du jeu de rôle est de concevoir son personnage tel qu'on l'imagine, puis de le voir évoluer en une force de la nature. Ou au moins en quelqu'un capable de survivre aux tempêtes d'emmerdes qui ne manquent pas de survenir dans le Sixième Monde.

Les règles qui suivent détaillent les différentes étapes pour créer un shadowrunner. La procédure se veut simple et rapide, comme tous les aspects de *Shadowrun : Anarchy*, et est conçue pour vous permettre de créer le personnage qui reflétera le style avec lequel vous souhaitez courir les Ombres. Si vous vous rendez compte que vous n'aimez pas la direction que prend votre personnage, n'hésitez pas à revenir en arrière pour suivre la voie qui vous plaira le plus.

1. NIVEAU DE JEU (P. 56)

Le groupe doit décider du niveau de puissance des personnages. Souhaitez-vous jouer des gangers souhaitant se faire un nom ou des shadowrunners vétérans avec un casier judiciaire plus long que le trop pollué fleuve Mississipi ? Ou peut-être voulez-vous un juste milieu, des shadowrunners plus aguerris que des purs débutants, mais qui ont encore à apprendre ? Le niveau choisi va déterminer la quantité de points à répartir dans différents aspects de votre shadowrunner.

2. CONCEPT DU PERSONNAGE (P. 57)

Le concept du personnage est le point de départ ainsi que le fil directeur durant toute sa création. Le concept couvre le nom du personnage, une description en quelques mots-clés, ses Comportements, ses Répliques types ainsi que ses éventuelles capacités magiques ou de technomancie. Sera-t-il Éveillé ou Émergé ?

3. MÉTATYPE (P. 59)

Votre personnage sera-t-il un puissant troll, un nain, un elfe, un ork ou un simple humain ? Cela peut sembler un choix simple, mais son métatype va déterminer un certain nombre d'aspects de votre personnage.

4. ATTRIBUTS (P. 59)

Les attributs représentent les aptitudes naturelles des personnages. La Force, l'Agilité, la Volonté, la Logique et le Charisme sont déterminés à cette étape. La Chance est un attribut spécial dont la valeur sera déterminée plus tard.

5. COMPÉTENCES (P. 60)

Les compétences représentent les connaissances et capacités que le personnage a développées en courant les Ombres. Les compétences couvrent une large gamme de domaines, de la capacité à faire feu avec un pistolet au piratage de serveur matriciel, en passant par les premiers secours pour empêcher un collègue de mourir d'hémorragie.

6. ATOUTS (P. 62)

L'univers de Shadowrun est un futur dystopique dans lequel se mêlent avancées technologiques et magie. Une myriade de possibilités existe pour améliorer la chair et l'esprit : des sorts d'augmentation d'attributs physiques, des implants cyberware ou bioware qui renforcent les os, la chair et les muscles, des puces qui permettent de connecter directement son cerveau à la Matrice mondiale, des formes complexes utilisées par les technomanciens et bien d'autres encore. Les Atouts représentent toutes ces améliorations et avantages surhumains qui vous fournissent cet avantage nécessaire face à vos opposants.

7. TRAITS (P. 70)

Les Traits regroupent les Avantages et Défauts, ils aident à enrichir la personnalité du personnage tout en lui procurant divers avantages et inconvénients.

8. CONTACTS (P. 71)

Comme le dit le dicton « on est qui on connaît », et dans les Ombres les contacts peuvent faire la différence entre la vie et la mort. Les contacts sont des personnes auxquelles le personnage peut s'adresser pour obtenir des informations, du matériel, ou toute autre forme d'aide. Il peut s'agir d'amis « à la vie à la mort » comme de simples connaissances. Ils peuvent permettre une approche unique dans des situations autrement inextricables.

9 ARMURE (P. 71)

Quand tout le reste a échoué et que les balles pleuvent, porter une armure peut faire la différence entre la vie et la mort. L'armure aide à absorber des dommages pendant les combats.

10. ARMES (P. 72)

Les Ombres sont un endroit violent, et les missions qui vous seront proposées le seront encore plus. Quelle que soit votre force, vos poings ne suffiront pas et vous feriez mieux de sortir armé.

11. ÉQUIPEMENT (P. 74)

Un bon artisan a besoin de bons outils, et le monde des Ombres ne fait pas exception à la règle. Vos armes et vos Atouts ne seront pas toujours suffisants pour vous tirer d'affaire et vous aurez probablement l'occasion de faire bon usage d'un médikit, d'un grappin ou d'un pass maglock.

NIVEAU DE JEU

Shadowrun : Anarchy propose trois niveaux de jeu pour vous permettre de jouer différents types d'aventures. Le Niveau de jeu choisi influe sur la création de personnage en faisant varier le nombre de points à répartir lors des différentes étapes.

GANGER

À ce niveau, vous êtes de petites frappes qui débutez dans les Ombres, vous n'êtes probablement pas encore considérés comme des shadowrunners.

Un personnage au niveau Ganger dispose des points suivants à répartir :

- **Attributs :** 12 points
- **Compétences :** 10 points
- **Atouts :** 6 points
- **Contacts :** 1
- **Armes :** 1 arme
- **Équipement :** Armure, commlink, 3 objets

RUNNER

À ce niveau, vous êtes des runners relativement débutants, vous connaissez le métier, mais êtes loin d'être des pointures. Vous avez probablement déjà effectué une poignée de runs, mais guère plus.

Un personnage au niveau Runner dispose des points suivants à répartir :

- **Attributs :** 16 points
- **Compétences :** 12 points
- **Atouts :** 10 points
- **Contacts :** 2
- **Armes :** 2 armes
- **Équipement :** Armure, commlink, 4 objets

RUNNER D'ÉLITE

À ce niveau, vous êtes des runners expérimentés. Vous êtes connus dans le milieu et les Johnson se tournent vers vous pour les missions les plus complexes et dangereuses.

Un personnage au niveau Runner d'élite dispose des points suivants à répartir :



- **Attributs :** 20 points
- **Compétences :** 14 points
- **Atouts :** 14 points
- **Contacts :** 3
- **Armes :** 3 armes
- **Équipement :** Armure, commlink, 5 objets

CONCEPT DU PERSONNAGE

Imaginez que vous soyez le directeur du casting de votre série favorite, et vous devez trouver les acteurs pour des rôles de figurants pour le prochain épisode, des personnages qui doivent être cools et éclatants, même s'ils n'apparaîtront que quelques minutes.

Alors que vous relisez le script vous tombez sur une liste de descriptions concises : homme, fin de la vingtaine, stoïque et très coriace, pas bavard ; femme, juste la trentaine, toujours souriante, attitude désinvolte ; adolescent, avec une colère menaçante qu'il peine à contenir ; etc. En tant que directeur du casting vous utiliserez ces descriptions pour trouver l'acteur qui remplira parfaitement chaque rôle pour l'épisode.

De façon similaire, quand vous créez votre shadowrunner, vous devez commencer par décrire son concept de façon brève et captivante. Voulez-vous jouer une samouraï des rues survitaminée qui suit un code de conduite et ne se bat que pour les causes en lesquelles elle croit ? Ou bien un chaman qui voit le monde des esprits comme un endroit harmonieux que la pollution et l'avidité métahumaines sont en train de détruire rapidement ? Ou peut-être voulez-vous plutôt incarner un geek maître de son cyberdeck qui se sent coincé dans un monde d'imbéciles et qui est capable de hacker n'importe quel système matriciel de la planète sans une once de magie ? C'est à ce moment que vous définissez son métatype, son âge, son sexe, sa taille et son poids et tout autre détail pertinent.

Tout est possible : la seule limite est celle de votre imagination. Ça et les détails pratiques de l'univers, ce qui vous empêchera de jouer un shadowrunner tout droit venu de Vénus. Choisissez un concept qui vous intéresse et qui vous inspirera pour faire des choses incroyables et tout ira bien.

Avec ça en tête, notez quelques mots pour décrire votre concept. N'hésitez pas à remplir une page entière si vous en avez besoin pour arriver exactement à ce que vous voulez, en restant conscient que vous en jetterez la plus grande partie au fur et à mesure que vous vous rapprocherez du but. Si vous avez malgré tout du mal à trouver ce qui vous convient, regardez les personnages que comptent incarner les autres joueurs et trouvez une niche à occuper : il y a une place pour un vieux docteur soucieux et sarcastique pour encadrer le débutant plein d'avenir de votre équipe ? Essayez pour voir si ce rôle vous convient.

Une fois que vous avez déterminé le concept de votre personnage, gardez-le en tête pour prendre les décisions nécessaires dans les étapes suivantes.

INDICE MAXIMUM DES ATTRIBUTS

MÉTATYPE	FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
Humain	6	6	6	6	6	7
Elfe	6	7	6	6	8	6
Nain	8	6	7	6	6	6
Ork	8	6	6	6	5	6
Troll	10	5	6	5	4	6

NOM DU PERSONNAGE

Bien que cette étape soit décrite maintenant, vous pouvez en fait décider de votre nom à n'importe quel moment.

Certains joueurs auront déjà un nom de personnage en tête pour cette aventure. Le nom est lié au concept et lui donne immédiatement une certaine saveur. Par exemple, « Sledge » donnera probablement à la plupart des gens une bonne idée de ce vers quoi va tendre le personnage : un samouraï chromé ras la gueule capable d'étendre la plupart de ses adversaires.

D'autres joueurs, au contraire, n'auront pas de nom approprié en tête et attendront la fin du processus de création avant de trouver le nom qui convient. Et bien sûr, n'oubliez pas de feuilleter les personnages prétirés à la recherche d'un nom qui pourra stimuler votre imagination pour trouver le nom qui collera à votre concept.

Dans tous les cas, gardez à l'esprit que les shadowrunners ne donnent jamais leur vrai nom, mais uniquement le pseudonyme sous lequel ils sont connus dans les Ombres.

PERSONNAGE ÉVEILLÉ OU ÉMERGÉ

Seuls les personnages **Éveillés** peuvent manipuler le mana pour lancer des sorts, invoquer des esprits ou accroître leurs capacités physiques.

Seuls les personnages **Émergés** peuvent accéder à la Matrice par la seule force de leur esprit, y tisser des formes complexes et compiler des sprites.

Si vous souhaitez que votre personnage ait accès à l'un ou à l'autre de ces domaines (mais pas les deux, un personnage ne peut pas être à la fois Éveillé et Émergé), vous devez sélectionner l'option correspondante à cette étape et en payer le prix. Cochez la case Éveillé ou Émergé sur votre feuille de personnage et réduisez de 2 vos points d'Atouts.

Sarah joue à *Shadowrun* pour la première fois, et elle souhaite incarner un personnage classique : un samouraï des rues. Elle décide de nommer son personnage « Sledge », car cela montre bien sa nature de cogneur. Elle pense qu'un petit dur de l'Underground ork sera sympa à jouer, elle choisit donc les mots-clés suivants : Ork, Bourru, Combattant, Underground et Effronté.

MOTS-CLÉS

Les **Mots-clés** définissent ce que le personnage est : son métatype, son origine, son (ancien) métier, son rôle sont autant de Mots-clés possibles. Ils permettent de se faire une idée rapide du concept et du style du personnage et peuvent être utilisés comme Connaissances (voir p. 62).

Chaque personnage est défini par **cinq Mots-clés**.

DIFFÉRENTS TYPES D'ÉVEILLÉS

Règle optionnelle

Les capacités des Éveillés du Sixième Monde diffèrent :

- **Magicien (2 points d'Atout) :** Sorcellerie, Conjuration, perception et projection astrales
- **Magicien spécialisé (1 point d'Atout) :** Sorcellerie ou Conjuration au choix, perception astrale
- **Adepte mystique (2 points d'Atout) :** Sorcellerie, Conjuration, pouvoirs d'adepte (perception astrale possible via un pouvoir)
- **Adepte (1 point d'Atout) :** pouvoirs d'adepte (perception astrale possible via un pouvoir)

HISTOIRE

Votre personnage ne sort pas de terre au début de sa première mission, il a un passé et une histoire qui l'a mené là où il est aujourd'hui. Il est temps d'ajouter des détails sur cette histoire, en s'appuyant sur le concept de votre personnage. Jetez un œil à certains des personnages prétirés pour trouver l'inspiration. Vous devriez au moins déterminer qui est votre personnage, d'où il vient et pourquoi il court les Ombres.

COMPORTEMENTS

Les **Comportements** définissent comment votre personnage réagit dans différentes circonstances, ils couvrent ses motivations, ses règles de conduite et de façon générale ses traits de caractère marquants. Les Comportements de votre personnage devraient découler naturellement de son concept. Vous pouvez même reprendre certains termes utilisés pour le décrire comme Comportements. Là encore, n'hésitez pas à vous aider des personnages prétirés si vous êtes en panne d'inspiration. Les Comportements peuvent permettre l'utilisation de points d'Anarchy (voir p. 152).

Chaque personnage est défini par **quatre Comportements**.

Sledge peut être brutal, mais il a le sens de l'honneur, ses Comportements doivent refléter cela. Sarah choisit donc « Céder est un signe de faiblesse » et « A recours à la violence en cas de doute » pour mettre en avant son côté brutal et « Les rues ont des règles » et « N'a qu'une parole » pour son côté honorable.

RÉPLIQUES

Les **Répliques** sont des expressions que le personnage pourrait prononcer. Elles aident à définir le personnage, à travers son attitude, sa personnalité ou ses capacités. Ces phrases peuvent être des déclarations audacieuses que le personnage peut faire dans une situation donnée, et peuvent être la source d'inspiration sur ce qu'un personnage peut entreprendre. Pour créer les Répliques pour votre personnage, utilisez la même méthode que pour son concept : faites une liste d'expressions, de phrases ou juste de mots forts, impertinents, qui seront sympas à sortir pendant l'action. Utilisez ensuite cette liste pour trouver le meilleur ensemble de Répliques.

Vous pouvez aussi vous inspirer des Répliques des personnages prétirés (p. 79 à 145). Si vous êtes en panne

d'inspiration, vous pouvez piocher dans les formules de vos comics, films, séries et livres préférés, en les modifiant légèrement pour les rendre uniques à votre personnage. Par exemple « Tout cela ne me dit rien qui vaille ! » peut être modifié en « Tout cela ne m'inspire pas confiance ! ».

Si cela ne suffit pas, vous pouvez demander de l'aide aux autres joueurs, comme un jeu, en demandant à chaque joueur de proposer quelques Répliques en lien avec le concept de votre personnage. Vous pourrez ensuite sélectionner celles qui vous conviennent. Même les Répliques les plus folles peuvent fournir une indication intéressante sur la personnalité de votre personnage dans certaines conditions, ne soyez donc pas trop prompts à les rejeter.

Les Répliques d'un personnage peuvent permettre l'utilisation de points d'Anarchy (voir p. 152) ou servir de source d'inspiration pour une Narration (voir p. 146).

Chaque personnage est défini par **six Répliques**.

Sarah veut que les Répliques reflètent différents aspects de la nature de Sledge. Il est rustre et colérique, mais a son propre code d'honneur et est déterminé à tenir parole. Elle note donc les Répliques suivantes : « C'est un combat de rue, pas un match de boxe ! » ; « Tu me regardes encore une fois de travers et j'te défonce, chummer » et « Si on a dit qu'on ferait le job, on le fait ! ». Ces phrases, plus les quelques autres auxquelles elle a pensé, peuvent fournir des indications sur la façon dont Sledge réagira à différentes situations, elle peut donc s'en servir si elle est coincée ou si elle veut se remémorer quel genre de personnage elle souhaite que Sledge soit.

MÉTATYPE

Le métatype du personnage (humain, elfe, nain, ork ou troll) détermine les valeurs maximums de ses attributs (voir la *Table des indices maximum des attributs*) et fournit un certain nombre de modificateurs à prendre en compte lors des étapes suivantes de la création de personnage :

- **Humain :** Chance +1, +1 point de compétence
- **Elfe :** Agilité +1, Charisme +1, vision nocturne
- **Nain :** Force +1, Volonté +1, vision thermographique
- **Ork :** Force +2, vision nocturne
- **Troll :** Force +2, Armure +3, −1 point de compétence, vision thermographique

ATTRIBUTS

L'indice des **attributs** représente un nombre de dés à lancer lorsque l'attribut est utilisé pour un test.

En fonction du Niveau de jeu que vous aurez choisi, vous avez un certain nombre de points d'attributs à répartir entre les cinq attributs : Force, Agilité, Volonté, Logique et Charisme (la Chance est un attribut spécial couvert dans l'étape des *Atouts*, p. 63, et n'est donc pas déterminée à cette étape). Vous commencez avec un score de 1 dans chaque attribut (car il n'est pas possible d'avoir un attribut à 0), chaque point distribué dans un attribut augmente son indice de 1. Il faut donc dépenser 4 points pour monter un attribut à 5 depuis l'indice de base de 1. Ajoutez ensuite un éventuel bonus de métatype à la valeur de l'attribut. Les nains ont par exemple un bonus de +1 en Volonté. Dépenser 4 points d'attribut pour augmenter la Volonté permet donc d'avoir une Volonté de 6 (1 + 4 points dépensés + 1 de bonus de métatype). L'indice maximum de chaque attribut dépend de votre métatype, tel qu'indiqué dans la section *Métatype*.

Le concept de votre personnage devrait vous aider à déterminer où sont ses points forts et faiblesses et donc combien de points dépenser dans chaque attribut.

FORCE

La **Force** représente la force et la constitution du personnage, une mesure de sa résistance et de sa santé physique. La Force détermine la taille du moniteur de condition physique (la quantité de dommage que le personnage peut absorber) ainsi que la quantité de dommages que le personnage inflige au corps à corps. Cela aide donc les cogneurs à cogner plus fort.

AGILITÉ

Sans maîtrise, la puissance n'est rien. L'**Agilité** est une combinaison de coordination œil-main, de souplesse, d'équilibre et de réaction, c'est la conscience de la situation et les réflexes. Cet attribut couvre toutes les formes de combat, que ce soit au corps à corps ou à distance, et même entre véhicules.

VOLONTÉ

Quand le personnage trime dans une ruine boueuse des Barrens pendant que la pluie acide dissout son manteau, est-ce qu'il tient bon ou rentre-t-il chez lui se faire un bon thé chaud ? C'est ce que détermine la **Volonté**. C'est une combinaison du désir du personnage de lutter contre l'adversité quelles que soient les conditions et de cette sensation dans les tripes qui permet d'anticiper une embuscade et de comprendre que c'est le moment de laisser tomber et de fuir. La Volonté détermine la taille du moniteur de condition étourdissant qui mesure le nombre de coups de poing (et autres dommages équivalents) que le personnage peut encaisser avant de tomber inconscient.

LOGIQUE

La **Logique** correspond aux facultés mentales du personnage, que ce soit le bon sens urbain, les connaissances scientifiques ou simplement une vivacité d'esprit naturelle. Elle permet de trouver rapidement une réponse à la question récurrente : « qu'est-ce que tu fais encore dans les rues si t'es si malin ? »

CHARISME

Pas besoin de combattre quand on peut convaincre quelqu'un de ne plus en avoir après vous. Le **Charisme** est la capacité d'un personnage à se sortir d'une situation par des paroles : sa présence quand il parle et prend une situation en main.

CHANCE

La **Chance** est un attribut particulier ; contrairement aux autres, il ne correspond pas à un nombre de dés, mais peut être utilisé pour faciliter un test particulièrement difficile (voir *Chance*, p. 152). La réserve de Chance ne se reconstitue qu'au début de chaque séance de jeu, dépensez-la donc judicieusement.

MONITEURS DE CONDITION

Les **moniteurs de condition** permettent de suivre l'état de santé du personnage. Une fois que l'Armure du personnage (qu'il s'agisse d'une protection physique, d'un Atout ou d'un sort) a été entièrement utilisée pour absorber des dommages, les dommages suivants s'accumulent dans le moniteur de condition correspondant.

Deux types de dommages sont différenciés, **Physiques** et **Étourdissants**. Ils sont comptabilisés dans deux moniteurs de conditions séparés. Les statistiques des armes et autres sources de dommages indiquent si les dommages sont physiques (P) ou étourdissants (E), voir *Dommages, Armure et moniteur de condition* (p. 156).

Les attributs Force et Volonté déterminent la taille des moniteurs de condition. Les cases des moniteurs de condition sont organisées en lignes de trois cases, la dernière ligne pouvant n'en contenir qu'une ou deux.

Le moniteur de condition physique contient 8 + (Force / 2) cases, arrondi au supérieur.

Le moniteur de condition étourdissant contient 8 + (Volonté / 2) cases, arrondi au supérieur.

Sarah participe à une partie au niveau Runner, elle a donc 16 points d'attributs à répartir. Elle sait que son samouraï des rues aura besoin d'une Force conséquence. Elle a déjà décidé que son personnage serait un ork, et aura donc un bonus de +2 en Force. Elle dépense 5 points d'attribut pour augmenter sa Force de 1 jusqu'à son maximum de 8. Elle veut aussi maximiser son Agilité, elle dépense donc 5 points d'attribut de plus pour atteindre 6. Cela lui laisse 6 points d'attribut pour les trois attributs restants. Sledge n'est pas censé être un charmeur, elle ne dépense donc qu'un point pour monter son Charisme à 2. Elle dépense ensuite 3 points pour sa Volonté, pour la monter à 4, et les 2 points restants vont à la Logique, qui passe à 3. Elle se retrouve au final avec Force 8, Agilité 6, Volonté 4, Logique 3 et Charisme 2. Sa CHC n'est pas modifiée à cette étape et vaut donc toujours 1.

Ces attributs lui permettent de calculer ses moniteurs de condition. Sa Force de 8 lui donne un moniteur de condition physique de 12 cases (8 + (8 / 2) = 12), et sa Volonté de 4 lui donne un moniteur de condition étourdissant de 10 cases (8 + (4 / 2) = 10).

COMPÉTENCES

Chaque personnage dispose d'un ensemble unique de **compétences**, qui indique les actions dans lesquelles il excelle. Chaque compétence est associée à un attribut et dispose d'un indice, qui représente un nombre de dés. Chaque fois qu'un joueur utilise une compétence pour accomplir une action, l'indice de la compétence est ajouté à celui de l'attribut associé pour déterminer la réserve de dés initiale à lancer. Voir *Réserve de dés*, p. 148, pour plus de détails sur l'utilisation des compétences.

Si un personnage souhaite effectuer une action qui dépend d'une compétence qu'il ne possède pas, il est alors considéré comme ayant un indice de 0, ce qui revient à n'utiliser que l'attribut associé. Les compétences magiques et de résonance sont l'exception à cette règle : l'action est impossible si le personnage n'a pas d'indice dans la compétence requise.

En fonction du Niveau de jeu que vous aurez choisi, vous avez un certain nombre de points de compétences à assigner. Consultez la liste des compétences (p. 61) et choisissez-en qui collent à votre concept de personnage. **Vous pouvez avoir jusqu'à cinq compétences à la création.** Une fois que vous avez choisi vos compétences, répartissez entre elles l'ensemble de vos points de compétence. L'indice d'une compétence est égal au nombre de points assignés. Pour avoir Corps à corps à 4, il vous faut donc dépenser 4 points. L'indice minimum pour une compétence est de 1, et la valeur maximum à la création est de 5 (6 pour les Runners d'élite).

Vous pouvez choisir une spécialisation pour un coût de 1 point de compétence : déterminez la compétence (d'indice 2 au minimum) et le domaine particulier auquel la spécialisation s'applique. Les personnages ne peuvent avoir qu'une spécialisation lors de leur création, mais il est possible d'en acquérir d'autres par la suite (voir *Progression des personnages*, p. 75).

Vous devez ensuite choisir une Connaissance, qui n'a pas d'indice.

Une fois les compétences choisies et les points répartis, notez-les sur votre feuille de personnage, avec l'attribut lié à chacune.

Au Niveau de jeu Runner, Sarah dispose de 12 points de compétences à répartir. Elle commence par choisir cinq compétences : Athlétisme, Corps à corps, Armes à feu, Intimidation et Furtivité. Elle considère que Corps à corps et Armes à feu sont les plus importantes, et attribue donc un indice de 4 à Armes à feu et 3 à Corps à corps, pour un coût total de 7 points de compétence. Sarah souhaite que Sledge soit doué au katana, elle ajoute donc cette spécialisation à sa compétence Corps à corps, pour un point de compétence. Elle met 2 points en Intimidation, Sledge doit pouvoir en imposer aux punks du coin de temps à autre, et 1 autre point en Athlétisme, Sledge est musclé donc cela suffira. Furtivité obtient le dernier point.

SPÉCIALISATIONS

Un personnage peut décider de se concentrer sur un domaine spécifique d'une compétence, comme un type d'arme ou un champ de recherche particulier. On appelle cela une spécialisation. Si les conditions d'utilisation d'une spécialisation sont remplies, l'indice de la compétence est augmenté de 2 (ce qui signifie que le joueur lance deux dés de plus), dans le cas contraire c'est l'indice normal de la



compétence qui est utilisé. Les termes utilisés pour décrire le champ d'action de chaque compétence sont de bons exemples de spécialisations.

Les spécialisations sont notées sous la compétence à laquelle elles s'appliquent. Le personnage Shades (p. 130) dispose de la compétence Armes à feu (Pistolets +2). Cela signifie qu'elle bénéficie d'un bonus de +2 dés quand elle utilise un pistolet, mais pas si elle utilise un autre type d'arme.

LISTE DE COMPÉTENCES

Le nom et la description de chaque compétence fournissent une idée générale de ce qu'elle permet d'accomplir, mais il revient à chaque groupe de fixer les limites exactes de ce qu'une compétence permet de faire. La plupart des compétences sont assez larges pour couvrir différentes options pour une action. La compétence Hacking peut par exemple être utilisée aussi bien pour se frayer un chemin jusqu'à un nœud matriciel en utilisant la force brute, pour poser une bombe matricielle, engager une GLACE ou un spider en cybercombat, et ainsi de suite.

La liste suivante fournit quelques exemples du type d'actions que chaque compétence permet. Les compétences sont regroupées par attribut associé.

FORCE

Athlétisme : course, escalade, natation, saut.

AGILITÉ

Acrobaties : contorsion, gymnastique, se défaire de ses liens.
Armes à feu : fusils, mitraillettes, pistolets, shotguns.
Armes à projectiles : arcs, arbalètes, armes de jet et certaines attaques de créatures.
Armes de véhicules : armes montées sur véhicule ou sur drone, armes montées sur pivot.
Armes lourdes : canons d'assaut, lance-grenades, lance-missiles, mitrailleuses.
Corps à corps : combat à mains nues, avec armes de mêlée, arts martiaux.
Furtivité : crochetage (serrures mécaniques), discrétion, escamotage, semer une filature.
Véhicules divers : avions, bateaux, et tout ce qui se déplace ailleurs que sur terre.
Véhicules terrestres : voitures, motos, camions, drones à roues et chenilles et même tanks.

VOLONTÉ

Combat astral* : combat astral. Espace astral uniquement.
Corps à corps : associé à la Volonté uniquement pour combattre les esprits.
Conjuration* : invoquer et bannir les esprits.
Sorcellerie* : lancement de sort, contresort, magie rituelle, enchantement.
Survie : jeûne, orientation, survie dans la nature.

** Personnages Éveillés uniquement, utilisation impossible sans indice.*

EFFETS DES PERTES D'ESSENCE

ESSENCE	EFFET
5,5 – 6	Pas d'effet négatif
3,5 – 5	Modificateur de –1 dé aux tests liés à la Magie et à la Résonance et aux tentatives pour soigner le personnage.
1,5 – 3	Modificateur de –2 dés aux tests liés à la Magie et à la Résonance et aux tentatives pour soigner le personnage.
0,5 – 1	Modificateur de –3 dés aux tests liés à la Magie et à la Résonance et aux tentatives pour soigner le personnage.

LOGIQUE

Biotech : cybertechnologie, médecine, premiers soins.
Électronique : logiciels, matériel électronique (dont crochetage de maglock, etc.), réparation de cyberdeck.
Hacking : cybercombat, piratage informatique.
Ingénierie : explosifs, réparation d'armures, drones, véhicules.
Pistage : filature, pistage matriciel, pistage physique.
Technomancie : compilation et décompilation de sprites, tissage de formes complexes. *Émergés uniquement, utilisation impossible sans indice.*

CHARISME

Animaux : domptage, entraînement, monte.
Comédie : déguisement, escroquerie, imposture.
Étiquette : diplomatie, discrétion sociale, se fondre dans une sous-culture.
Intimidation : influence, interrogatoire, torture.
Négociation : contrats, corruption, marchandage.

CONNAISSANCES

Les **Connaissances** représentent les choses que votre personnage connaît. Cela peut couvrir une large gamme de sujets tels que les langues (ex : Japonais, Sperethiel ou langage elfe, Or'zet ou langage ork), les hobbies (ex. : sculpture, jeux en ligne, groupes de rock trog), ou les connaissances professionnelles (ex. : procédure de police, infos sur les gangs locaux, culture corporatiste). Il n'existe pas de liste de Connaissances, vous devez créer les vôtres, servez-vous de votre imagination ou référez-vous aux personnages prétirés (p. 79). Elles n'ont pas d'indice, et ne sont généralement pas utilisées lors de tests : elles servent à étendre les possibilités narratives plutôt que de façon mécanique. Les Mots-clés peuvent aussi faire office de Connaissances (si vous êtes un rigger, vous vous y connaissez en drones).

ATOUTS

Atouts est un terme fourre-tout pour désigner certains avantages dont un personnage peut bénéficier dans le Sixième Monde : les sorts qu'il peut utiliser pour s'améliorer ou cibler ses adversaires, les augmentations cybernétiques pour devenir plus fort et plus résistant, les implants biologiques qui le rendent plus intelligent, presque tout est possible, à condition d'être prêt à en payer le prix.

Les Atouts facilitent certaines actions grâce à différentes mécaniques : augmenter le nombre de dés lancés, permettre de relancer certains dés n'ayant pas obtenu de succès ou tout simplement rendre possibles certaines actions. Les effets des Atouts sont notés sur la feuille de personnage. La section *Réserve de dés* (p. 148) détaille l'utilisation des Atouts pendant le jeu.

En fonction du Niveau de jeu que vous aurez choisi, vous avez un certain nombre de points pour acheter vos Atouts. Un Atout coûte autant de points que son niveau. Les Atouts peuvent être créés en suivant les règles p. 63 ou simplement sélectionnés dans le *Catalogue* p. 67. **Un personnage peut avoir jusqu'à six Atouts** ; si vous en choisissez moins lors de la création, il sera possible d'en choisir d'autres lorsque votre personnage progressera (voir *Progression des personnages*, p. 75). Lors de la création de personnage, le niveau maximum pour les Atouts est de 5. Une fois vos Atouts sélectionnés, notez-les sur la feuille de personnage en précisant leur niveau dans la case à gauche. Ce niveau sera utilisé pour calculer le coût d'amélioration de cet Atout (voir *Améliorer ses Atouts*, p. 76).

Comme la plupart des aspects de la création de personnage, les meilleurs Atouts sont ceux qui collent au concept de votre personnage, mais n'hésitez pas à ajouter un Atout sans rapport si cela donne à votre personnage le côté unique que vous recherchez.

ESSENCE

Dans un monde technologique dominé par la nécessité d'être plus rapide et plus fort pour survivre, beaucoup de personnes font volontairement une croix sur une partie de leur métahumanité pour garder une longueur d'avance sur la balle qui porte leur nom. L'**Essence** mesure ce qu'il reste de la métahumanité du personnage. Certains Atouts coûtent au personnage une partie de cette métahumanité, ce qui se traduit par une perte d'Essence. Plus les limites de ce que le corps peut faire sont repoussées, plus la perte de métahumanité est importante.

Chaque personnage commence avec une Essence de 6, réduite ensuite par les Atouts de type cyberware et bioware, tel qu'indiqué dans leur description. L'Essence d'un personnage ne peut jamais descendre à 0 ou moins, la valeur minimale est 0,5. Il n'est pas possible d'acquérir un Atout qui ferait descendre l'Essence à 0 ou moins.

Un indice d'Essence trop faible impose un malus sur les tests liés à la magie, à la technomancie, et pour recevoir des soins, comme indiqué dans la *Table des effets des pertes d'Essence*, ci-dessus. Si l'Essence d'un personnage est suffisamment faible pour impliquer ces malus, cela est indiqué sur sa feuille de personnage, à côté de son indice d'Essence.

Au Niveau de jeu Runner, Sarah a 10 points d'Atouts à dépenser pour Sledge. Elle souhaite que Sledge arbore du chrome brillant et commence donc par un bras cybernétique (niveau 1). Elle veut pouvoir relancer deux dés sur ses tests de Corps à corps et ajoute donc cette capacité, qui augmente le niveau de 2. Elle ajoute ensuite des griffes cybernétiques au bras. L'effet qu'elle recherche est de permettre à Sledge d'infliger des dommages physiques ou étourdissants à mains nues. Cela augmente le niveau de l'Atout de 1. Le bras cybernétique est donc un Atout de niveau 4, qui réduit l'Essence du personnage de 1.

Elle se concentre ensuite sur les yeux, et sélectionne la capacité d'ignorer les modificateurs de vision, ainsi qu'un smartlink intégré lui offrant un dé supplémentaire sur ses tests d'Armes à feu. Les yeux cybernétiques sont donc un Atout de niveau 3 coûtant 1 point d'Essence.

Enfin, Sarah est bien consciente que la vitesse est mortelle et que Sledge aura besoin de réflexes câblés. Elle sélectionne le niveau 1 pour bénéficier d'un point d'Anarchy supplémentaire par Scène. Cet Atout est de niveau 2 et coûte aussi 1 point d'Essence.

Au total, Sledge a dépensé 9 points d'Atouts et a perdu 3 points d'Essence, la réduisant à 3. Cela le pénaliserait pour utiliser la Magie, mais ça ne fait pas partie des plans de Sarah. La perte de dés pour les tests de soins lui rendra la vie un peu plus difficile, mais Sarah se dit que Sledge compensera ça en éliminant ses ennemis avant qu'ils ne le blessent trop. Elle conserve son dernier point pour s'acheter des armes supplémentaires (voir plus loin).

CHANCE DES NOUVEAUX PERSONNAGES

Lors de leur création, les personnages commencent avec une Chance de 1. Si vous ne dépensez pas l'ensemble de vos points d'Atouts, les points inutilisés sont ajoutés à votre Chance (sans pouvoir dépasser l'indice maximum). Par exemple, un joueur d'une campagne de Runners d'élite, qui ne dépenserait que 12 de ses 14 points d'Atouts, ajouterait les 2 points restants à sa Chance qui aurait donc un indice de 3.

Il reste à Sledge un point d'Atout réservé pour s'acheter des armes, sa CHC reste donc à 1. Sarah pourrait décider que le bras cybernétique ne permet de relancer qu'un dé sur les tests de Corps à corps, économisant ainsi un point qu'elle pourrait transférer à la CHC, mais elle décide qu'elle veut les deux relances.

CRÉATION D'ATOUTS

Les règles ci-dessous vous permettront de créer vos propres Atouts. Elles laissent une grande liberté dans la création des Atouts, et il est facile de créer des Atouts particulièrement puissants ou au contraire très restreints dans leur utilisation. Ceux-ci doivent être validés par le meneur de jeu avant d'être utilisés et celui-ci pourra décider d'y accoler des restrictions particulières ou de faire varier le prix s'il le juge nécessaire pour maintenir l'équilibre. N'hésitez pas à vous inspirer du *Catalogue d'Atouts* (p. 67) pour concevoir vos Atouts.

La création d'un Atout se fait en choisissant un type d'Atout, ce qui détermine son niveau de base, puis en ajoutant d'éventuels effets supplémentaires, qui augmenteront le niveau de l'Atout, et donc son coût.

TYPES D'ATOUTS ET NIVEAU DE BASE

La première étape pour créer un Atout est de sélectionner son type. Ceux-ci sont détaillés ci-dessous avec quelques exemples. À ce niveau, l'Atout n'est en général qu'une simple description de ses effets : il peut être utilisé dans la narration, mais n'a pas d'effet en termes de règles (bien qu'il existe des exceptions). Cette liste de types n'est pas limitative, si vous avez des idées d'Atouts qui ne rentrent dans aucun type, vous pouvez créer un nouveau type approprié avec l'accord du meneur de jeu.

Bioware (Atout niveau 2, Essence –0,5) : le bioware représente les implants biologiques ainsi que les modifications génétiques du corps métahumain.

***Exemple :* les phéromones optimisées aident le personnage à influencer les autres en permettant de relancer certains dés ayant obtenu un échec sur les tests liés au Charisme.**

Cyberdeck (Atout niveau 1) : les cyberdecks sont nécessaires pour pouvoir hacker la Matrice, à moins d'être un technomancien. Un cyberdeck de base permet plus qu'un simple effet narratif : il dispose de caractéristiques et peut faire tourner un certain nombre de programmes simultanément, qui pourront être améliorés grâce aux effets supplémentaires. Un personnage ne peut avoir qu'un seul cyberdeck.

CYBERDECK DE BASE

Firewall (FW)	**1**
Moniteur de condition matriciel	**6**
Relances sur les actions matricielles	**1**
Programmes	**1**

***Exemple :* Un cyberdeck bon marché Erika MCD-1 permet de relancer un dé ayant obtenu un échec sur les tests de Hacking alors qu'un cyberdeck de pointe, tel que le Shiawase Cyber-5, permet d'en relancer trois. Les Cyberdecks ont aussi un indice de Firewall et un moniteur de condition matriciel, tous deux utilisés en cybercombat (voir *Matrice*, p. 162).**

Cyberware (Atout niveau 1, Essence –1) : le cyberware représente l'ensemble des implants corporels technologiques.

***Exemple :* les réflexes câblés I fournissent un point d'Anarchy au début de chaque Scène (voir *Points d'Anarchy*, p. 152), alors que Réflexes câblés II fournit une attaque supplémentaire par Narration ainsi qu'un point d'Anarchy au début de chaque Scène (voir *Limite d'attaques*, p. 155).**

Drone (Atout niveau 1, 2 ou 3) : les drones sont des véhicules semi-autonomes contrôlés par un rigger. Ce-

DRONES

TAILLE	NIV.	BLINDAGE	RÉSISTANCE	MOBILITÉ	AUTOPILOTE	FURTIVITÉ	ATTAQUES	ARMES POSSIBLES
Grand	3	12	1	2	6	–	1 / drone	Toutes
Moyen	2	9	1	2	6	–	1 / drone	Fusil d'assaut ou plus petit
Petit	1	6	0	3	6	+2	1 / drone	Mitraillette ou plus petit
Mini (×2)	1	3	0	3	6	+4	Aucune	–

EFFETS SUPPLÉMENTAIRES

EFFET	NIVEAU
Amélioration de cyberdeck	variable (voir ci-dessous)
Armure	+1 pour 3 cases (max 9 cases)
Augmentation de dommages	+1 par point (max 3)
Augmentation de réaction (voir ci-dessous)	+1 par niveau (max 3)
Choix du type de dommages	+1
Cibles multiples (Aire d'effet)	+1
Contournement d'Armure (CA)	+1
Dés retranchés	+1 par dé (max 3)
Dés supplémentaires	+1 par dé (max 3)
Gain de point d'Anarchy	+1
Ignorer un modificateur	+1
Réduction de dommages	+1 par point (max 3)
Relances autorisées	+1 par relance (max 3)
Relances forcées	+1 par relance (max 3)
Soins	+1
Autre effet non listé	+1

AMÉLIORATIONS DE CYBERDECK

EFFET	NIVEAU
Firewall renforcé	+1 par point (max +2)
Stabilité améliorée (Moniteur de condition matriciel)	+1 pour 3 cases (max +6 cases)
Puissance de calcul accrue (Relances)	+1 par relance (max +2)
Capacité augmentée (Programmes)	+1 par programme (max +2)

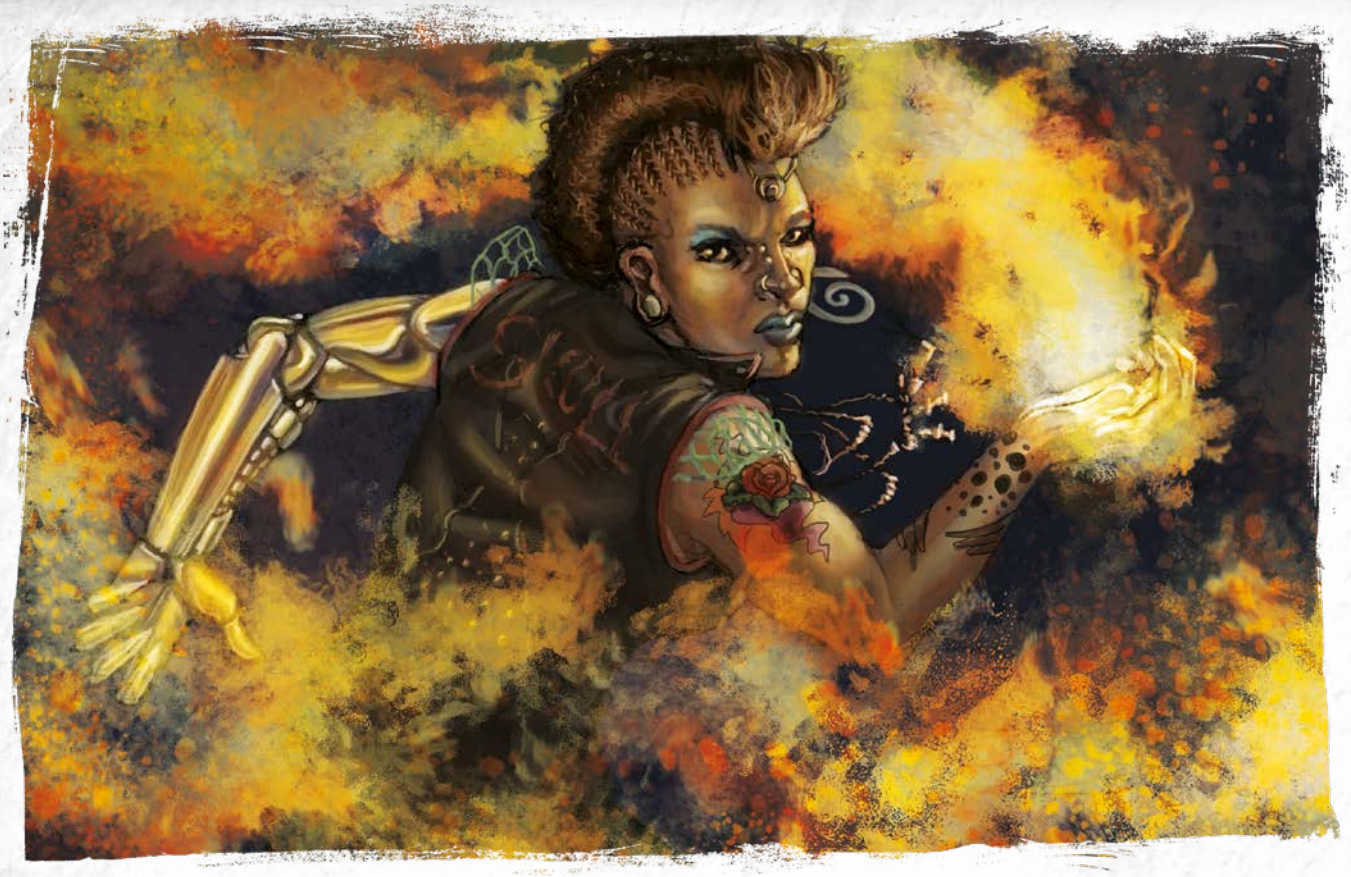
AMÉLIORATIONS DE DRONE

EFFET	NIVEAU
Renforts (Résistance)	+1 par point (max 3)
Drone supplémentaire (max 2)	+1
Drone volant	+1
Nitroglycérine (Mobilité)	+1 par point (max 3)
Processeur amélioré (Autopilote)	+1 par point (max 3)

AUGMENTATION DE RÉACTION

BÉNÉFICES	NIVEAU
1 point d'Anarchy par Scène*	+1
+1 action d'attaque, 1 point d'Anarchy par Scène*	+2
+1 action d'attaque, 2 points d'Anarchy par Scène*	+3

*dans le cas d'une narration classique (voir p. 179), les points d'Anarchy sont gagnés par combat et non par scène.



lui-ci peut leur donner des ordres qu'ils exécuteront au mieux de leurs capacités, ou les contrôler directement. Un personnage peut avoir au maximum trois Atouts de type drone.

Les drones existent en quatre tailles, avec des coûts, des statistiques et des possibilités de monter des armes différentes, tel qu'indiqué dans la *Table des drones*. Chaque drone dispose d'un Déplacement et d'une action d'attaque qui ont lieu pendant la Narration du rigger qui les contrôle, à l'exception des minidrones qui ne peuvent pas attaquer. Le bonus aux tests de Furtivité est lié à la taille des drones et n'est pas compté comme un bonus d'Atout. Les minidrones sont fournis par deux. Une éventuelle arme montée sur le drone doit être achetée par le personnage.

Équipement (Atout niveau 0) : n'importe quelle pièce d'équipement peut être un Atout, à l'exception des armes. D'autre part, si les armures peuvent devenir des Atouts, leur niveau de protection de base suit les règles normales.

Focus (Atout niveau 1) : ces objets enchantés et dotés de puissance magique peuvent octroyer des bonus spéciaux au magicien qui les a liés. Seuls les personnages Éveillés peuvent utiliser des Focus.

Un focus d'arme est une arme de mêlée qui peut être utilisée en combat astral. Un focus d'esprit de faible puissance permet de relancer un dé ayant obtenu un échec lors des tests de Conjuration pour invoquer un esprit.

Forme complexe (Atout niveau 1) : les technomanciens utilisent des formes complexes, du code informatique directement puisé dans la Résonance, au lieu de programmes. Les formes complexes sont de deux types : les formes complexes d'effets offrent uniquement un effet narratif au niveau de base, alors que les formes complexes de combat de base infligent des dommages de 5P ou 6E (au choix du joueur lors de la sélection de l'Atout, voir *Dommages, Armure et moniteur de condition* p. 156). Seuls les personnages Émergés (voir p. 58) peuvent utiliser des formes complexes.

***Exemple :* la Forme complexe Pic de Résonance est une attaque de cybercombat et la Forme complexe Suture permet au technomancien de réparer ses sprites.**

Pouvoir d'adepte (Atout niveau 1) : au lieu de lancer des sorts, les adeptes utilisent le mana pour accroître leurs capacités physiques. Seuls les personnages Éveillés peuvent utiliser des pouvoirs d'adepte.

***Exemple :* le pouvoir d'adepte Mains mortelles permet à l'adepte d'infliger des dommages physiques à mains nues, au lieu de dommages étourdissants, et le pouvoir Parade de projectiles permet d'attraper au vol des flèches et couteaux en lui permettant de relancer certains échecs obtenus lors des tests de défense contre une attaque par projectile.**

Programme (Atout niveau 1) : si vous voulez réussir dans la Matrice, vous aurez besoin de programmes (pas forcément légaux). Les programmes tournent obligatoirement sur un cyberdeck.

***Exemple :* un programme Armure réduit de 1 les dommages subis en cybercombat, et un programme Biofeedback permet d'utiliser des signaux biofeedback pour s'attaquer directement au moniteur de condition du decker adverse au lieu de cibler celui de son cyberdeck (voir *Hacking* et *Cybercombat*, p. 163).**

Sort (Atout niveau 1) : les Éveillés peuvent manipuler le mana pour lancer des sorts. Seuls les personnages Éveillés (voir p. 58) peuvent utiliser des sorts. Les sorts sont de deux types : les sorts d'effets offrent uniquement un effet narratif au niveau de base, alors que les sorts de combat de base infligent des dommages de 6P ou 5E / CA (au choix du joueur lors de la sélection de l'Atout, voir *Dommages, Armure et moniteur de condition* p. 156) et *Sorts de combat* (p. 160). Les sorts de combat sont résistés par AGI + LOG s'ils créent un effet plutôt physique qui peut être esquivé et par VOL + FOR si la magie affecte directement la cible. Le personnage peut lancer un sort sur toute cible visible.

***Exemple :* le sort Invisibilité permet au joueur de relancer entre un et trois dés ayant obtenu des échecs lors des tests de Furtivité pour ne pas se faire repérer.**

AJOUTER DES EFFETS SUPPLÉMENTAIRES

La plupart des Atouts de base n'offrent aucun bonus mécanique, et ne servent qu'à fournir de l'inspiration pendant votre Narration : par exemple, un sort ou un pouvoir d'adepte avec une description intéressante peut vous donner une idée unique sur la façon de résoudre un problème, ou un implant cyberware peut vous offrir un angle d'attaque différent. Cependant, si vous voulez que vos Atouts vous offrent plus de puissance, il faudra vous tourner vers les effets supplémentaires.

Les effets supplémentaires permettent de personnaliser les Atouts au-delà de la simple description. Pour ajouter un effet supplémentaire, référez-vous à la *Table des effets supplémentaires* et modifiez le niveau de l'Atout comme indiqué. Discutez avec votre meneur de jeu des Atouts que vous voulez créer, il pourra vous conseiller en fonction de l'équilibre du jeu, de l'histoire, etc. Il pourra aussi décider d'imposer des restrictions aux Atouts particulièrement puissants (ceux qui affectent un grand nombre de tests ou de cibles) telles que portée courte uniquement, Temps de Recharge (voir p. 153), distraction (voir p. 149), drain (voir p. 162) ou simplement en limitant le nombre de cas d'utilisation. Les cas extrêmes peuvent même nécessiter l'utilisation d'un point d'Anarchy.

Certains effets supplémentaires ne s'appliquent qu'à certains types d'Atouts, mais au-delà des précisions apportées, vous ne pouvez ajouter un effet que si vous êtes capables de justifier comment votre atout permet de réaliser cet effet.

Si un effet supplémentaire transforme un Atout en arme (une arme cybernétique implantée ou un focus d'arme par exemple) pensez à le lister dans la section Armes de la feuille de personnage.

Améliorations de cyberdeck : il est possible d'améliorer son cyberdeck de bien des façons :

- Renforcer son Firewall (jusqu'à 2 améliorations pour un indice maximum de 3)
- Améliorer sa stabilité pour ajouter des cases de moniteur de condition matriciel (jusqu'à 2 améliorations pour un maximum de 12 cases au total)
- Accroître sa puissance de calcul pour pouvoir relancer des échecs sur les tests matriciels (jusqu'à 2 améliorations pour un total de 3 relances maximum)
- Augmenter sa capacité pour lui permettre de faire tourner plus de programmes (jusqu'à 2 améliorations pour un maximum de 3 programmes)

Améliorations de drones : les drones de base se déplacent au sol, à l'aide de roues, de chenilles ou de pattes, ou sur l'eau ; les drones volants passent par une amélioration.

Il est aussi possible d'avoir plusieurs drones identiques dans un même Atout : chaque amélioration fournit un drone supplémentaire, qui peut se déplacer et attaquer normalement. Dans le cas des minidrones, chaque amélioration ajoute 2 drones.

Il est aussi possible d'améliorer la Résistance d'un drone en le renforçant, sa Mobilité à l'aide de nitroglycérine et son Autopilote à l'aide d'un processeur amélioré. Enfin, l'amélioration Armure peut être utilisée pour accroître leur Blindage.

Armure : cet Atout offre une protection supplémentaire. Il peut s'agir d'une armure faite d'un matériau à la pointe de la technologie, d'un sort de protection, de plaques de blindage implantées, etc.

Contournement d'Armure (CA) : cet effet est principalement destiné aux sorts, mais un joueur astucieux pourrait trouver d'autres cas d'application. Il permet à une partie des dommages d'ignorer l'armure de la cible, voir p. 160.

Augmentation de dommages : n'importe quel Atout qui inflige des dommages peut gagner en puissance, mais il est aussi possible d'ajouter des dommages limités à un Atout qui n'en infligeait pas de base : un sort d'armure de flammes pourrait causer des dommages à ceux qui attaquent le personnage.

Augmentation de réaction : certains Atouts peuvent vous donner des réflexes surhumains. Les bénéfices dépendent du niveau.

Choix du type de dommages : permet de choisir le type de dommages infligés par un Atout (physiques ou étourdissants). Il est toujours possible d'infliger le type de dommages d'origine.

Cibles multiples (aire d'effet) : permet à l'Atout d'affecter plusieurs cibles. Il peut s'agir d'une boule de feu, d'un sort d'invisibilité qui affecte tout le groupe, ou d'une glande bioware qui libère une substance qui affecte tous ceux qui vous entourent.

Dés retranchés : permet de réduire le nombre de dés lancés par un adversaire dans certaines conditions, précisées dans la description de l'Atout. Aucun Atout ou com-

binaison d'Atouts ne peut infliger une pénalité supérieure à 3 dés pour un test.

Dés supplémentaires : permet d'augmenter le nombre de dés pour certains tests particuliers. Il peut s'agir des tests d'une compétence donnée, ou d'un attribut dans des conditions précises, ou toute autre condition applicable. Aucun Atout ou combinaison d'Atouts ne peut octroyer plus de 3 dés bonus pour un test.

Gain de point d'Anarchy : certains Atouts peuvent permettre de gagner des points d'Anarchy dans certaines situations (voir *Points d'Anarchy*, p. 152), à dépenser rapidement et de façon cohérente avec l'Atout.

Ignorer un modificateur : permet d'ignorer un type de modificateur négatif. Des yeux cybernétiques dotés de vision nocturne peuvent ignorer les modificateurs de vision.

Réduction de dommages : certaines protections permettent de réduire les dommages reçus avant de les appliquer au moniteur de condition. Utilisez la description de l'Atout et votre bon sens pour déterminer si cette réduction s'applique aussi aux dommages subis par l'armure ou seulement aux moniteurs de condition physiques et étourdissants.

Relances autorisées : permet de relancer un nombre donné de dés ayant obtenu un échec sur certains tests particuliers. Il peut s'agir des tests d'une compétence donnée, ou d'un attribut dans des conditions précises, ou toute autre condition applicable. Aucun Atout ou combinaison d'Atouts ne peut octroyer plus de 3 relances pour un test.

Relances forcées : permet de forcer un adversaire à relancer un nombre donné de dés ayant obtenu une réussite dans certaines conditions, précisées dans la description de l'Atout. Aucun Atout ou combinaison d'Atouts ne peut forcer plus de 3 relances pour un test.

Soins : l'atout permet de soigner certains dommages, selon la description. Chaque succès sur un test de la compétence appropriée permet de soigner une case du moniteur de condition visé (Sorcellerie + Volonté pour un sort, Technomancie + Logique pour une forme complexe, etc.).

Autre effet non listé : il est impossible de lister tous les effets potentiels des Atouts. En règle générale tous les effets augmentent le niveau de l'Atout de 1. Par exemple, un sort d'acide peut ronger les armures et leur causer 2 cases de dommages supplémentaires.

CATALOGUE D'ATOUTS

Note : le catalogue d'Atouts fait parfois référence à des points de règles qui seront détaillés dans le chapitre *Les règles de la rue.*

CYBERWARE

Analyseur audio (Essence –1, niveau 1) : permet d'effectuer une analyse spectrale des sons entendus.

Armure dermique (Essence –1, niveau 2 / 3 / 4) : fournit +3 / 6 / 9 cases d'Armure supplémentaires.

Bras cybernétiques (Essence –1, niveau 2 / 3 / 4) : permet de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur les tests liés à l'Agilité dans lesquels les bras sont impliqués.

Câblage de contrôle de véhicule (Essence –1, niveau 3 / 4 / 5) : permet de contrôler les véhicules en RV (+1 dé pour les actions de véhicule) et fournit +1 / 2 / 3 dés supplémentaires pour les tests de pilotage et d'armes de véhicule.

Compartiment cybernétique (Essence –1, niveau 1) : permet de dissimuler des petits objets ou une arme de poing.

Compétences câblées (armes à feu) (Essence –1, niveau 2 / 3 / 4) : ajoute 1 / 2 / 3 dés aux tests d'Armes à feu.

Datajack (Essence –1, niveau 2) : permet d'accéder à la Matrice en RV (+1 dé pour les actions matricielles).

Jambes cybernétiques (Essence –1, niveau 3 / 4 / 5) : permet d'effectuer deux Déplacements par Narration et de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur les tests d'Athlétisme.

Lame cybernétique (Essence –1, niveau 2) : permet d'infliger des dommages physiques ou étourdissants à mains nues.

Modulateur vocal (Essence –1, niveau 2 / 3 / 4) : permet de distordre sa voix, de parler à très haut volume et de changer de timbre de la voix. Ajoute 1 / 2 / 3 dés aux tests de Comédie reposant sur la voix.

Oreilles cybernétiques (Essence –1, niveau 3 / 4 / 5) : peut écouter les conversations à portée courte et intermédiaire et permet de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur les tests de Perception.

Ossature renforcée (Essence –1, niveau 2 / 3 / 4) : réduit les dommages reçus de 1 / 2 / 3 points.

Réflexes câblés (Essence –1, niveau 2 / 3 / 4) : niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 4 : +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Smartlink (Essence –1, niveau 2) : ajoute 1 dé aux tests d'Armes à feu et d'Armes lourdes.

Yeux cybernétiques (Essence –1, niveau 3 / 4 / 5) : ignore les modifications de luminosité et permet de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur les tests de Perception.

BIOWARE

Amplificateur cérébral (Essence –0,5, niveau 3 / 4 / 5) : permet de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur les tests liés à la Logique.

Augmentation musculaire (Essence –0,5, niveau 3 / 4 / 5) : permet de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur les tests liés à la Force.

Bras bioware (Essence –0,5, niveau 3 / 4 / 5) : permet de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur les tests liés à l'Agilité dans lesquels les bras sont impliqués.

Cheveux et tatouages dynamiques (Essence –0,5, niveau 2) : permet de modifier dynamiquement ses cheveux et tatouages.

Empreintes digitales dynamiques (Essence –0,5, niveau 2) : permet de modifier dynamiquement ses empreintes digitales pour éviter d'en laisser ou pour laisser celles de quelqu'un d'autre.

Orthoderme (Essence –0,5, niveau 3 / 4 / 5) : réduit les dommages reçus de 1 / 2 / 3 points.

Phéromones optimisées (Essence –0,5, niveau 3 / 4 / 5) : permet de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur les tests liés au Charisme lors des rencontres physiques.

Régulateur de sommeil (Essence –0,5, niveau 2) : permet de ne dormir que trois heures par nuit sans manquer de sommeil et de tenir deux fois plus longtemps avant de tomber de sommeil.

Synthécarde (Essence –0,5, niveau 3 / 4 / 5) : permet de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur les tests d'Athlétisme.

Tonification musculaire (Essence –0,5, niveau 3 / 4 / 5) : permet de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur les tests de Corps à corps.

CYBERDECKS

Cyberdeck premier prix (niveau 1) : Firewall 1, Moniteur de condition matriciel : 6 cases, 1 Programme, permet de relancer 1 échec sur les tests d'actions matricielles (ex. : Erika MCD-1, Microdeck Summit)

Cyberdeck entrée de gamme (niveau 3) : Firewall 2, Moniteur de condition matriciel : 9 cases, 1 Programme, permet de relancer 1 échec sur les tests d'actions matricielles (ex. : Microtrónica Azteca 200, Hermes Chariot)

Cyberdeck de gamme intermédiaire (niveau 5) : Firewall 3, Moniteur de condition matriciel : 9 cases, 2 Programmes, permet de relancer 1 échec sur les tests d'actions matricielles (ex. : Novatech Navigator, Renraku Tsurugi)

Cyberdeck haut de gamme (niveau 7) : Firewall 3, Moniteur de condition matriciel : 12 cases, 2 Programmes, permet de relancer 2 échecs sur les tests d'actions matricielles (ex : Sony CIY-720)

PROGRAMMES

Agresseur (programme, niveau 2 / 3 / 4) : ajoute 1 / 2 / 3 dés sur les tests de Hacking (cybercombat uniquement).

Armure (programme, niveau 2 / 3 / 4) : augmente de 3 / 6 / 9 cases le moniteur de condition matriciel du cyberdeck.

Biofeedback (programme, niveau 2) : permet d'infliger des dommages matriciels physiques ou étourdissants.

Cryptage (programme, niveau 2 / 3 / 4) : ajoute 1 / 2 / 3 dés sur les tests de défense en cybercombat.

Exploitation (programme, niveau 2 / 3 / 4) : ajoute 1 / 2 / 3 dés sur les tests de Hacking (hors cybercombat).

Furtivité (programme, niveau 2 / 3 / 4) : inflige un modificateur de –1 / 2 / 3 dés pour pister matriciellement le personnage.

Marteau (programme, niveau 2 / 3 / 4) : augmente les dommages de 1 / 2 / 3 en cybercombat.

Pistage (programme, niveau 2 / 3 / 4) : ajoute 1 / 2 / 3 dés sur les tests de Pistage matriciel.

FORMES COMPLEXES (ÉMERGÉS UNIQUEMENT)

Dispersion (forme complexe d'effet, niveau 2 / 3 / 4) : réduit de 1 / 2 / 3 dés la réserve d'un adversaire pour ses tests matriciels liés à la Logique (hors cybercombat).

Bombe d'interférences (forme complexe d'effet, niveau 2) : vous rend invisible dans la Matrice pour deux Narrations, mais les interférences font que toutes les icônes dans la zone sont alertées.

Infusion (forme complexe d'effet, niveau 2 / 3 / 4) : augmente de 1 / 2 / 3 dés la réserve de la cible pour ses tests matriciels liés à la Logique (hors cybercombat).

Nettoyeuse (forme complexe d'effet, niveau 2 / 3 / 4) : les 1 / 2 / 3 prochaines actions matricielles illégales du technomancien ne risquent pas de lui faire gagner de point de surveillance.

Pic de résonnance (forme complexe de combat, niveau 1) : dommages matriciels 5P, Défense Logique + Firewall.

Suture (forme complexe d'effet, niveau 2) : soigne un sprite d'une case de dommages matriciels par succès sur un test simple de Technomancie + Logique.

Tempête d'impulsions (forme complexe d'effet, niveau 3 / 4 / 5) : force les cibles dans la zone d'effet à relancer 1 / 2 / 3 succès sur leurs tests de Hacking ou de Technomancie.

DRONES

Aztechnology Crawler (petit drone, niveau 1) : 1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité 3, Furtivité +2 dés

Drone de combat Steel Lynx (grand drone, niveau 3) : 1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 1, Mobilité 2

GM-Nissan Doberman (drone moyen, niveau 2) : 1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2

MCT Fly-Spy (2 minidrones, niveau 4) : 1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Furtivité +4 dés, Perception +2 dés, volant

MCT-Nissan Roto-drone (drone moyen, niveau 3) : 1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2, volant

Shiawase Kanmushi (2 minidrones, niveau 1) : 1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Furtivité +4 dés

SORTS (ÉVEILLÉS UNIQUEMENT)

Accident (sort d'effet, niveau 3) : lors d'un combat, permet d'ajouter un dé de complication sur deux tests de la cible à chaque Tour.

Analyse de véracité (sort d'effet, niveau 1) : le lanceur peut déterminer si la cible dit la vérité ou non.

Antidote (sort d'effet, niveau 1) : permet à la cible d'éliminer les effets d'une toxine.

Armure (sort d'effet, niveau 2 / 3 / 4) : octroie 3 / 6 / 9 cases d'Armure supplémentaires à la cible, tant qu'il est maintenu. Le sort est automatiquement interrompu une fois toutes les cases cochées.

Armure de flammes (sort d'effet, niveau 3) : octroie 3 cases d'Armure supplémentaires à la cible, tant qu'il est maintenu et cause 1 case de dommages à tout personnage qui touche la cible au corps à corps.

Augmentation de réflexes (sort d'effet, niveau 2 / 3 / 4) : niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène ;

niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Barrière (sort d'effet, niveau 2 / 3 / 4) : crée une barrière magique fixe mesurant quelques mètres ayant 3 / 6 / 9 cases de Blindage.

Boule de feu (sort de combat, niveau 2) : Dommages 6P, affecte plusieurs cibles (aire d'effet), Défense AGI + LOG.

Clairvoyance (sort d'effet, niveau 1) : permet au lanceur de voir un lieu distant comme s'il s'y trouvait.

Confusion (sort d'effet, niveau 2 / 3 / 4) : la cible est confuse et subit un modificateur de −1 / 2 / 3 dés sur tous ses tests tant que le sort est maintenu.

Contrôle des pensées (sort d'effet, niveau 2 / 3 / 4) : octroie +1 / 2 / 3 dés pour les tests d'Intimidation et de Négociation contre la cible tant que le sort est maintenu.

Détection de la magie (sort d'effet, niveau 1) : permet de rendre les objets magiques et les sorts actifs brillants aux yeux du lanceur.

Détection des ennemis (sort d'effet, niveau 1) : permet de localiser toute personne à portée intermédiaire avec des intentions hostiles envers le personnage.

Diagnostic (sort d'effet, niveau 1) : permet de déterminer l'état de santé de la cible.

Éclair étourdissant (sort de combat, niveau 4) : Dommages 8E / CA, Défense FOR + VOL.

Éclair mana (sort de combat, niveau 2) : Dommages 6P / CA, Défense FOR + VOL.

Flot d'acide (sort de combat, niveau 2) : Dommages de 6P, Défense AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Foudre (sort de combat, niveau 3) : Dommages 6P / CA, Défense AGI + LOG, permet de relancer 1 échec sur le test de Sorcellerie.

Illusion (sort d'effet, niveau 2 / 3 / 4) : la cible voit des choses qui n'existent pas et subit un modificateur de −1 / 2 / 3 dés sur tous ses tests perturbés par ces visions tant que le sort est maintenu.

Invisibilité (sort d'effet, niveau 2 / 3 / 4) : permet à la cible de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur ses tests de Furtivité tant que le sort est maintenu.

Invisibilité de masse (sort d'effet, niveau 3 / 4 / 5) : permet à un groupe de personnages de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur leurs tests de Furtivité tant que le sort est maintenu.

Masque (sort d'effet, niveau 2 / 3 / 4) : change l'apparence de la cible, et lui permet de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur ses tests de Comédie tant que le sort est maintenu.

Monde chaotique (sort d'effet, niveau 3 / 4 / 5) : rend tous les personnages dans la zone d'effet confus et les force à relancer 1 / 2 / 3 succès sur tous ses tests tant que le sort est maintenu.

Résistance à la douleur (sort d'effet, niveau 2 / 3 / 4) : permet d'ignorer les modificateurs de blessure de 1 / 2 / 3 dés.

Sens du combat (sort d'effet, niveau 2 / 3 / 4) : permet d'ajouter 1 / 2 / 3 dés sur ses tests de défense en combat.

Soins (sort d'effet, niveau 2) : soigne une case de dommages Physiques ou Étourdissants par succès sur un test simple de Sorcellerie + Volonté (n'oubliez pas un éventuel modificateur dû à l'Essence de la cible).

FOCUS (ÉVEILLÉS UNIQUEMENT)

Focus d'Arme (niveau 2 / 3 / 4) : épée, dommages (FOR / 2 + 3)P, + 1 / 2 / 3 dés pour les tests de Corps à corps.

Focus de Sorcellerie (niveau 2 / 3 / 4) : ajoute 1 / 2 / 3 dés aux tests de Sorcellerie pour lancer un sort.

Focus de maintien (niveau 2) : permet de maintenir un sort supplémentaire sans malus.

Focus d'esprit (niveau 2) : permet d'invoquer un esprit supplémentaire.

Focus d'invocation (niveau 2 / 3 / 4) : ajoute 1 / 2 / 3 dés aux tests de Conjuration pour invoquer un esprit.

POUVOIRS D'ADEPTES (ÉVEILLÉS UNIQUEMENT)

Armure mystique (niveau 3 / 4 / 5) : réduit les dommages reçus de 1 / 2 / 3 points, fonctionne aussi dans l'espace astral.

Augmentation d'attribut (niveau 2 / 3 / 4) : augmente un attribut (sélectionné au moment où l'Atout est appris) de +1 / 2 / 3 pendant 1 Tour. Temps de Recharge : 1 Tour.

Contrôle vocal (niveau 2 / 3 / 4) : permet de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur les tests de Comédie.

Coup critique (niveau 2 / 3 / 4) : augmente les dommages en mêlée de 1 / 2 / 3.

Course sur les murs (niveau 1) : permet de se déplacer sur les surfaces verticales (mais pas d'y rester immobile).

Mains mortelles (niveau 2) : permet d'infliger des dommages physiques ou étourdissants à mains nues.

Perception améliorée (niveau 2 / 3 / 4) : permet de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur les tests de Perception.

Poids plume (niveau 2) : fournit un bonus de +2 dés pour les tests de saut.

Réflexes améliorés (niveau 2 / 3 / 4) : niveau 2 = +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 3 = +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène ; niveau 4 = +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène.

Résistance aux sorts (niveau 2 / 3 / 4) : augmente sa réserve de dés de 1 / 2 / 3 dés pour résister aux sorts.

ÉQUIPEMENT

Combinaison caméléon (équipement, niveau 3) : Armure 9, +3 dés aux tests de Furtivité pour ne pas être repéré.

Console de commande pour Rigger (équipement, niveau 2 / 3 / 4) : permet de contrôler plusieurs drones (voir *Méthodes de contrôle* p. 164) et de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur les tests de pilotage ou d'attaque avec les drones.

Lunettes de vision nocturne (équipement, niveau 1) : permet d'ignorer les modificateurs de vision.

Van personnalisé (équipement, niveau 3) : van avec tourelle dissimulée, renforts et nitroglycérine (Blindage 18, Résistance 4, Mobilité 0).

Kit d'effraction (équipement, niveau 1 / 2 / 3) : permet de relancer 1 / 2 / 3 dés sur les tests visant à crocheter un verrou ou un maglock.

SPÉCIAUX

Esprit d'équipe (niveau 2) : permet de donner vos points d'Anarchy ou de Chance à un autre joueur.

Touche-à-tout (niveau 2 / 3 / 4) : permet de relancer 1 / 2 / 3 dés sur les tests quand vous n'avez pas la compétence.

TRAITS

Chaque joueur doit choisir deux Avantages et un Défaut pour son personnage.

Les **Avantages** ajoutent généralement des dés à une compétence, bien qu'ils puissent aussi offrir toute une gamme d'autres bonus. Les **Défauts** retranchent généralement des dés, mais peuvent aussi doubler certains modificateurs ou imposer d'autres malus.

Vous pouvez choisir vos Traits depuis la liste suivante, parmi ceux des personnages prétirés ou créer les vôtres.

CRÉATION DE TRAITS

Pour créer un Trait, commencez par choisir s'il s'agit d'un Avantage ou d'un Défaut. L'effet le plus simple est d'ajouter ou de retrancher 2 dés, selon s'il s'agit d'un Avantage ou d'un Défaut, à une compétence, un Atout ou à tout autre effet. Mais n'hésitez surtout pas à être plus créatif avec l'accord de votre meneur de jeu.

CATALOGUE DE TRAITS

AVANTAGES

Acrobate né : +2 dés pour les tests d'Acrobaties.

Affinité avec les esprits : +2 dés pour les tests de Conjuration avec un type d'esprit spécifique.

Ambidextre : +2 dés en cas d'utilisation de deux armes de mêlée.

As de la gâchette : +2 dés pour les tests d'Armes à feu.

Athlète né : +2 dés pour les tests d'Athlétisme.

Attribut exceptionnel : augmentez de 1 la valeur maximale d'un attribut au choix.

Beau parleur : permet de relancer 2 échecs sur les tests de Charisme si le personnage parle.

Biocompatibilité : ignorez un point de perte d'Essence lié à des Atouts.

Bon codeur : +2 dés pour les tests de Hacking (hors cybercombat).

Célébrité (raison et lieu au choix) : +2 dés sur les tests liés au Charisme si vous êtes reconnus.

Celui à qui murmurent les esprits : permet de relancer 2 échecs sur les tests de Conjuration.

Chanceux : augmentez votre Chance de 1.

Chef de meute : ajoutez un groupe, une organisation ou un gang à votre liste de contacts.

Cogneur : +2 dés pour les tests d'Intimidation.

Cybercombattant : +2 dés pour les tests de Hacking (cybercombat uniquement).

Dur à cuire : tous les dommages subis sont réduits de 1.

Empathie animale : +2 dés sur les tests pour tenter d'influencer ou de contrôler un animal.

Endurance à la douleur : ignorez la première ligne de dommages remplie pour calculer les modificateurs de blessure.

Esprit mentor (Aigle) : +1 dé pour les tests de Perception, peut relancer 1 échec sur les tests de Conjuration.

Esprit mentor (Chat) : +1 dé pour les tests d'Athlétisme ou de Furtivité (au choix), peut relancer 1 échec sur les tests pour lancer des sorts d'effet.

Esprit mentor (Chien) : +1 dé pour les tests de Survie, peut effectuer une action *S'interposer* par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Corbeau) : +1 dé sur les tests de Comédie, peut effectuer une action *Prise de risque* par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Coyote) : +1 dé pour les tests d'Étiquette, peut relancer 1 échec sur les tests pour lancer des sorts d'effet.

Esprit mentor (Loup) : +1 dé pour les tests de Pistage, peut relancer 1 échec sur les tests pour lancer des sorts de combat.

Esprit mentor (Ours) : Dommages +1 au corps à corps, peut effectuer un Premiers secours par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Rat) : +1 dé sur les tests de Furtivité, peut relancer 1 échec sur les tests pour lancer des sorts d'effet.

Félin : +2 dés pour les tests de Furtivité.

Fou du volant : +2 dés sur les tests de Véhicules terrestres et Véhicules divers quand vous tentez des manœuvres difficiles et que vous poussez le véhicule dans ses derniers retranchements.

Guérison rapide : +2 dés pour tous les tests pour soigner ce personnage.

Loyauté à une marque (corporation au choix) : +1 dé aux tests effectués en utilisant un équipement produit par la corporation choisie, –2 dés si le principal équipement utilisé est produit par une autre corporation.

Mieux vaut être craint que d'être aimé : vous avez de l'influence sur quelqu'un d'important en le faisant chanter. Ajoutez cette personne à vos contacts.

Œil de lynx : +2 dés pour les tests de Perception.

Pilote de course : +2 dés pour les tests de Véhicules terrestres.

Pilote d'élite : +2 dés pour les tests de Véhicules divers.

Renfort naturel : réduit de 2 les dommages matriciels subis (réservé aux technomanciens)

Sans limites : permet de relancer 2 échecs sur les tests d'attaque avec une compétence au choix.

Solide comme un roc : +1 case au moniteur de condition physique ou étourdissant.

Territoire : gagne un point d'Anarchy en entrant ou en se réveillant sur le territoire choisi.

Tripes : permet de relancer 2 échecs sur les tests pour résister à la peur ou à l'intimidation.

Tu ne mourras pas entre mes mains ! : +2 dés pour les tests de Biotech.

Volonté d'acier : permet de relancer 2 échecs sur les tests de Sorcellerie.

DÉFAUTS

Accro au combat : vous devez utiliser un point d'Anarchy pour ne pas utiliser la violence comme première réponse à un problème.

Allergie : –4 dés à tous vos tests quand vous êtes affectés par l'allergie, à la discrétion du MJ.

Asocial : vous devez relancer 1 succès sur tous vos tests sociaux.

Attachement émotionnel : vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité absolue à l'objet de votre attachement.

Dégoût de la violence : toutes vos attaques causent 2 cases de dommage de moins.

Gremlins : vous ajoutez un dé de complication lors de tous vos tests en relation avec un objet high-tech.

Kleptomane : vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité à un vol mesquin (ou grandiose) plutôt qu'à vos autres objectifs.

Loyauté obstinée : –2 dés quand vous utilisez un drone ou un véhicule qui n'est pas produit par une corporation spécifique, ou que vous n'avez pas modifié vous-même.

Mauvais codeur : –2 dés à tous les tests de Hacking (hors cybercombat).

Poseur elfe : vous ajoutez un dé de complication lors de tous vos tests sociaux en rapport avec les elfes.

Paralysie en combat : vous effectuez votre Narration en dernier lors du premier Tour de chaque combat (à moins que vous ne montiez personnellement une embuscade).

Phobie : –2 dés à tous vos tests quand vous êtes en présence de la source de votre phobie, à la discrétion du MJ.

Sensibilité à la douleur : augmentez les pénalités de blessure de 1.

SINner, Corporatiste : vous êtes un citoyen à part entière d'une corporation au choix, vos données biométriques sont disponibles dans le registre mondial SIN.

SINner, Criminel : vous êtes connus des forces de l'ordre et disposez d'un SIN criminel, vos données biométriques sont disponibles dans le registre mondial SIN.

SINner, National : vous êtes un citoyen à part entière d'un état au choix, vos données biométriques sont disponibles dans le registre mondial SIN.

Style distinctif : vous arborez toujours le style choisi, ce qui octroie un bonus de +2 dés à toutes les tentatives de vous reconnaître ou de se souvenir de vous.

CONTACTS

Les **contacts** sont les personnes que votre personnage connaît et à qui il s'adressera quand les choses tourneront mal, quand il aura besoin d'une information ou simplement d'une épaule sur laquelle se vider de son sang. Ils peuvent appartenir à un large éventail, des crapules des rues aux propriétaires des penthouses corporatistes.

Les contacts peuvent aussi servir de support à la narration. Qui est Granny Smith, le contact de votre personnage ? Comment pourrait-il aider l'équipe à résoudre son problème du moment ? Pour quel prix ? Répondre à ces questions peut aboutir à une histoire intéressante.

Au moment de la création de votre personnage, vous disposez d'un à trois contacts selon le Niveau de jeu. Vous devriez choisir des contacts qui correspondent au concept et au contexte de votre personnage. Par exemple, si votre personnage a grandi dans les rues, avoir un cadre dirigeant d'une corpo AA sera difficile à justifier auprès de votre groupe, mais un chef de gang et un dealer de BTL seront parfaitement dans le ton. De même, si vous jouez un ancien flic, vous pouvez raisonnablement connaître un chef de police ou un agent de Knight Errant. Cela étant dit, vous pouvez tout à fait sortir des sentiers battus, parfois les gens connaissent des personnes vraiment surprenantes.

Si vous souhaitez que votre personnage ait plus de contacts à la création, vous pouvez en acheter en dépensant des points d'Atouts. Chaque point vous permet d'ajouter deux contacts à votre personnage.

Sledge a deux besoins principaux concernant les contacts : quelqu'un pour lui fournir les armes dont il se sert pour semer le chaos, et quelqu'un dans les forces de l'ordre pour lui fournir des informations privilégiées, et éventuellement aider à arranger les choses quand Sledge se sera fourré dans les problèmes. Sarah donne donc à l'ork un contact nommé « Red Dot » Dottie, un vendeur d'armes et Elkarra Johannsen, une policière qui se trouve être une orke et qui a donc une certaine affinité avec Sledge.

ARMURE

La plupart des personnages n'ont pas d'armure naturelle, ils ne sont donc pas protégés à moins de porter une armure. Les trolls, cependant, sont plus robustes et ont la peau plus épaisse que les autres métatypes, et bénéficient donc de 3 cases d'Armure supplémentaires.

Si vous voulez une meilleure protection que votre armure naturelle, ce qui devrait être le cas si vous comptez survivre plus de quelques minutes, vous voudrez porter une armure. Trois niveaux d'armure sont disponibles : légère (6 cases), moyenne (9 cases) et lourde (12 cases), des exemples détaillés sont fournis ci-dessous. Une Armure de 9 est la valeur par défaut. Pour choisir une Armure de 12, vous devez retrancher un point de compétence : si vous décidez de vous concentrer sur une protection lourde en combat, vous êtes moins efficace dans vos autres compétences. À l'inverse, choisir une Armure de 6 vous octroie un point de compétence supplémentaire : vous avez clairement d'autres compétences sur lesquelles compter pour vous déplacer si légèrement protégé.

- **Armures légères (Armure 6, +1 point de compétence) :** veste en synthécuir, costume « Actioneer », vêtements pare-balles
- **Armures moyennes (Armure 9) :** gilet pare-balles, manteau renforcé
- **Armures lourdes (Armure 12, –1 point de compétence) :** veste pare-balles, armure corporelle



Ce niveau correspond à votre armure maximum, vous pouvez toujours décider de porter une armure plus légère pour une Scène donnée : il n'est par exemple pas de bon ton de se rendre à une réception mondaine en armure corporelle intégrale.

Certaines armures peuvent être sélectionnées comme Atout pour fournir des bonus supplémentaires. Par exemple, une combinaison caméléon peut fournir des bonus aux tests de Furtivité et des vêtements de fée un bonus aux tests de Comédie. Dans ce cas, l'Atout ne concerne que les bonus additionnels, la valeur d'Armure est déterminée normalement.

L'Armure totale dont un personnage peut bénéficier, toutes sources confondues (armure portée, armure naturelle des trolls ou Atout), ne peut jamais dépasser 15 cases (hors sources temporaires).

Bien que Sarah ne refuserait pas un surplus de protection pour Sledge, elle ne souhaite pas perdre un point de compétence. Elle opte donc pour une veste tactique avec une Armure de 9, elle changera peut-être une fois que Sledge aura gagné des points de Karma.

ARMES

Les personnages nouvellement créés ont entre une et trois armes, selon le Niveau de jeu et sans compter le combat à mains nues ni d'éventuelles armes fournies par leurs Atouts. Il est conseillé d'avoir au moins une arme de chaque type (mêlée et distance), mais il est parfaitement possible de ne pas respecter cette règle selon le concept du personnage. Si un joueur souhaite démarrer avec plus d'armes, il doit obtenir l'accord du groupe.

Si vous souhaitez que votre personnage soit mieux armé à la création, vous pouvez en acheter en dépensant des points d'Atouts. Chaque point vous permet d'ajouter deux armes à votre personnage.

Sélectionner ses armes peut être une étape amusante. Vous pouvez simplement parcourir les personnages prétirés ou la liste qui suit pour choisir vos armes. Cependant, laisser parler le hors-la-loi qui sommeille en vous peut être beaucoup plus amusant : inventez juste n'importe quel nom cool qui vous plaît, plus il sera cyberpunk, mieux ce sera ! Que diriez-vous de flèches au napalm ?

ARMES AUTOMATIQUES

Règle optionnelle

Vous pouvez simuler les capacités de tir automatique des pistolets mitrailleurs, mitraillettes, fusils d'assaut et mitrailleuses en les autorisant à tirer sur plusieurs cibles proches avec un modificateur de -2 dés et des dommages réduits de moitié (arrondi au supérieur).

Cette tactique est néanmoins coûteuse en munitions, ce qui peut être pris en compte par le meneur de jeu en dépensant un point d'Anarchy pour causer une **Défaillance** (p. 153) et ainsi forcer le personnage à recharger son arme.

CATALOGUE D'ARMES

CORPS À CORPS	DOMMAGES	COURTE	INTERMÉDIAIRE	LONGUE
Mains nues	(FOR / 2)E	OK	—	—
Armes courtes (couteau de survie, couteau de combat, lames cybernétiques, griffes, poing américain, gants renforcés)	(FOR / 2 + 1)P	OK	—	—
Matraques (bâton, matraque, matraque télescopique, batte de base-ball, bâton de kali)	(FOR / 2 + 2)P	OK	—	—
Matraques étourdissantes (bâton étourdissant Shiawase / Nemesis Arms Maul, matraque étourdissante)	7E	OK	—	—
Armes longues (épée monofilament Ares "One", katana, vibrolame, épée, tronçonneuse, hache de combat, arme d'hast, rapière)	(FOR / 2 + 3)P	OK	—	—
ARMES À PROJECTILES	**DOMMAGES**	**COURTE**	**INTERMÉDIAIRE**	**LONGUE**
Armes de jet (chakram, boomerang, lance, javelot, harpon, shuriken, pierre, couteau de lancer, tomahawk)	(FOR / 2 + 1)P	OK	–2	—
Arcs (arc traditionnel, arc composite, arc à poulies)	(FOR / 2 + 1)P	–2	OK	–2
Arbalètes (arbalète lourde, moyenne, légère, de poing)	5P	OK	–2	—
Grenades[1] (à fragmentation, hautement explosive)	12P	OK	OK	—
Grenades étourdissantes[1] (grenade étourdissante, grenade à gaz)	8E	OK	OK	—
ARMES À FEU	**DOMMAGES**	**COURTE**	**INTERMÉDIAIRE**	**LONGUE**
Tasers / Pistolets tranquillisants (Cavalier Safeguard, Defiance EX Shocker, Tiffani Defiance Protector, Yamaha Pulsar, pistolet à fléchettes narcoject, fusil à fléchettes Parashield)	6E	OK	–4	—
Pistolets légers (Colt New Model Revolver, Streetline Special, Ares Light Fire, Beretta 201T, Colt America L36, Fichetti Security 600, Taurus Omni-6)	5P	OK	–2	—
Pistolets lourds (Ares Predator V, Browning Ultra-Power, Colt Government 2066, Remington Roomsweeper, Ruger Super Warhawk)	6P	OK	–2	—
Pistolets mitrailleurs (Ares Crusader II, Ceska Black Scorpion, Steyr TMP)	5P	OK	–2	—
Mitraillettes (Colt Cobra TZ-120, FN P93 Praetor, HK-227, Ingram Smartgun X, SCK Model 100, Uzi IV)	6P	OK	OK	—
Fusils d'assaut (AK-97, Ares Alpha, Colt M23, FN HAR, Yamaha Raiden, Shiawase Arms Monsoon)	8P	OK	OK	–2
Fusils de précision (Ares Desert Strike, Cavalier Arms Crocket EBR, Ranger Arms SM-5, Remington 950, Ruger 100)	9P	–4	–2	OK
Shotguns (Defiance T-250, Enfield AS-7, PJSS Model 55)	9P	OK[2]	–2	—
ARMES LOURDES	**DOMMAGES**	**COURTE**	**INTERMÉDIAIRE**	**LONGUE**
Mitrailleuses (Ingram Valiant, Stoner-Ares M202, RPK HMG)	8P	OK	OK	OK
Canons / Lanceurs[1] (Ares Antioch-2, ArmTech MGL-12, Aztechnology Striker, Krime Cannon, Onotari Interceptor, Canon d'assaut Panther XXL)	12P	OK	OK	OK

[1] Le tireur peut aussi être affecté, à la discrétion du meneur de jeu

[2] Permet d'attaquer deux cibles à portée courte avec un modificateur de -2 dés et des dommages réduits de moitié (5P).

Ou d'un chat à neuf queues monofilament ? Notez ça sur votre fiche. Vos armes devraient vraiment correspondre au concept de votre personnage, et y contribuer.

Pour déterminer les caractéristiques des armes nouvellement créées, trouvez une arme comparable sur les prétirés, ou dans la liste qui précède, et notez ses statistiques.

Dans tous les cas, gardez en tête que votre personnage ne pourra jamais avoir plus de six armes.

Sarah sait que Sledge aura besoin de plusieurs armes pour faire face à toutes les situations et portées. Elle commence par sélectionner un katana, car elle veut en faire la signature de l'ork. Pour les combats à distance, elle choisit un pistolet, un classique Ares Predator, pour les combats à portée courte ainsi qu'une mitraillette et un fusil d'assaut pour les combats à portée plus élevée. Au niveau Runner elle ne peut choisir que deux armes, et dépense donc son dernier point d'Atout pour équiper Sledge de quatre armes.

ÉQUIPEMENT

Si un bon shadowrunner compte sur ses capacités, cela ne l'empêche pas d'utiliser des outils et des consommables. Contrairement aux armes, l'équipement ne se destine généralement pas à tuer des gens et ne possède pas de caractéristiques chiffrées, mais il peut permettre d'entreprendre des actions qui seraient impossibles sinon.

L'équipement peut aussi devenir le point de départ d'un rebondissement : prenez un stimpatch par exemple. Bien sûr il pourrait ne s'agir que d'un antidouleur classique. Mais que se passera-t-il si le MJ décidait de dépenser un point d'Anarchy pour informer le chaman que le stimpatch qu'il vient de se coller au bras vient d'un mauvais lot mélangé avec une drogue artisanale ? Dans ce genre de situation, le joueur devra répondre à cette question lors de sa prochaine Narration !

Chaque personnage peut choisir entre trois et cinq pièces d'équipement selon le Niveau de jeu, en plus de son armure et de ses armes. On n'a jamais vu de shadowrunner sortir sans son commlink, de ce fait il ne compte pas comme pièce d'équipement. Selon le thème de votre campagne, vous pouvez décider de modifier cette liste d'équipements par défaut.

Comme précisé dans la section *Utiliser son équipement* (p. 154), l'équipement à *Shadowrun : Anarchy* n'est pas couvert par des règles précises. Au lieu de ça, il agit comme les Répliques, permettant de faire avancer l'histoire sans avoir à entrer dans les détails de combien pèse chaque objet, de ce qu'il fait, etc. Utilisez votre équipement pour renforcer le concept de votre personnage, en lui fournissant des objets qui seront amusants et utiles pendant la partie. Il n'est même pas nécessaire de savoir ce que chaque pièce d'équipement fait… un ou deux peuvent n'être que des noms sympas dont vous déterminerez l'effet à la volée. Vous pouvez aussi jeter un œil à l'équipement des personnages prétirés ainsi qu'à la liste qui suit pour choisir l'équipement qui vous semble incontournable, celui qui sera susceptible de vous sauver les miches un jour.

Tous vos équipements ne doivent pas nécessairement être liés au rôle de votre personnage, mais un decker aura probablement plus d'objets liés aux ordinateurs qu'un chaman incompétent en informatique. Gardez aussi à l'esprit que vous n'aurez pas à vous préoccuper des objets les plus basiques, comme les chargeurs et munitions supplémentaires. *Shadowrun : Anarchy* ne se préoccupe pas de tenir le compte du nombre du balles restantes dans le chargeur, assurez-vous donc de réserver vos emplacements d'équipement pour les objets les plus importants, c'est-à-dire ceux qui offrent des possibilités de narration intéressantes.

Il est important de préciser que, du fait de la nature vague de ces règles, il est facile pour les joueurs de créer des objets particulièrement puissants et ridiculement petits, par exemple un « lanceur d'ogives nucléaires tactiques de poche ». Après tout, « les règles ne l'interdisent pas ! ». Si votre groupe de joueur pense que c'est une bonne idée et que ça correspond à ce qu'ils attendent de la partie alors, ne l'interdisez surtout pas. Cependant, la plupart des groupes vont réaliser que même avec ce genre de règles, une limite à la puissance de l'équipement est nécessaire. Cette limite est : est-ce que cet équipement conduira à une histoire amusante pour tous les joueurs ? Les joueurs peuvent vouloir limiter la puissance de l'équipement disponible lors de la création de personnage pour s'assurer qu'elle reste dans des limites qui conviennent à tous… ou se retrouver à ce que le MJ doive annoncer « désolé, mais ce lanceur d'ogives nucléaires que tu viens de passer une douzaine de séances à obtenir siffle, fuit et s'éteint… c'est un faux. Et maintenant les esprits dans la zone que tu viens d'essayer d'irradier sont vraiment énervés ».

CATALOGUE D'ÉQUIPEMENT

La liste suivante ne représente qu'une petite fraction de ce que le Sixième Monde a à offrir. Les joueurs sont encouragés à créer leur propre équipement, ou à réutiliser l'équipement qu'ils ont rencontré dans de précédents ouvrages Shadowrun.

- Brouilleur de zone
- Cinquante drachmes de réactifs
- Commlink (Meta Link, Sony Emperor, Renraku Sensei, Erika Elite, Hermes Ikon, Transys Avalon, Fairlight Caliban, Common Denominator Element, EvoTech Himitsu, FTL Quark, Leviathan Technical LT-2100, Xiao Technologies XT-2G, MCT 3500, MCT Blue Defender, Microtronica Azteca Raptor, PULSE Wave, Sony Emperor, Shiawase Kawaii Shugenja, Spinrad Industries Trompe L'Œil)
- Contrat DocWagon
- Fausse licence (préciser pour quel équipement)
- Faux SIN
- Gadget à la mode du moment
- Générateur de bruit blanc
- Grenades fumigènes
- Jumelles avec accroissement de vision
- Kit de survie
- Kit d'outillage (préciser pour quels travaux)

- Lunettes / lentilles (avec lien visuel, vision thermographique, zoom)
- Mallette blindée
- Matériel pour loge magique
- Médikit
- Menottes métalliques ou en plastique
- Pied de biche
- Sac de cailloux lisses
- Sac de coursier
- Souvenir, objet antique
- Stim patchs (aide à soigner les personnages blessés)
- Trauma patchs (aide à stabiliser les personnages Mourants)
- Véhicules
  - **Yamaha Rapier (moto de course) :** Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité 3
  - **Harley-Davidson Scorpion (chopper) :** Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2
  - **Eurocar Westwind 3000 (voiture sportive) :** Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2
  - **Ford Americar (berline) :** Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 2, Mobilité 1
  - **Toyota Gopher (pickup) :** Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité 0
  - **GMC Bulldog Step-Van (fourgon) :** Autopilote 6, Blindage 18, Résistance 3, Mobilité −1
  - **Ares Roadmaster (transport blindé) :** Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 4, Mobilité −3
  - **Ares Dragon (hélicoptère double-rotor) :** Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 2, Mobilité -1
  - **Northrup Wasp (hélicpotère léger) :** Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2
  - **Cessna C750 (avion bimoteur civil) :** Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 1, Mobilité 0

PROGRESSION DES PERSONNAGES

Les joueurs peuvent faire progresser leur personnage grâce aux points de Karma accumulés durant les parties. Ceux-ci représentent aussi bien l'expérience que les nuyens durement gagnés : de par sa nature, *Shadowrun : Anarchy* ne se préoccupe pas de comptabiliser les nuyens (la devise la plus courante du Sixième Monde). Les joueurs devraient bien sûr interpréter les gains et dépenses en nuyens au cours des parties, bien que ce ne soit pas obligatoire. Par contre, d'un point de vue règles, les dépenses de nuyens se traduisent en dépense de Karma.

Les joueurs doivent faire attention à mettre à jour leurs points de Karma dans la case prévue sur leur feuille de personnage à chaque gain ou dépense.

Le Karma peut être gagné de deux façons :

- **Missions :** à chaque fois qu'il termine un contrat, le personnage gagne le nombre de points de Karma indiqué dans le Topo de mission, en fonction des objectifs remplis. Cela correspond aussi bien à la paie qu'à l'expérience accumulée.
- **Meneur de jeu :** à la fin de chaque contrat, le meneur de jeu peut distribuer des points de Karma supplémentaires à tout joueur qui a fait particulièrement preuve de jugeote, d'humour, de bravoure ou toute autre qualité qui a rendu la partie plus intéressante.

Les points de Karma peuvent être dépensés de plusieurs façons :

- Améliorer un attribut
- Ajouter ou améliorer une compétence
- Ajouter ou améliorer un Atout
- Se débarrasser d'un défaut
- Gagner un contact
- Améliorer son armure
- Acheter ou améliorer une arme
- Acquérir de l'équipement

Les joueurs ne sont pas contraints sur le nombre de points de Karma dépensés entre les missions ni sur la façon dont ils les dépensent. Pour effectuer ces changements, utilisez les règles suivantes (aucun autre point de la feuille de personnage n'est affecté).

AMÉLIORER SES ATTRIBUTS

Pour augmenter un attribut de 1 point, dépensez un nombre de points de Karma égal à deux fois le nouvel indice de l'attribut. Par exemple, améliorer Logique de 4 à 5 coûte 10 points de Karma (5 × 2). Un attribut ne peut jamais dépasser le maximum pour le métatype du personnage (voir la *Table des indices maximum des attributs*, p. 58).

Si la Force ou la Volonté est améliorée, ajustez les moniteurs de conditions (voir *Moniteurs de condition*, p. 60) et les dommages en mêlée (voir *Bonus de dommages au corps à corps*, p. 155) en conséquence.

AMÉLIORER SES COMPÉTENCES

Améliorer une compétence : pour augmenter une compétence de 1 point, dépensez un nombre de points de Karma égal au nouvel indice de la compétence. Par exemple, améliorer Ingénierie de 3 à 4 coûte 4 points de Karma. La valeur maximum des compétences est de 12.

Apprendre une nouvelle compétence : apprendre une nouvelle compétence à l'indice 1, ou une Connaissance, coûte 2 points de Karma. La liste des compétences est disponible p. 61. Si vous n'avez plus d'emplacement de compétence disponible, vous ne pouvez apprendre une nouvelle compétence que si votre groupe autorise des emplacements supplémentaires.

Ajouter une spécialisation : vous pouvez ajouter une spécialisation à une compétence qui n'en a pas déjà une. Cela coûte 2 points de Karma et fournit un bonus de +2 dés à cette compétence quand la spécialisation s'applique. Les compétences d'indice 1 ne peuvent pas avoir de spécialisation.

SUPPRESSION D'ATOUT

Il existe deux occasions dans lesquelles un personnage peut se défaire d'un Atout, quand celui-ci représente un équipement qui est effectivement revendu par le personnage, et lorsqu'il souhaite consolider plusieurs Atouts en un seul, afin de libérer un emplacement. Dans les deux cas, cela ne peut se faire qu'avec l'accord du meneur de jeu.

Revente d'Atout : cela concerne principalement les Atouts représentant un équipement : cyberdecks, programmes, drones, focus, équipement, ainsi que cyberware et bioware dans certains cas. Dans ce cas, le personnage récupère moins de points de Karma que le coût d'achat de l'Atout, pour représenter la décote dont souffre un objet d'occasion. Le Karma représentant aussi bien l'argent que l'expérience du personnage, il est cependant conseillé de ne pas trop réduire le nombre de points de Karma récupérés. Après tout, les Atouts sont ce qui rend les personnages exceptionnels, il doit donc s'agir d'objets recherchés qui se revendent bien.

Consolidation d'Atout : si vous avez déjà 6 Atouts et souhaitez en acquérir un nouveau, le meneur de jeu peut vous autoriser à consolider plusieurs Atouts en un seul de niveau supérieur. Cela doit se faire en restant cohérent : vous pouvez par exemple regrouper votre armure dermique et votre lame cybernétique en une suite cybernétique de combat ; insérer vos griffes cybernétiques rétractables dans votre bras cybernétique ; ou regrouper vos sorts Boule de feu et Bouclier de feu en un Atout unique Maîtrise du feu. Dans ce cas, vous regagnez l'ensemble des points de Karma de l'Atout le plus faible afin d'améliorer l'autre Atout. Comme le nombre de points de Karma nécessaire pour améliorer un Atout augmente avec le niveau, il faudra forcément rajouter des points de Karma ; c'est le prix à payer pour libérer un emplacement. C'est le seul cas où vous pouvez augmenter un Atout de plus d'un niveau en une fois.

Notez que l'Essence n'est par contre jamais regagnée, ni dans un cas ni dans l'autre, une fois que vous vous êtes implanté un bras cybernétique, votre bras de chair est jeté (ou donné en pâture aux goules) et vous ne pouvez plus le récupérer, ce qui vous laisse avec une faille d'Essence. Cette faille peut être utilisée comme « crédit » pour tout nouvel implant, les pertes d'Essence de vos prochains implants seront payées avec la faille avant de réduire votre Essence propre.

AMÉLIORER SES ATOUTS

Augmenter un Atout : les Atouts s'améliorent un niveau à la fois. Choisissez l'Atout que vous souhaitez améliorer et l'effet que vous souhaitez ajouter ou renforcer. Modifiez votre Atout, augmentez son niveau de 1 et dépensez un nombre de points de Karma égal au nouveau niveau de l'Atout. N'oubliez pas de respecter les maximums pour les différents effets possibles.

Par exemple, vous pourriez vouloir ajouter la capacité de relancer 1 dé à un Atout de niveau 1. Pour cela, augmentez son niveau à 2, dépensez 2 points de Karma, et ajoutez ce nouvel effet à la description de l'Atout sur votre feuille de personnage. Vous devez améliorer votre Atout au niveau 2 (en payant 2 points de Karma) avant de pouvoir l'améliorer au niveau 3 (pour 3 points de Karma).

Apprendre un nouvel Atout : si vous avez un emplacement d'Atout disponible sur votre feuille de personnage, et pouvez vous permettre son coût en Essence le cas échéant, vous pouvez acquérir un nouvel Atout. Si vous ne disposez plus d'aucun emplacement, vous pouvez « revendre » un Atout (voir encart) pour en libérer un. Vous ne pouvez avoir un emplacement supplémentaire que si votre groupe le décide.

Pour acquérir un nouvel Atout, vous pouvez le concevoir vous-même ou le choisir dans le catalogue (voir *Atouts* p. 62), ou reprendre celui d'un personnage prétiré. Le niveau de l'Atout déterminera son coût en points de Karma, comme s'il était augmenté niveau par niveau :

- **Atout niveau 1 :** 1 point de Karma
- **Atout niveau 2 :** 3 points de Karma (1 + 2)
- **Atout niveau 3 :** 6 points de Karma (1 + 2 + 3)
- **Atout niveau 4 :** 10 points de Karma (1 + 2 + 3 +4)
- **Atout niveau 5 :** 15 points de Karma (1 + 2 + 3 + 4 + 5)
- **Etc.**

SE DÉBARRASSER D'UN DÉFAUT

Si votre personnage se retrouve constamment dans de mauvaises situations à cause de son défaut, vous pouvez décider de dépenser du Karma pour le faire disparaître. Mais ce n'est pas chose facile. Il faut dépenser 6 points de Karma et expliquer à votre groupe comment votre personnage est parvenu à surmonter ce défaut, afin de contribuer à l'histoire commune de votre personnage et de l'équipe.

Notez que cette option devrait être utilisée avec parcimonie. Si la suppression d'un défaut avantage techniquement le personnage, cela fait aussi disparaître une accroche narrative intéressante, ce qui est le cœur de *Shadowrun : Anarchy*. Faites attention à ne pas supprimer trop d'opportunités de challenges pour vos personnages. Dans certains cas il peut être préférable de le remplacer par un autre, en le justifiant narrativement et avec l'accord du meneur de jeu.

GAGNER UN CONTACT

Il peut arriver que votre personnage fasse des rencontres intéressantes pendant une mission et que vous souhaitiez en faire des contacts. Dès lors que le meneur de jeu considère que la relation est suffisante, ajouter un contact à votre personnage coûte 2 points de Karma. Cela peut être fait en cours de partie.

AMÉLIORER SON ARMURE

Les Atouts permettent de nombreuses améliorations d'armure, y compris d'augmenter la valeur de celle-ci, mais vous pourriez simplement vouloir vous acheter une meilleure armure, sans en faire un Atout. Pour cela, il faut dépenser 3 points de Karma pour chaque augmentation de 3 cases d'Armure. Gardez en tête que votre Armure totale ne peut jamais dépasser 15 cases.

ACHETER OU AMÉLIORER UNE ARME

Il arrive que les armes dont vous disposez ne soient plus suffisantes pour faire le boulot, et il vous faut trouver de nouveaux moyens d'éliminer vos adversaires tout en vous protégeant vous-même.

Acheter une nouvelle arme : à n'importe quel moment, y compris en cours de partie, un joueur peut dépenser 2 points de Karma pour acquérir une nouvelle arme, pour peu que le personnage ait trouvé une façon de l'acquérir.

Personnaliser une arme : personnaliser une arme vous permet de choisir un effet parmi ceux listés ci-dessous pour un coût de 3 points de Karma. Chaque effet ne peut être choisi qu'une fois.

- **Précision :** bénéficiez d'un bonus de +1 dé (ex. : visée laser, système smartgun)
- **Létalité :** augmentez les dommages de 1 (ex : balles explosives, balles fléchettes)
- **Portée :** réduisez le modificateur d'une portée de 1. Une arme avec « -1 » à une certaine portée passera à « OK » pour cette portée, une à « -2 » passera à « -1 ». Les portées à « — » ne peuvent pas être améliorées (ex. : balles de gros calibre, lunette de visée)
- **Spécial :** ajouter un effet narratif (ex : balles anti émeutes, arme en céramique)

Les effets des armes personnalisées se cumulent avec les Atouts. Certains Atouts peuvent être utilisés comme arme, mais une arme ne devient jamais un Atout.

ACHETER DE L'ÉQUIPEMENT

Un personnage peut acheter deux nouveaux équipements par point de Karma. Si vous ne souhaitez acquérir qu'un seul équipement, dépensez un point de Karma, et indiquez sur votre feuille de personnage que vous avez encore un équipement à choisir. Vous utiliserez cet emplacement quand vous en sentirez le besoin, pour acheter un second équipement qui aura déjà été payé.

Sarah a accumulé un joli pactole de 14 points de Karma. Elle peut améliorer Sledge de nombreuses façons et souhaite répartir les bénéfices dans différents domaines. Tout d'abord, son samouraï des rues aurait besoin d'un peu plus de Logique pour améliorer ses tests de Perception, elle augmente donc cet attribut de 3 à 4. Cela lui coûte le double de son nouvel indice, soit 8 points (2 × 4).

Elle pense aussi que son indice de 1 en Furtivité lui fait courir trop de risques de se faire repérer, elle l'augmente donc à 2. Cela lui coûte donc autant que son nouvel indice, soit 2 points de Karma pour un total de 10. Les réflexes câblés de Sledge sont un Atout de niveau 3. Les augmenter au niveau 4 lui coûte ses 4 derniers points de Karma et lui permet de gagner un second point d'Anarchy par Scène, ce qui l'intéresse beaucoup. Sledge est maintenant bien amélioré, mais à court de Karma, il est temps de se trouver du boulot.



RÉCAPITULATIF DE CRÉATION DE PERSONNAGE

Étape 1 : Niveau de jeu (p. 56)

Déterminez le Niveau de jeu avec votre meneur : Ganger, Runner ou Runner d'élite.

Étape 2 : Concept du personnage (p. 57)

Nommez votre personnage, écrivez son histoire, et définissez-le dans les grandes lignes en lui allouant :

- 5 Mots-clés
- 4 Comportements
- 6 Répliques
- Personnage Éveillé ou Émergé (coûte deux points d'Atout)

Étape 3 : Métatype (p. 59)

Choisissez le métatype de votre personnage et notez les modificateurs que cela lui confère :

- **Humain :** Chance +1, +1 point de compétence
- **Elfe :** Agilité +1, Charisme +1
- **Nain :** Force +1, Volonté +1
- **Ork :** Force +2
- **Troll :** Force +2, Armure +3, –1 point de compétence

Étape 4 : Attributs (p. 59)

Les personnages commencent avec un score de 1 dans chaque attribut (Force, Agilité, Volonté, Logique et Charisme), ajusté par le modificateur de métatype. Répartissez ensuite un nombre de points selon le Niveau de jeu choisi :

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
12	16	20

La Chance n'est pas augmentée à cette étape.

Étape 5 : Compétences (p. 60)

Choisissez jusqu'à 5 compétences et répartissez un nombre de points selon le Niveau de jeu choisi :

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
10	12	14

L'indice minimum pour une compétence est de 1, et la valeur maximum à la création est de 5 (6 pour les Runners d'élite).

Pensez à ajuster ce nombre en fonction de votre métatype. Le choix de votre Armure (étape 9) pourra aussi influer sur votre nombre de points de compétences.

Vous pouvez aussi sélectionner une unique Spécialisation pour 1 point de compétence (la compétence associée doit être d'indice 2 minimum).

Choisissez ensuite une Connaissance (en gardant en tête que les Mots-clés jouent aussi le rôle de Connaissance).

Étape 6 : Atouts (p. 62)

Choisissez jusqu'à six Atouts et répartissez un nombre de points d'Atouts selon le Niveau de jeu choisi et calculez votre Essence :

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
6	10	14

Note : quel que soit le nombre ou la combinaison d'Atouts, les modificateurs qu'ils procurent ne peuvent dépasser les valeurs suivantes :

- +/– 3 dés
- 3 relances d'échecs
- 3 relances de réussites adverses
- 9 points d'Armure

Vous pouvez aussi utiliser vos points d'Atouts pour les avantages suivants :

- Être Éveillé ou Émergé (2 points)
- Contacts supplémentaires (1 point pour 2 contacts)
- Armes supplémentaires (1 point pour 2 armes)
- Augmenter sa Chance (1 point par point de Chance)

Étape 7 : Traits (p. 70)

Choisissez deux Avantages et un Défaut pour votre personnage.

Étape 8 : Contacts (p. 71)

Choisissez un nombre de contacts pour votre personnage selon le Niveau de jeu.

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
1	2	3

Vous pouvez également acheter des contacts supplémentaires en dépensant un point d'Atouts pour deux contacts.

Étape 9 : Armure (p. 71)

Choisissez l'Armure de départ de votre personnage :

- Armure légère : Armure 6, +1 point de Compétences
- Armure moyenne : Armure 9
- Armure lourde : Armure 12, –1 point de Compétence

Étape 10 : Armes (p. 72)

Choisissez un nombre d'armes pour votre personnage selon le Niveau de jeu.

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
1	2	3

Vous pouvez également acheter des armes supplémentaires en dépensant un point d'Atouts pour deux armes.

Étape 11 : Équipement (p. 74)

En plus de votre Armure, de vos armes et de votre commlink, vous pouvez choisir un certain nombre de pièces d'équipement selon le Niveau de jeu.

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
3	4	5

PERSONNAGES JOUEURS

Ce chapitre détaille des personnages que vous pouvez utiliser pour rejoindre immédiatement les Ombres ou comme source d'inspiration pour créer votre propre personnage. Il y a beaucoup de choix : trouvez le personnage qui vous convient et commencez à courir les Ombres !

Équipe de Miss Myth

Coydog, chaman des rues elfe p. 80
Gentry, decker de combat humain p. 82
Hardpoint, rigger de sécurité nain p. 84
Miss Myth, face trolle p. 86
Sledge, samouraï des rues ork p. 88
Alyosha Duska, nain émissaire auprès des esprits p. 90
Bit-Bucket, decker ork p. 92
Borderline, razorgirl ganger humaine p. 94
Chrome Bison, samouraï des rues trolle p. 96
Daktari, doc des rues nain p. 98
Fourth, journaliste orke p. 100
Fusion, ganger et riggeuse orke p. 102
Hawk, samouraï des rues humain p. 104
Isobel75, technomancienne trolle p. 106
Jinn, decker brutal elfe p. 108
Kix, razorgirl elfe p. 110
Knox, combattante des rues adepte naine p. 112
Le brumeur, braconnier de la brune ork p. 114
Ninetails, experte en infiltration humaine p. 116
Raider, archéologue de combat elfe p. 118
Raspberry Jam, vendeur d'armes humain p. 120
Razzle Dazzle, illusionniste orke p. 122
Reese Frenzy, rocker & face ork p. 124
Rose Red, adepte mystique elfe p. 126
Ruckus, cogneur troll p. 128
Shades, ancienne agent corporatiste humaine p. 130
Strider, adepte traceuse naine p. 132
Thunder, justicière humaine p. 134
Tommy Q, ancien mage corporatiste humain p. 136
Valmont, noble duelliste humain p. 138
Vector, technomancien humain p. 140
Wagon, médecin de combat humain p. 142
Wheezer, chef de gang troll p. 144



COYDOG

CHAMAN DES RUES ELFE

Coydog est la fille d'une elfe tribale sinsearach et d'un soldat du Salish-shidhe, et elle tient de ses deux parents. Elle a les oreilles gracieusement pointues de sa mère, de longues jambes et un charme elfique. De son côté, son père en a fait une combattante.

Alors que son frère, Scout-Who-Kills-Six-Times, a rejoint les rues de Seattle et s'est enrôlé dans le gang des First Nations, ces mêmes rues avaient un autre projet pour Coydog. Son affinité pour le vent et la météo est apparue au grand jour de façon magnifique quand elle s'est retrouvée plongée dans les problèmes et il n'a pas fallu longtemps avant qu'elle ne se retrouve à étudier avec un mentor chamanique, Four-Paws-Laughing, sur Council Island. En tant qu'adepte de Coyote, elle savait qu'elle ne pourrait se résoudre à une vie de mage corporatiste, et qu'un simple boulot de vendeuse de talisman ou de chercheuse de réactifs serait trop ennuyeux pour elle. Cela ne lui laissait que les Ombres.

Débutante prometteuse sur la scène des Ombres de Seattle, Coydog s'est fait un nom grâce au talent et à l'innovation. Acceptée par « l'équipe de Myth », dont elle est maintenant un membre à part entière, c'est une chamane créative et versatile qui ne deviendra que meilleure avec l'expérience. Coydog est une robin des bois décontractée : une runneuse qui est dans les Ombres pour faire le bien, pas seulement son propre bien. La jeune elfe est parfois confrontée à des runners mercenaires, mais jusqu'à présent sa nature avenante et ses puissants esprits de l'air lui ont permis de s'en sortir, même quand son code moral ne lui facilite pas la tâche. Elle a choisi les Ombres, car elles lui offraient la liberté, pas l'argent ; seul le temps dira si elle pourra tracer sa voie aussi librement qu'elle le souhaite.





COYDOG

☐ Émergé
☒ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
2	4	6	4	7	1

MÉTATYPE
Elfe

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Elfe
- Coyote
- Magicienne
- Salish-shide
- Farceuse

RÉPLIQUES

- Les esprits sont mes amis, pas mes larbins. Mais ouais, je lui demanderai.
- Désolé mec, je suis pas ce genre d'elfe.
- Il va falloir que je triture le mana comme jamais… Trop cool !
- Et que diriez-vous d'un plan qui ne gaspille pas deux cents bastos ?
- Où est le fun quand on choisit la facilité ?
- J'étais pas obligée de faire ça, mais si t'avais vu ta gueule…

COMPORTEMENTS

- Les villes aussi sont un habitat naturel.
- S'adapte à toutes les situations.
- Peut tout affronter avec le soutien d'esprits amis.
- Les voies de Coyote sont parfois sinueuses.

COMPÉTENCES

COMBAT ASTRAL 1+V	**COMÉDIE** 1+C	**CONJURATION** (ESPRITS DE L'AIR +2) 5+V
SORCELLERIE 4+V	**SURVIE** 1+V	
		GANGS DES RUES (C)

ATOUTS

ESSENCE : 6 — *(aucun malus)*

3 **FOUDRE** *Sort de combat, VD 6P / CA, défense AGI + LOG, 1 relance sur le test de Sorcellerie*	3 **MASQUE** *Sort d'effet, change l'apparence de la cible, 2 relances sur les tests de Comédie*	2 **CONFUSION** *Sort d'effet, la cible est confuse, –1 dé à tous ses tests*

TRAITS

ESPRIT MENTOR (COYOTE)
+1 dé pour les tests d'Étiquette, 1 relance pour lancer les sorts d'effet

AFFINITÉ AVEC LES ESPRITS DE L'AIR
+2 dés pour les tests de Conjuration d'esprits de l'Air

GREMLINS
+1 dé de complication pour les tests en relation avec un objet high-tech

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	1E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Couteau de survie	2P	OK	–2	—
Pistolet lourd				
Browning Ultra Power	6P	OK	–2	—

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ARMURE

VÊTEMENTS PARE-BALLES TRIBAL CHIC

ÉQUIPEMENT

Commlink Meta Link défectueux, Faux SIN, Matériaux pour loge magique, Kit de survie, Pickup Toyota Gopher (Blindage 15, Résistance 3, Mobilité 0, Autopilote 6)

CONTACTS

Scout-Who-Kills-Six-Times (ganger, grand frère)
Four-Paws-Laughing (chaman Coyote, vraiment pénible)

GENTRY

DECKER DE COMBAT HUMAIN

Gentry n'est peut-être pas aussi bon qu'il le pense, mais personne n'est aussi doué que ce qu'il pense être. Il a galéré pendant un certain temps, mais a maintenant trouvé un boulot stable dans les Ombres de Seattle au sein de l'équipe de Myth. Né humain dans le « pays merveilleux » qu'est Tír Tairngire, le pseudonyme Gentry est une blague cruelle : Gentry fait référence à la petite noblesse, le plus bas niveau de citoyenneté au Tír, et était un rappel permanent que ses oreilles rondes l'empêcheraient toujours de gravir les échelons de la société. Travaillant comme hacker des rues et coursier de données, y compris pour des terroristes rebelles, la chance de Gentry a finalement tourné, et il s'est retrouvé condamné pour trahison et bouclé dans une prison du Tír.

Il a trouvé un moyen de sortir de façon inattendue : le sport professionnel. Alors que le combat urbain, un sport hyperviolent, se répandait au Tír Tairngire, les équipes manquaient désespérément de joueurs. Les condamnés qui semblaient assez dangereux pour offrir un bon spectacle, mais pas assez pour risquer de s'échapper, se sont vu offrir un programme de libération contre travail, et Gentry fit l'affaire. Conditionné psychologiquement pour assurer son obéissance sur le terrain (et comme sécurité supplémentaire contre une éventuelle tentative d'évasion), il a sauté, bondi, tiré et hacké jusqu'à ce qu'il soit libéré… et jeté sans plus de cérémonie dans les rues de Seattle.

Sa tête a beau être un fouillis de câbles entremêlés, au sens propre comme au figuré, Gentry se défend dans la Matrice. Il est assez athlétique pour supporter la vie de shadowrunner nuit après nuit, assez intelligent pour gérer les problèmes techniques que la vie lui impose et assez solide pour s'en sortir dans un combat. La malchance l'a rattrapé quelques fois et il a pris la sale habitude de trop parler et de jouer les lèche-bottes auprès des elfes. Cela ne l'a pas empêché de trouver sa place dans l'équipe de Myth et de commencer à se faire un nom dans Emerald City, la grille matricielle de Seattle.





GENTRY

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
4	6	3	6	2	2

MÉTATYPE
Humain

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Humain
- Hacker
- Runner libre
- Néo-anarchiste
- Fan

RÉPLIQUES

- Si je ne peux pas le hacker, je peux le détruire. Si je ne peux pas le détruire, je cours.
- Le sperethiel, c'est juste la plus belle des langues !
- C'est rien. On voit ça tout le temps en combat urbain.
- J'ai été laissé pour mort par des gens bien plus intelligents que toi.
- Bien sûr que je peux gérer ça. Fais ton travail et je ferai le mien !
- Les Cyber-5 ne poussent pas dans les arbres ; je l'ai gagné ce truc.

COMPORTEMENTS

- L'information veut être libre.
- Hacke le monde en cas de doute.
- Baise le système car le système l'a baisé.
- Soutient les elfes, ils ont trop la classe.
- Fan

COMPÉTENCES

ATHLÉTISME	3+F
ÉLECTRONIQUE	4+L
ARMES À FEU	2+A
HACKING	4+L
CULTURE ELFE	(C)

ATOUTS

ESSENCE : 4,5 *(–1 dé pour les tests de soin)*

3 **SYNTHÉCARDE** *Bioware, 1 relance sur les tests d'Athlétisme*	2 **DATAJACK** *Cyberware, accès à la Matrice en RV, +1 dé aux actions matricielles*	5 **CYBERDECK SHIAWASE CYBER-5** *Firewall 2, Moniteur de condition matriciel : 9 cases, 2 Programmes, 1 relance sur les tests d'actions matricielles*

TRAITS

ATHLÈTE NÉ
+2 dés aux tests d'Athlétisme

BON CODEUR
+2 dés aux tests de Hacking (hors cybercombat)

POSEUR ELFE
1 dé de complication pour les tests sociaux avec les elfes

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	2E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Matraque étourdissante	7E	OK	—	—
Pistolet léger	5P	OK	–2	—
Colt America L36				

MONITEUR DE CONDITION

ARMURE

COMBINAISON URBAN EXPLORER

PHYSIQUE

-1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT

-1 -2 -3

ÉQUIPEMENT

Commlink Transys Avalon, Faux SIN, Sac de coursier, Stim patch, Kit d'électronique

CONTACTS

Signal (technomancien elfe, guerrier de la liberté)
Galadriel (maquerelle elfe)

HARDPOINT

RIGGER DE SÉCURITÉ NAIN

Ce n'est pas facile d'être une « demi-portion » chez Mitsuhama, l'une des mégacorporations japonaises les plus conservatrices et traditionnelles du Sixième Monde. Né de parents de métatypes différents, Hardpoint n'a jamais vraiment été traité équitablement ; discriminé à cause de son héritage anglais, traité injustement, car métahumain, et n'obtenant jamais la reconnaissance et l'approbation escomptées, il n'a pas eu une enfance facile.

Jeune homme, il excellait dans le programme d'athlétisme de la corporation (dominant sa classe de poids en combat non-augmenté), était parmi les mieux classés de son université corporatiste et suivait à la lettre la culture corporatiste. Finalement, il n'obtint qu'un poste de rigger de combat réserviste du légendaire corps de sécurité de MCT. Au bout du compte, un mariage arrangé fut l'insulte de trop qui le poussa à quitter la corporation. Implorant le pardon de son père, il quitta sa famille et sa corpo pour rejoindre les Ombres.

Bien qu'il se laisse depuis pousser les cheveux, et la barbe, Hardpoint a gardé beaucoup d'habitudes du temps passé chez MCT. Loyal à outrance, il ne laissera jamais tomber son équipe ni ne trahira la confiance donnée (ce qui signifie qu'il n'attaquera pas directement MCT s'il peut faire autrement). Il est aussi un pragmatique, dont la confiance se mérite. Si Hardpoint ne peut pas mener un boulot à bien, il le refusera. Ses coéquipiers apprécient son attitude autant que ses compétences. Sa nature joviale ne lui fait défaut que si ses amis sont blessés ou s'il rencontre quelqu'un d'extrêmement cruel. Il supporte assez mal l'inefficacité, cependant, et il travaille souvent dur pour améliorer ses engins.





HARDPOINT

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
5	6	3	6	3	1

MÉTATYPE
Nain

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Nain
- Entraînement corporatiste
- Mitsuhama
- Pilote
- Vétéran

RÉPLIQUES

- Plus vite !? Y a une limite à ce que les moteurs peuvent faire !
- Si tu fais du mal à mon équipe, *omae*, le monde entier devient ma zone-zéro. Pas de prisonnier.
- À chaque tâche son outil. Heureusement, je suis là.
- Ben au moins on pourra revendre les morceaux comme pièces détachées.
- Et si on y mettait plus de flingues ?
- *Konichiwa*. Dégagez la zone, les drones ouvriront le feu d'ici cinq secondes.

COMPORTEMENTS

- Champion de ju-jitsu de MCT, district de Seattle, division des non augmentés.
- La clé, c'est la précision.
- À chaque situation son drone.
- Les meilleurs produits sont des Mitsuhama.

COMPÉTENCES

CORPS À CORPS (JU-JITSU +2) 2+A	**INGÉNIERIE** 1+L	**VÉHICULES TERRESTRES** 3+A
VÉHICULES DIVERS 3+A	**ARMES DE VÉHICULES** 3+A	
		PROCÉDURES DE SÉCURITÉ (C)

ATOUTS

ESSENCE : 5 — *(–1 dé pour les tests de soin)*

3 **CÂBLAGE DE CONTRÔLE DE VÉHICULES** *Cyberware, contrôler les véhicules en RV (+1 dé), +1 dé sur les tests de Pilotage et d'Armes de véhicules*	3 **DRONES ARMÉS MCT** *2 drones moyens, 1 Attaque et 1 Déplacement par drone , Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2, Autopilote 6*	4 **DRONES MCT FLY-SPY** *2 minidrones, 1 Déplacement par drone, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Autopilote 6, Furtivité +4 dés, Perception +2 dés, volants*

TRAITS

PILOTE DE COURSE
+2 dés aux tests de Véhicules terrestres

PILOTE D'ÉLITE
+2 dés aux tests de Véhicules divers

LOYAUTÉ OBSTINÉE
–2 dés avec les drones ou véhicules ni produits par MCT ni personnalisés

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	3E	OK	—	—
2 armes de drones	8P	OK	OK	–2

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ARMURE

VESTE PARE-BALLES LÉGÈRE

ÉQUIPEMENT

Commlink Transys Avalon, Faux SIN, Kit de mécanique, Fausse licence (MCT Fly-Spy), Van personnalisé GMC Bulldog (Blindage 18, Résistance 3, Mobilité –1, Autopilote 6)

CONTACTS

Black (propriétaire de casse / mécanicien)
Quick Billy McCoy (contrebandier)

MISS MYTH

FACE TROLLE

Le père de Miss Myth était concierge, il enseigna à sa fillette l'éthique professionnelle, la volonté de nettoyer de fond en comble un bâtiment dégueulasse pour une paie honnête et la loyauté corporatiste. Sa mère était serveuse dans un restaurant, et fit de son mieux pour lui apprendre que le fayotage paie bien, que de longues heures de travail signifient un salaire décent, et que servir une table avec le sourire rapporte plus que de servir de la bonne nourriture.

Au lieu de ça, Myth a appris qu'il faut parfois se salir les mains, que les concierges ont accès aux moindres recoins des bâtiments sécurisés, et que sourire fait plus peur aux gens que froncer les sourcils.

Elle s'est mise à dominer la rue, plutôt que de se laisser dominer. Les complots, les manigances et les plans étaient les clés du succès urbain de Myth, et elle ne s'en remettait à ses muscles trolls qu'en tout dernier ressort. Plus intelligente qu'elle ne le paraît, et plus charmante que ce à quoi quiconque pourrait s'attendre, Myth a passé des années à arpenter les Ombres de Seattle, en jouant tous les rôles de ce grand jeu : elle est parfois intermédiaire, parfois runner, et d'autres fois encore médiateur corporatiste sous contrat à moyen terme.

À de rares exceptions près, Myth mentira au monde entier si cela permet à un contrat de se dérouler sans accroc et professionnellement, mais toujours avec le sourire. Elle est toujours honnête et réaliste dans ses tentatives de convaincre la cible d'une extraction (le kidnapping n'est pas son style) et elle ne mentira absolument jamais à son équipe. Les membres de son équipe savent que Myth fera ce qui est le mieux pour eux et qu'elle ne se trompe pas, et elle sait qu'en retour ceux-ci feront toujours leur maximum. Et le mieux est qu'elle les a choisis elle-même, elle sait donc que leur maximum est très bon.





MISS MYTH

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
6	3	4	5	5	4

MÉTATYPE Trolle

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Trolle
- Shadowrunner
- Professionnelle
- Négociatrice
- Leader

RÉPLIQUES

- Serrez-moi la main et trouvons un arrangement mutuellement profitable.
- Vous n'aurez pas de meilleure offre…
- On te propose des boulots difficiles parce que tu peux les réussir.
- C'est un bon plan. Puis-je me permettre quelques critiques ?
- Et puis merde… Feu à volonté !
- Ne prends pas ma retenue pour de la faiblesse.

COMPORTEMENTS

- Protège les membres de son équipe plus qu'ils ne le réalisent.
- Utilise le bon runner pour chaque tâche.
- Planifie toujours, parle quand c'est possible, se bat quand c'est nécessaire.
- L'improvisation est un mal nécessaire dans ce métier.

COMPÉTENCES

COMÉDIE 3+C	ARMES À FEU 2+A	INTIMIDATION 2+C
NÉGOCIATION 3+C	FURTIVITÉ 1+A	
		PLANQUES (C)

ATOUTS

ESSENCE : 5,5 *(aucun malus)*

3 **PHÉROMONES OPTIMISÉES** *Bioware, 1 relance sur les tests liés au Charisme en personne*	2 **ESPRIT D'ÉQUIPE** *Spécial, permet de donner vos points d'Anarchy ou de Chance à un autre joueur*	

TRAITS

ATTRIBUT EXCEPTIONNEL (CHARISME)
Augmente de +1 le maximum de Charisme

BEAU PARLEUR
2 relances sur les tests de Charisme si le personnage parle

PARALYSIE EN COMBAT
Vous agissez dernier lors du premier tour de combat (sauf embuscade)

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	3E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Pistolet léger				
Fichetti Smartgun 600	5P	OK	–2	—
Mitraillette				
Ingram Smartgun	6P	OK	OK	—

ARMURE

COMBINAISON URBAINE DE CAMOUFLAGE

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ÉQUIPEMENT

Commlinks jetables bas de gamme, Faux SIN, Tenue élégante, Grenade fumigène

CONTACTS

The Juggler (elfe, intermédiaire), Esmerelda Expertise (M. Johnson), Khayyim (doc des rues), Kelly Quick (lieutenant du gang des Cutters), Frankie le Fomori (barman), Bing-Lei « Billy » Shen (lieutenant des Triades)

SLEDGE

SAMOURAÏ DES RUES ORK

La vie est dure dans l'Underground, et il faut être encore plus dur pour s'en sortir. Chaque jeune ork qui s'y présente connaît les règles, et tous savent celles qui peuvent être bravées. Sledge a grandi à la dure et a grandi rapidement, ressentant dans ses tripes que le monde est bien plus vaste que ce qu'il en voyait, et qu'il était destiné à plus que des guerres de territoire sous les couleurs du gang Skraacha. L'Underground n'était pas la seule option, Seattle aussi offrait des Ombres profondes et sombres. Les Ombres lui laisseraient plus de place pour s'épanouir que les tunnels.

Le penchant de Sledge pour le combat s'avéra largement payant, et au lieu de boire sa première paie, ou de la jouer, il opta pour un pari plus sûr. Doucement, mais sûrement, il investit ses maigres profits pour s'améliorer, devenir plus fort, plus résistant et plus rapide, afin de s'attaquer à des challenges plus relevés. L'ork est particulièrement fier de ses bras, et ils donnent régulièrement du travail aux docs des rues. Son mélange de chrome, de courage et de constance en fait une force avec laquelle il faut compter.

Épine dorsale de l'équipe de Myth, Sledge est aussi dangereux au corps à corps qu'à distance. Grâce aux quelques trophées récupérés lors de jobs de haut vol, comme son fusil d'assaut Raiden favori ou son épée Neil le barbare ork, il se fait un nom comme professionnel fiable et dangereux dans un métier assurément risqué. Son code d'honneur est succinct, mais il lui est cher et une effusion de sang attend celui qui essaiera de lui faire franchir sa ligne rouge.





SLEDGE

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
8	6	3	4	2	1

MÉTATYPE
Ork

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Ork
- Bourru
- Combattant
- Underground
- Effronté

RÉPLIQUES

Si on a dit qu'on ferait le job, on le fait !

Tu me regardes encore une fois de travers et j'te défonce, chummer.

C'est un combat de rue, pas un match de boxe !

Ta gueule ! Tu veux tous nous faire buter ou quoi ? Sois un peu pro, bordel !

Va m'falloir plus de bastos c'coup-ci.

Tout le monde a une occasion de changer d'avis. T'es en train de gâcher la tienne.

COMPORTEMENTS

La rue a des règles.

Céder est un signe de faiblesse.

N'a qu'une parole.

A recours à la violence en cas de doute.

COMPÉTENCES

ATHLÉTISME 1+F	CORPS À CORPS (KATANA +2) 3+A	ARMES À FEU 4+A
INTIMIDATION 2+C	FURTIVITÉ 1+A	
		OMBRES DE SEATTLE (C)

ATOUTS

ESSENCE : 4 *(–1 dé pour les tests de soin)*

4 **BRAS CYBERNÉTIQUE AVEC GRIFFES RÉTRACTABLES** *Cyberware, 2 relances au Corps à corps, dommages P ou E*	3 **YEUX CYBERNÉTIQUES AVEC SMARTLINK** *Cyberware, ignore les modificateurs de luminosité, +1 dé en Armes à feu et Armes lourdes*	2 **RÉFLEXES CÂBLÉS** *Cyberware, +1 point d'Anarchy par Scène*

TRAITS

BIOCOMPATIBILITÉ
Ignore 1 point de perte d'Essence

COGNEUR
+2 dés pour les tests d'Intimidation

STYLE DISTINCTIF
Bras cybernétique apparent caractéristique, +2 dés pour le reconnaître ou s'en souvenir

ARMES

MAINS NUES — VD 4E / 4P — COURTE OK — INT. — — LONGUE —

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Mono-katana de style ancien	7P	OK	—	—
Yamaha Raiden (Fusil d'assaut)	8P	OK	OK	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Ares Predator V (Pistolet lourd)	6P	OK	–2	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Ingram Smartgun (Mitraillette)	6P	OK	OK	—

ARMURE

VESTE TACTIQUE

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ÉQUIPEMENT

Commlink Renraku Sensei, Faux SIN, trauma patch, Grenade fumigène, Bonne vieille moto de combat Harley (Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2, Autopilote 6)

CONTACTS

«Red Dot» Dottie (vendeur d'armes)

Elkarra Johannsen (flic des rues orke)

ALYOSHA DUSKA

NAIN ÉMISSAIRE AUPRÈS DES ESPRITS

Le crime organisé n'est pas la vie qu'on choisit pour être un bon parent. Alyosha ne le sait que trop bien. Son père était un membre du Vory v Zakone, la mafia russe, et bien qu'Alyosha ne fût pas un enfant qui reçut beaucoup d'amour, il apprit beaucoup sur les dessous du monde. La chose la plus importante qu'il apprit était que le Vory n'était pas pour lui. Le crime en lui-même était neutre, cependant. Les lois étaient faites par des métahumains et d'autres métahumains les faisaient appliquer, ou non. Les esprits lui ont montré une autre voie. Jeune, Alyosha a reçu la visite de l'esprit Ours, qui fut son seul réconfort dans sa demeure de violence et d'insécurité. L'esprit lui apprit à vivre en coopération avec le monde, sans chercher à le dominer. Il lui apprit comment fonctionne le monde des esprits, comment les esprits discutent entre eux, et que sa famille ne se limite pas aux seuls liens du sang. Ours fut un père pour Alyosha, et Alyosha fut un chaman Ours.

Son enfance fit qu'Alyosha ne supportait pas de participer à la violence. Mais les esprits qui l'entouraient ne ressentaient pas cette gêne, et ils se battaient pour lui s'il leur demandait. Et Alyosha avait un don pour demander. Parfois les esprits lui répondaient « non », mais ce n'était pas un problème. Alyosha les respectait, ainsi que leurs volontés, il y avait toujours d'autres esprits alentours après tout, prêts à aider. Ours lui avait appris ça.

Alyosha gagne sa vie en faisant ce qu'il sait faire le mieux. En tant qu'émissaire auprès des esprits, il invoque des esprits à louer. Vous avez besoin d'un esprit pour espionner votre mari ou votre femme ? Pour protéger un enfant ? Pour nettoyer votre maison ? Alyosha est votre chaman. Mais ce qu'il préfère ce sont les boulots qui le renvoient auprès de la pègre, lui rappelant que les lois de ce monde ne sont rien de plus que des mots métahumains. Finalement, il a toujours accordé plus d'importance à ce que les esprits ont à dire.





ALYOSHA DUSKA

☐ Émergé
☒ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
5	3	6	4	5	1

MÉTATYPE
Nain

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Nain
- Chaman
- Esprits
- À louer
- Respectueux

RÉPLIQUES

- Les esprits me font confiance. Ne me mets pas en porte-à-faux avec eux.
- Si t'allonges assez, je te prêterai un de mes potes esprits.
- Je préfère qu'on règle ça pacifiquement. Sinon mon ami va se faire une joie de t'enterrer.
- Ours est opposé à ce plan. Je suggère qu'on trouve une autre solution.
- Il y a moyen de faire ça sans blesser personne ?
- Je m'y connais plus qu'un peu question crime organisé.

COMPORTEMENTS

- S'entend mieux avec les esprits qu'avec les gens.
- Esprit d'équipe.
- Le respect parle de lui-même.
- Comprend les motivations des gens pour les comprendre eux-mêmes.

COMPÉTENCES

CONJURATION (ESPRITS DE LA TERRE +2) 4+V	**NÉGOCIATION** 4+C	**CORPS À CORPS** 2+A
COMBAT ASTRAL 2+V		
		MYTHOLOGIES DU MONDE (C)

ATOUTS

ESSENCE : 6 — *(aucun malus)*

2 **ESPRIT D'ÉQUIPE** *Spécial, permet de donner vos points d'Anarchy ou de Chance à un autre joueur*	2 **CONFIANCE DES ESPRITS** *Spécial, les esprits invoqués par le personnage acceptent des ordres d'autres personnes*	2 **FOCUS D'ESPRIT** *Focus, permet d'invoquer un esprit supplémentaire*
2 **FOCUS D'INVOCATION** *Focus, +1 dé sur les tests de Conjuration pour invoquer un esprit*		

TRAITS

- **CELUI À QUI MURMURENT LES ESPRITS** — *2 relances sur les tests de Conjuration*
- **ESPRIT MENTOR (OURS)** — *Dommages +1 au corps à corps, 1 utilisation de Premiers secours par Scène sans dépenser de point d'Anarchy*
- **DÉGOÛT DE LA VIOLENCE** — *VD –2 pour toutes les attaques*

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	2E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Bâton noueux	4P	OK	—	—
Pistolet lourd				
Boomerang	3P	OK	–2	—

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ARMURE

VÊTEMENTS PARE-BALLES

ÉQUIPEMENT

Commlink Xiao Technologies XT-2G, Faux SIN, Matériaux pour loge magique, Cinquante drachmes de réactifs, Médikit

CONTACTS

Deadeye (contrebandier transhumaniste)
Lazar Fedorov (chef de la mafia russe Vory v Zakone)

BIT-BUCKET

DECKER ORK

Bit-Bucket ne s'est pas mis au piratage parce qu'il était l'enfant timide qui adorait l'électronique. Il ne s'est pas mis au piratage pour échapper aux bastons entre gangs si fréquentes dans l'Underground ork dans lequel il a été élevé. Il s'est mis au piratage pour la simple raison qu'il a compris que c'est là que se trouve l'argent dans le Sixième Monde.

Jeune, quand il se faisait encore appeler Grralk, ses amis et lui ont fait quelques cambriolages dans des commerces de Tourist Highway, et il ne se satisfaisait pas de repartir avec quelques fruits, ou des commlinks bas de gamme dont il ne pouvait tirer plus d'une vingtaine de nuyens. Des dizaines de milliers de nuyens transitaient par ces commerces chaque jour et à ce moment il ne savait comment en récupérer plus qu'une infime fraction.

Il ne touchait rien de tout ça. L'argent était là, autour de lui, il lui fallait juste trouver un moyen de se servir. Il cibla mieux ses vols, récupérant les outils dont il avait besoin pour apprendre comment la Matrice fonctionnait et comment il pouvait la hacker. Il apprit en quoi elle est différente du monde physique et en quoi elle lui ressemble et comment, parfois, jaillir comme un beau diable dans un grand tumulte n'était pas une tactique pire qu'une autre. Il n'eut pas de professeur, de mentor ou quoi que ce soit, au lieu de ça il apprit dans les livres, les blogs et à force d'échecs. Il commit beaucoup d'erreurs, bricka de nombreux commlinks, mais, au moment où les protocoles matriciels furent mis à jour en 2075, il était prêt pour hacker une base de données corporatiste afin de se faire livrer un cyberdeck tout neuf dans une boîte postale qu'il louait. Il n'eut à payer ni le cyberdeck ni la boîte postale.

Les marks de Bit-Bucket sont un poing d'ork dans un gant clouté qui vient droit vers vous, ce qui correspond bien à sa façon de hacker. Il est audacieux et tapageur, cherchant généralement à ce que ses cibles sachent qui il est et ce qu'il leur fait. Il a développé une sorte de rivalité à sens unique avec le légendaire shadowrunner Bull, connu comme « le meilleur decker ork que vous n'avez jamais rencontré ». La principale raison est que tous les gens qui découvrent qu'il est un decker ork parlent immédiatement de Bull, et Bit-Bucket a décidé qu'il devait montrer qui surpasse qui quand on parle de decker ork. Cela a principalement consisté à hacker le restaurant de Bull et à dire du mal de lui sur les forums matriciels, rien de sérieux en somme. C'est surtout un moyen pour Bit-Bucket de se mettre en valeur, ce qu'il aime faire à la moindre occasion.





BIT-BUCKET

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
6	4	5	5	3	1

MÉTATYPE Ork

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Ork
- Hacker
- Prétentieux
- Avide
- Agaçant

RÉPLIQUES

- Je vais leur montrer qui est le meilleur decker ork !
- Monsieur, c'est l'un des nœuds les plus glacés que j'aie pu voir. Cela vous coûtera un extra.
- Tu t'es déjà mangé un Black Hammer ? Non ? Alors boucle-ta et trouve-moi de l'aspirine.
- C'est tout ce dont tu es capable ?
- Ouais, j'ai des défenses et un deck. Il va falloir t'y faire.
- J'ai repêché son commlink dans le Puget Sound. Donne-moi quelques minutes et je te répare ça.

COMPORTEMENTS

- Les données, ça vaut un max.
- En a sérieusement sa claque de vivre dans l'ombre de Bull, le decker légendaire.
- N'a jamais rencontré un nœud qu'il pense ne pas pouvoir hacker.
- Vraiment aigri.

COMPÉTENCES

CORPS À CORPS 2+A	**ÉLECTRONIQUE** 3+L	**ARMES À FEU** 1+A
HACKING (CYBERCOMBAT +2) 5+L		
		CÉLÉBRITÉS MATRICIELLES (C)

ATOUTS

ESSENCE : 5 *(–1 dé pour les tests de soin)*

2 **DATAJACK** *Cyberware, accès à la Matrice en RV (+1 dé pour les actions matricielles)*	4 **CYBERDECK HERMES CHARIOT** *Firewall 1, Moniteur de condition matriciel 9, 2 programmes, 1 relance sur les tests matriciels*	2 **BIOFEEDBACK** *Programme, inflige des dommages matriciels Physiques ou Étourdissants*
2 **MARTEAU** *Programme, VD +1 en cybercombat*		

TRAITS

CYBERCOMBATTANT
+2 dés pour les tests de Hacking (cybercombat uniquement)

DUR À CUIRE
Tous les dommages sont réduits de 1

SINNER, CRIMINEL
Connu des forces de l'ordre, données biométriques disponibles dans le registre SIN

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	3E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Couteau de survie	4P	OK	—	—
Pistolet lourd				
Browning Ultra Power	6P	OK	–2	—

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ARMURE

MANTEAU RENFORCÉ

ÉQUIPEMENT

Commlink Erika Elite, Faux SIN, Stim patches, Kit d'électronique, Moto Yamaha Growler (Blindage 9, Résistance 2, Mobilité 3, Autopilote 6)

CONTACTS

Tommy Vanns (vendeur d'électronique)
Jerry Hauser (intermédiaire ork)

BORDERLINE

RAZORGIRL GANGER HUMAINE

Les Barrens de Redmond définissent l'existence de Borderline. Pour la plupart des gens, Redmond est un endroit à éviter à tout prix. Pour elle, c'est un foyer.

Grandir dans les Barrens n'a pas que des mauvais côtés. Certaines nuits, les radiations autour de Glow City sont belles, jusqu'à devenir romantiques. Ou comme les lundis noirs, quand la Croix noire anarchiste distribue gratuitement des fournitures médicales et de la nourriture. Même les gangs cessent parfois de se battre pour pouvoir rencontrer les docteurs. Mais le jour préféré de Borderline était Halloween. C'était le jour où les Halloweeners dévastaient Redmond, vêtus de costumes abjects et semant la dévastation.

À douze ans, Borderline se rendit à la Jackal's Lantern et déclara vouloir rejoindre les Halloweeners. Les choses ne se passèrent pas comme elle s'y attendait, mais cela la rendit forte. Assez forte pour voler de la nourriture pour ses frères et sœurs. Assez forte pour faire face à quiconque la menaçait. Assez forte pour faire chanter un doc des rues pour qu'il lui implante des améliorations. Après dix ans à traîner avec les Weeners, elle était la razorgirl la plus crainte des Barrens.

Borderline est à la frontière de deux mondes, le monde en ruine des Barrens et le monde extérieur. Courir les Ombres a élargi sa perspective. Elle a toujours des liens avec les Halloweeners, mais son univers ne se limite plus à eux. Ses shadowruns l'emmènent maintenant partout à Seattle, mais elle revient toujours. Redmond coule dans son sang, c'est là qu'est sa famille, c'est là que son nom signifie quelque chose. C'est qui elle est.





BORDERLINE

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
4	6	4	3	4	2

MÉTATYPE
Humaine

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Humaine
- Razorgirl
- Anarchiste
- Barrens
- Halloweeners

RÉPLIQUES

- Te faire confiance ? Je ne fais pas confiance à ma propre mère.
- Je savais que tu allais nous trahir.
- Quand t'es un Halloweener, c'est jusqu'au bout.
- Je quitte les Barrens tout le temps, mais eux ne me quittent jamais.
- Au cas où t'aurais pas capté, j'aime tailler les gens en pièces. Mais vas-y, continue d'me contrarier.
- Je connais un bon coin pour se faire oublier.

COMPORTEMENTS

- Changée par sa vie dans les rues.
- Prête à tout pour survivre. Tout.
- Rien n'est jamais gratuit.
- La confiance ne se gagne pas rapidement, quand elle se gagne.

COMPÉTENCES

CORPS À CORPS 5+A	**ARMES À FEU** 2+A	**INTIMIDATION** 3+C
SURVIE (ZONES URBAINES +2) 3+V		
		QUARTIERS LOCAUX (C)

ATOUTS

ESSENCE : 3,5 — *(–1 dé pour les tests de soin)*

4 **RÉFLEXES CÂBLÉS** *Cyberware, +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène*	4 **TONIFICATION DES BRAS** *Bioware, 2 relances sur les tests d'Agilité liés aux bras*	2 **GRIFFES RÉTRACTABLES** *Cyberware, dommages Physiques*

TRAITS

AMBIDEXTRE
+2 dés en cas d'utilisation de deux armes au corps à corps

TERRITOIRE (BARRENS)
Gagne 1 point d'Anarchy en se réveillant ou en entrant dans les Barrens

PARANOÏA
Doit relancer 1 succès sur tous les tests sociaux

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	2E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Griffes rétractables	3P	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Katana	5P	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Pistolet lourd				
Cavalier Deputy	6P	OK	–2	—

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ARMURE

VÊTEMENT EN SYNTHÉCUIR

ÉQUIPEMENT

Commlink Sony Emperor, Faux SIN, Lunettes avec accroissement de vision, Menottes métalliques, Pied de biche

CONTACTS

Carnevil (lieutenant de gang)

Jack the Ripper (shadowrunner à la retraite / expert en cybersécurité)

CHROME BISON

SAMOURAÏ DES RUES TROLLE

L'enfant qui finira par devenir Chrome Bison a passé des années à se plaindre aux adultes de ne pas pouvoir regarder la tridéo. Ses demandes pour une console de jeu tombaient toujours dans des oreilles sourdes. Chaque fois qu'elle suppliait ses parents de la laisser essayer un fast-food, elle recevait la même réponse : « Nous ne sommes pas comme le reste du monde. Nous sommes des survivants et des gardiens. Le monde auquel tu aspires est un monde de parasites. »

Elle n'imaginait pas à quel point son enfance était protégée jusqu'à ce qu'elle la perde définitivement. Sa rébellion l'envoya dans le « monde réel ». Là, elle découvrit le racisme. Elle découvrit l'injustice. Elle apprit que si sa peau de troll la protégeait des ours, elle ne stoppait pas les balles explosives. Un bon samaritain avec un faux SIN et un contrat DocWagon la sortit de là et paya son cyberware. Maintenant, son corps pourrait stopper des balles explosives. Ce fut son introduction dans les Ombres. Le prix à payer pour son nouveau cyberware était de devenir shadowrunner jusqu'à ce qu'elle ait épongé ses dettes.

Une fois que ce fut fait, elle retourna chez elle, pour découvrir que sa tribu était partie, remplacée par une exploitation minière géante. Les mineurs lui dirent que sa tribu avait juste décidé de partir. Elle connaissait la vérité. Cette corporation essayait d'acheter leurs terres depuis des années ; maintenant, il semblerait qu'elle les ait prises de force. Peut-être aurait-elle pu protéger les siens si elle avait été là. Mais elle n'avait pas été là. Céder à ses propres désirs au lieu d'aider son peuple à survivre avait été une erreur, une erreur qu'elle ne répéterait plus. Elle mourra avant d'avoir laissé tomber quelqu'un de plus.





CHROME BISON

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
8	4	5	3	3	3

MÉTATYPE
Troll

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Troll
- Tank
- Salish-shide
- Fiable
- Runner

RÉPLIQUES

- J'ai le cuir épais. Épais, chromé et bourré de cyber.
- Je peux essayer de taper dessus jusqu'à ce que ça s'ouvre…
- J'aime la ville, mais j'ai été élevée dans le respect de la nature.
- T'es pas mon pote, mais je te protègerai quand même.
- Depuis quand faut aller à l'hôpital pour une bastos ?
- Promis, quoi qu'y s'passe, on s'en sortira tous vivants.

COMPORTEMENTS

- Protecteur envers son équipe.
- L'honneur est primordial.
- Utilise l'humour pour se protéger.
- Ne fait pas aisément confiance, mais aime être digne de confiance.

COMPÉTENCES

CORPS À CORPS 3+A	**ARMES À FEU** (PISTOLETS LOURDS +2) 2+A	**SURVIE** 2+V
ARMES À PROJECTILES 2+A		
		CORPORATIONS OPÉRANT DANS LES NAO (C)

ATOUTS

ESSENCE : 4 *(–1 dé pour les tests de soin)*

- 4 **OSSATURE RENFORCÉE (TITANE)** — *Cyberware, dommages reçus réduits de 3 points*
- 4 **COMPÉTENCES CÂBLÉES (ARMES À FEU)** — *Cyberware, +3 dés pour les tests d'Armes à feu*

TRAITS

ENDURANCE À LA DOULEUR
Ignorez la première ligne de dommages remplie pour calculer les modificateurs de blessure

TRIPES
2 relances pour résister à la peur ou l'intimidation

ALLERGIE (FRUITS DE MER)
–4 dés si affectée par l'allergie

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	4E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Taser				
Defiance EX Shocker	6E	OK	–4	—
Pistolet lourd				
Ruger Super Warhawk	6P	OK	–2	—
Grenade à fragmentation	12P	OK*	OK*	—

* Le personnage peut être affecté, à la discrétion du meneur de jeu

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ARMURE

VESTE PARE-BALLES

ÉQUIPEMENT

Commlink Transys Avalon, Faux SIN, 3 grenades à fragmentation, Trauma patches, Pickup Toyota Gopher (Blindage 15, Résistance 3, Mobilité 0, Autopilote 6)

CONTACTS

M. Cogent (intermédiaire)
Dr. Maplethorpe (doc des rues)

DAKTARI

DOC DES RUES NAIN

Steve Kiley pensait avoir réussi. Il avait un super boulot chez DocWagon, principal fournisseur de soins médicaux du continent nord-américain, si ce n'est du monde. Il avait droit à sa dose d'aventure chaque jour alors que son équipe d'intervention à haut risque fonçait pour secourir un autre client. Plus important, il sauvait des vies, ce qui était sa raison d'être depuis sa plus jeune enfance. Il lui arrivait parfois de perdre des patients, ça arrive à tous les médecins. Mais le taux de réussite de ses soins faisait honneur à sa corporation, et ses responsables l'avaient recommandé pour une promotion.

Naïvement, il pensa que cela signifiait quelque chose.

Lors d'une intervention à haut risque sur le territoire d'un gang de Redmond, Steve venait d'accomplir un miracle. Leur client était un shadowrunner qui s'était retrouvé dans un combat bien au-dessus de ses capacités contre les Death Heads, un des nouveaux gangs de la zone. Il avait pris un très gros couteau très près du cœur, et était dangereusement proche de l'hémorragie fatale avant que le couteau ne soit retiré et que le traitement magique de Steve ne referme l'artère et le trou dans ses poumons. Alors que Steve et son partenaire embarquaient leur patient dans l'hélicoptère en attente, ils furent pris dans les tirs du gang. Steve fut touché en plein torse, et bien que son armure corporelle ait stoppé la balle, il tomba inconscient.

Il reprit ses esprits quelque temps plus tard et réalisa deux choses. Premièrement, le slogan des équipes d'Intervention à Haut Risque, « On ne laisse personne derrière », n'est qu'un tissu de conneries. Deuxièmement, il était entouré par plus d'une douzaine de gangers, la plupart plus ou moins gravement blessés. Il offrit ses services à Fusion, le chef du gang, contre la possibilité de quitter Redmond intact. Quand il rejoignit finalement les zones plus civilisées de Seattle quelques jours plus tard, il découvrit qu'il avait été déclaré mort par DocWagon. Ayant perdu toute bienveillance envers son ancienne corporation, il prit ça comme un signe qu'il était temps de passer à autre chose. Depuis, il tient une clinique des Ombres à Redmond, où ses compétences sont cruellement nécessaires, et il accepte occasionnellement un contrat de support médical pour une équipe de shadowrunners.





DAKTARI

☐ Émergé
☒ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
6	4	5	5	3	2

MÉTATYPE Nain

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Nain
- Magicien
- Guérisseur
- Consciencieux
- Pacifiste

RÉPLIQUES

- Attention Jack ! Ces médicaments ne poussent pas sur les arbres !
- J'ai déjà opéré dans de pires conditions.
- Bon retour parmi les vivants. Ne m'remercie pas.
- Ça va piquer un peu.
- Tu as une double fracture de la clavicule… Et tu devrais aussi songer à arrêter de fumer.
- Regarde, elle va mourir si j'interviens pas.
  Arrête de pointer ça sur moi et laisse-moi l'aider !

COMPORTEMENTS

- Soigne quiconque en a besoin.
- Chaque vie est sacrée, et doit être protégée à tout prix.
- Tout d'abord, ne pas faire de mal.
- Prêt à tout pour sauver son patient.

COMPÉTENCES

BIOTECH 4+L	**CORPS À CORPS** 1+A	**CONJURATION** 2+V
ARMES À FEU 1+A	**SORCELLERIE** (LANCEMENT DE SORTS +2) 4+V	
		CENTRES MÉDICAUX LOCAUX (C)

ATOUTS

ESSENCE : 6 — *(aucun malus)*

1 **DIAGNOSTIC** *Sort d'effet, détermine l'état de santé de la cible*	2 **SOINS** *Sort d'effet, soigne 1 case de dommages Physiques ou Étourdissants par succès sur Sorcellerie + VOL*	4 **ÉCLAIR ÉTOURDISSANT** *Sort de combat, VD 8E / CA, Défense FOR + VOL*

TRAITS

TRIPES
2 relances pour résister à la peur ou l'intimidation

ESPRIT MENTOR (OURS)
Dommages +1 au corps à corps, 1 utilisation de Premiers secours par Scène sans dépenser de point d'Anarchy

PARALYSIE EN COMBAT
Vous agissez dernier lors du premier tour d'un combat (sauf embuscade)

ARMES

MAINS NUES — VD 4E | COURTE OK | INT. — | LONGUE —

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Matraque étourdissante	7E	OK	—	—
Pistolet tranquillisant — Pistolet à fléchettes narcoject	6E	OK	–4	—

MONITEUR DE CONDITION

ARMURE

VÊTEMENTS BLINDÉS

PHYSIQUE

-1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT

-1 -2 -3 -4

ÉQUIPEMENT

Commlink Hermes Ikon, Faux SIN, Lunettes RA, Médikit haut de gamme, Van GMC Bulldog (Blindage 18, Résistance 3, Mobilité –1, Autopilote 6)

CONTACTS

Jenny Whitesleeves (intendant DocWagon)

Fusion (ganger et rigger orke)

FOURTH

JOURNALISTE ORKE

Détail amusant à propos de la vérité : bien que cela puisse prendre mille ans, elle finira toujours par ressortir. Fourth (de Fourth Estate, quatrième pouvoir en français, soit les médias) voue sa vie à aider la vérité à sortir au grand jour, significativement plus rapidement.

Elle ne serait probablement pas en train de rendre la vie des riches et des puissants si difficile si une voiture n'avait pas renversé sa copine. Si le dégénéré de fils de dirigeant corporatiste plein aux as s'était arrêté pour lui prêter assistance, Ashley ne se serait peut-être pas vidée de son sang dans un caniveau de Tacoma. Si Knight Errant avait pris au sérieux la mort d'une jeune orke SINless, ils auraient pu réaliser qu'elle n'était pas la première à être blessée ou tuée des mains de ce gamin. Ça n'avait pourtant pas été difficile de le découvrir : quelques questions par-ci, une ou deux boissons par-là, occasionnellement une paire de crocs menaçants et les réponses ne se firent pas attendre.

Elle amena tout ce qu'elle avait appris aux Knights, et ils ne firent rien. C'est à ce moment-là qu'elle rencontra Reyes. Il était journaliste, en train de regarder le registre criminel à la recherche de quelque histoire à rapporter. Il lui expliqua qu'on ne fait pas tomber les gens comme ce fils corpo par le système judiciaire manipulé, mais par un scandale public. Une personne ne peut pas changer le système, mais s'ils pouvaient générer assez d'indignation publique, les Knights seraient forcés de faire quelque chose pour calmer le scandale.

Et ça a marché. Il flaira la bonne histoire, et lui offrit de s'en charger pour elle, mais elle voulait le faire elle-même. Finalement, il lui montra comment travailler les sources, récupérer des informations, et en faire une histoire qui pousserait les gens à agir. Il lui fallut deux semaines pour mettre sur pied la première histoire, et le suivi prit des mois. La grâce et la sophistication qui manquaient à ce premier travail étaient compensées par sa passion. Elle rendit la vie infernale à l'assassin de sa copine et ce fut suffisamment embarrassant pour Knight Errant pour les forcer à faire quelque chose pour mettre fin aux protestations. La justice était rendue.

Puis le public oublia et passa à autre chose. À ce moment, Fourth avait déjà trouvé une autre vérité à faire éclater au grand jour. Puis une autre. Elle avait trouvé le job de sa vie.





FOURTH

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
6	3	4	5	5	2

MÉTATYPE
Orke

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Orke
- Journaliste
- Curieuse
- Croisée
- Agressive

RÉPLIQUES

- C'est très intéressant. Et je peux vous citer là-dessus, on est d'accord ?
- Parfois la vérité fait gravement flipper, mais il n'y a qu'elle qui importe.
- Félicitations, monsieur, vous ferez les gros titres ce soir.
- « Suivez l'argent », c'est facile à dire… Les gens se donnent un mal de fou pour couvrir leurs traces.
- J'aimerais autant entendre ton histoire sans violence, *omae*, mais si tu m'y pousses….
- L'histoire va sortir. La question est, avec ta version ou pas ?

COMPORTEMENTS

- La vérité est quelque part par-là, et elle doit être libérée.
- Les gens méritent de savoir ce qu'on leur inflige.
- Retourner la boue fait parfois partie du métier.
- Obstinément tenace quand elle enquête sur une histoire.

COMPÉTENCES

ARMES À FEU 3+A	**INTIMIDATION** (INTERROGATION +2) 4+C	**FURTIVITÉ** 2+A
PISTAGE 3+L		
		RELATIONS PUBLIQUES CORPORATISTES (C)

ATOUTS

ESSENCE : 3,5 *(–1 dé pour les tests de soin)*

3 **OREILLES CYBERNÉTIQUES** *Cyberware, peut écouter les conversations jusqu'à portée intermédiaire, 1 relance sur les tests pour écouter*	3 **YEUX CYBERNÉTIQUES** *Cyberware, ignore les modificateurs de luminosité, 1 relance sur les tests d'armes à feu*	3 **PHÉROMONES OPTIMISÉES** *Bioware, 1 relance sur les tests liés au Charisme lors des rencontres physiques*

TRAITS

FÉLINE
+2 dés pour les tests de Furtivité

BEAU PARLEUR
2 relances sur les tests de Charisme si elle parle

PARALYSIE EN COMBAT
Vous agissez dernier lors du premier tour d'un combat (sauf embuscade)

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	3E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Matraque télescopique	5E	OK	—	—
Pistolet léger **Colt America L36**	5P	OK	–2	—

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ARMURE

TENUE « ACTIONEER »

ÉQUIPEMENT

Commlink Hermes Ikon, Faux SIN, Stim patches, Générateur de bruit blanc, Berline Ford Americar (Blindage 15, Résistance 2, Mobilité 1, Autopilote 6)

CONTACTS

KSAF (chaîne tridéo d'information)
Jenny Johnson (assistante personnelle d'un politicien)

FUSION

GANGER ET RIGGEUSE ORKE

Fusion n'avait jamais prévu de prendre la tête d'un gang. C'était juste une orke qui adorait sa moto. Enfin, jusqu'à ce qu'elle rencontre Stubbs. Elle avait toujours craqué pour les nains. Quand il est venu traîner du côté de Downtown sur sa moto chromée, elle doit bien admettre s'être un peu pâmée. Quand il est revenu le lendemain pour trouver des motards voulant se faire de l'argent, elle fut partante. Quand il lui a dit qu'il montait un gang pour montrer aux Ancients qui était le chef, elle se mit en première ligne.

Sa moto fut repeinte et chromée aux couleurs du gang et elle se retrouva bientôt à dépenser tout son argent illégalement acquis pour rendre sa moto plus rapide et plus robuste. Un tatouage de crâne chromé, des améliorations neurales pour lui permettre de rigger les véhicules et drones, une moto de fou et un beau petit ami nain. Sa vie ne pouvait pas mieux tourner.

Le gang devint les Death Heads. C'est elle qui en était responsable quand les chefs étaient partis faire leurs trucs de shadowrunners. Mais ils n'étaient pas là quand les Ancients vinrent pour se venger. C'est à ce moment qu'elle réalisa qu'avoir un gang de motards n'était pas qu'être un gros dur sur roues. Beaucoup de ses compagnons les plus proches tombèrent face aux Ancients et les autres prirent la fuite vers Redmond. Les autres gangs n'étaient pas aussi mobiles et organisés que les Ancients, c'est donc là qu'ils s'installèrent. Et elle fit savoir à Stubbs que le gang était maintenant à elle. Elle l'avait mérité.

La première année que Fusion et les Death Heads passèrent à Redmond fut dédiée à l'amélioration de leurs motos pour s'adapter au terrain irrégulier des Barrens. L'année suivante fut occupée à prendre contrôle des routes. Maintenant, elle fait ce qui lui plaît.





FUSION

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
4	5	4	5	5	1

MÉTATYPE
Orke

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Orke
- Rigger
- Redmond
- Chef de gang
- Death Heads

RÉPLIQUES

- Une course des rues ! Super !
- Je connais des gens que je peux appeler pour faire une diversion.
- Trois choses me rendent heureuse : ma moto, mon gang et foutre le bazar.
- Il y a une solution simple : tout brûler !
- Ils ne se débarrasseront pas de moi comme ça !
- Tu n'es pas mon type, sauf si t'es un nain. Dans ce cas, c'est la fête !

COMPORTEMENTS

- Obsessionnelle et protectrice envers sa moto.
- Aime sa vie : être une orke, shadowrunneuse et cheffe de gang.
- Le gang avant tout.
- Repousse ses limites et celles de son équipement.

COMPÉTENCES

INGÉNIERIE 2+L	VÉHICULES TERRESTRES 3+A	ARMES DE VÉHICULE 3+A
ARMES À FEU 3+A	CORPS À CORPS 2+A	
		MOTOS (C)

ATOUTS

ESSENCE : 5 *(–1 dé pour les tests de soin)*

4 **CÂBLAGE DE CONTRÔLE DE VÉHICULES** *Cyberware, contrôler les véhicules en RV (+1 dé), +2 dés sur les tests de Pilotage et d'Armes de véhicules*	2 **DRONE GM-NISSAN DOBERMAN** *Drone moyen, 1 Attaque et 1 Déplacement par drone, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2, Autopilote 6*	2 **DRONES HORIZON FLYING-EYE** *2 minidrones, 1 Déplacement par drone, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Autopilote 6, Furtivité +4 dés, volants*
1 **HARLEY-DAVIDSON SCORPION** *Moto, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2, Autopilote 6, avec fusil d'assaut sur monture*		

TRAITS

CHEF DE MEUTE
+1 gang en contact

FOLLE DU VOLANT
+2 dés aux tests de Véhicules terrestres et Véhicules divers pour les manœuvres difficiles ou si le véhicule est poussé aux limites

ATTACHEMENT ÉMOTIONNEL (MOTO)
Doit dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité à la moto

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	2E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Couteau de survie	3P	OK	—	—
Armement du Doberman	8P	OK	—	—

Pistolet lourd	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Ares Predator V	6P	OK	–2	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Fusil d'assaut (moto)	8P	OK	OK	–2

MONITEUR DE CONDITION

ARMURE

VESTE EN SYNTHÉCUIR

PHYSIQUE

-1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT

-1 -2 -3 -4

ÉQUIPEMENT

Commlink Transys Avalon, Faux SIN, Binoculaires (interface visuelle, vision thermographique, zoom), Fausse licence (moto avec fusil sur monture), Kit de mécanique

CONTACTS

- Stubbs (decker / voleur de données nain)
- Walturr (propriétaire du bar Silver Spoke)
- Death Heads (gang de motards de Redmond)

HAWK

SAMOURAÏ DES RUES HUMAIN

Son service dans l'Armée des UCAS a appris beaucoup à Joseph Simmons. Il a appris à tirer, à travailler au sein d'une unité. Il a appris à faire confiance à ses compagnons soldats pour faire leur boulot, car ils lui faisaient confiance pour faire le sien. Il a appris à diriger, et à être patient. L'Armée a pris un punk des rues de Seattle et en a fait un élément de quelque chose de plus grand. L'Armée lui a appris à être meilleur.

Il a aussi appris que les huiles en haut de la chaîne de commandement le planteraient sans y réfléchir à deux fois. Après dix ans de service loyal, ils exercèrent la clause de fin prématurée de son contrat et il se retrouva de retour dans les rues de Puyallup. Un après-midi, alors qu'il était assis au comptoir pour le dîner à se demander comment il paierait le repas qu'il venait de commander, il réalisa qu'il n'y avait pas beaucoup de débouchés dans le privé pour les tueurs surentraînés. Il réalisa aussi qu'il se sentait perdu sans une unité pour l'entourer.

Un ork visiblement plus âgé s'assit à côté de lui au comptoir et lui demanda, d'une voix rauque, « T'as des compétences ? »

Cette question changea tout. Il n'y avait peut-être pas beaucoup d'appels pour ses compétences dans le secteur privé, mais il y avait un grand besoin d'hommes avec des capacités de leader dans les Ombres. La plupart des équipes de shadowrunners n'ont pas quelqu'un de capable de tirer le meilleur de chaque membre, et c'était un domaine dans lequel il excellait.

Il avait maintenant une nouvelle carrière, et une nouvelle motivation.





HAWK

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
4	5	5	3	4	2

MÉTATYPE
Humain

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Humain
- Soldat
- Leader
- Patient
- Sévère

RÉPLIQUES

- J'ai une ligne de tir dégagée.
- Il fait partie de mon équipe, Monsieur. Je reconsidérerais ma prochaine action si j'étais vous.
- J'ai un plan B mais il faudra les munitions qui vont avec.
- Mon équipe. Mon run. Mes règles.
- Ça me rappelle le Yucatan. Je déteste le Yucatan !
- Vous savez, j'aimerais que les choses se passent selon le plan. Juste une fois, pour voir ce que ça fait.

COMPORTEMENTS

- N'aime pas être pris pour un con.
- Aussi enclin à terminer les combats qu'à les déclencher.
- Se bat pour son équipe.
- Guette la bonne ouverture le temps qu'il faut.

COMPÉTENCES

CORPS À CORPS 2+A	ARMES À FEU 5+A	ARMES LOURDES 3+A
VÉHICULES TERRESTRES 2+A		
		REPAIRES DE MERCENAIRES (C)

ATOUTS

ESSENCE : 3 *(–2 dé pour les tests de soin)*

4 **YEUX CYBERNÉTIQUES PERSONNALISÉS AVEC SMARTLINK** *Cyberware, ignore les modificateurs de luminosité, +1 dé en Armes à feu et Armes lourdes, 1 relance sur les tests d'attaques à distance*	2 **LAME CYBERNÉTIQUE RÉTRACTABLE** *Cyberware*	3 **RÉFLEXES CÂBLÉS** *Cyberware, +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène*

TRAITS

AS DE LA GÂCHETTE
+2 dés pour les tests d'Armes à feu

TRIPES
2 relances pour résister à la peur ou l'intimidation

SINNER, NATIONAL (UCAS)
données biométriques disponibles dans le registre SIN

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	2E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Lame cybernétique	3P	OK	—	—
Couteau de combat — Cougar Fineblade	3P	OK	—	—
Pistolet lourd — Ares Predator V	6P	OK	–2	—
Fusil d'assaut — Colt M-23	8P	OK	OK	–2
Fusil de précision — Ares Desert Strike	9P	–4	–2	OK

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ARMURE

ARMURE CORPORELLE

ÉQUIPEMENT

Commlink Erika Elite, Faux SIN, Kit de survie, Trauma patches, Moto Harley-Davidson Scorpion (Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2, Autopilote 6)

CONTACTS

Alicia Dietz (vendeuse d'armes)
Jerry Hauser (intermédiaire ork)

ISOBEL75

TECHNOMANCIENNE RÉVOLUTIONNAIRE

Isabelle n'avait que seize ans lorsque sa vie bascula.

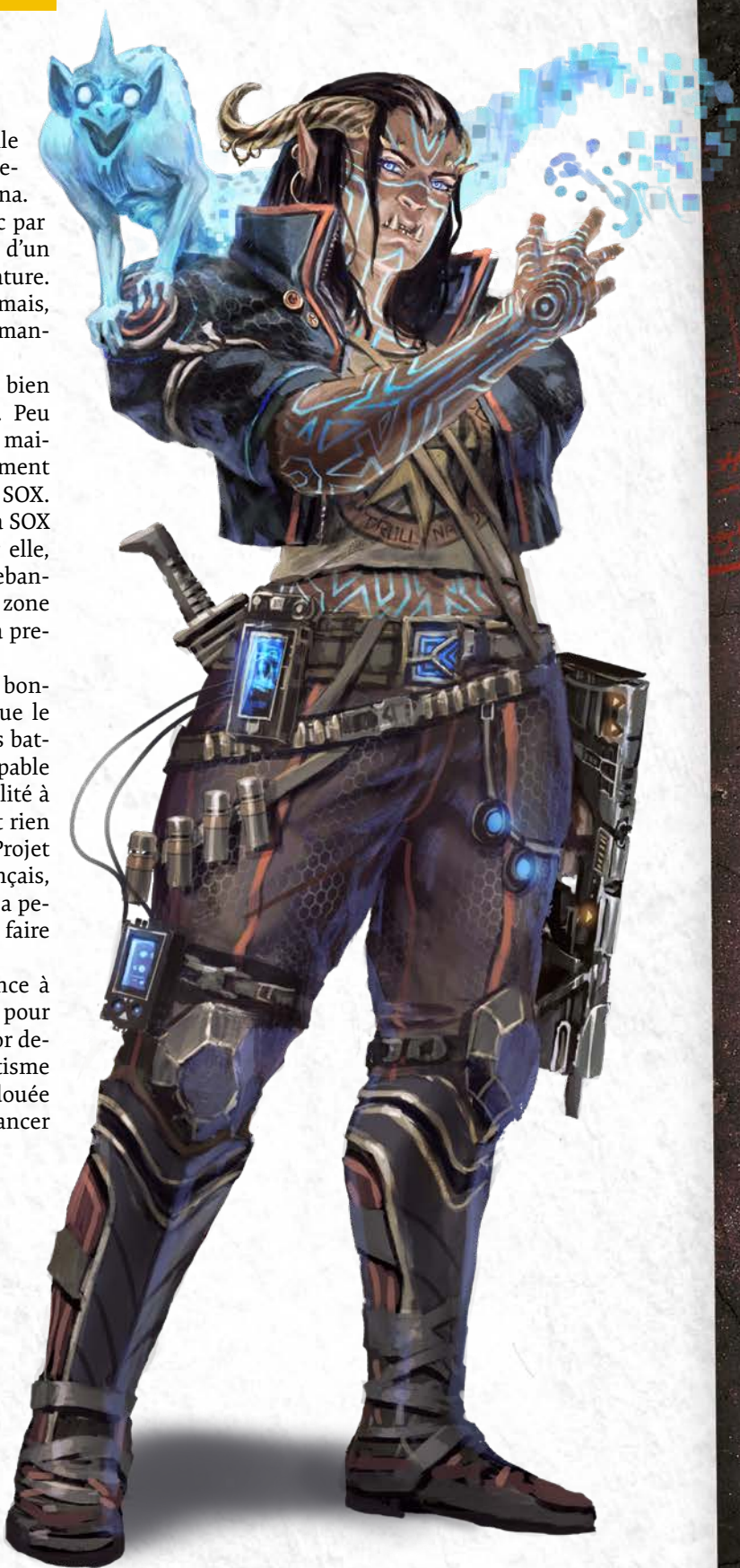
Elle visitait tranquillement Paris, en réalité virtuelle depuis son salon, quand l'une des gargouilles de Notre-Dame s'anima et attaqua soudainement son persona. Terrifiée, elle ne savait pas quoi faire, elle réagit donc par pur réflexe. C'est en terrassant l'IA sauvage à l'aide d'un pic de résonance qu'elle réalisa quelle était sa vraie nature. Elle s'était toujours sentie à son aise dans la Matrice, mais, ce jour-là, Isabelle découvrit ses pouvoirs de technomancienne, de manière brutale.

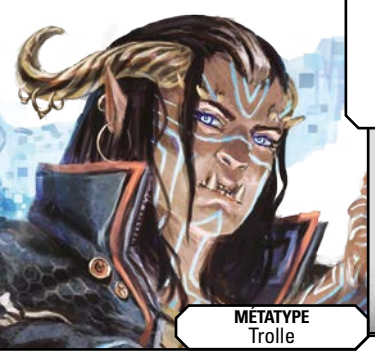
Malheureusement pour elle, d'autres personnes, bien mal intentionnées, remarquèrent aussi ses talents. Peu après, une équipe d'exfiltration de MCT attaqua sa maison et exécuta ses parents. Elle parvint miraculeusement à s'enfuir et décida d'aller se cacher à la frontière de la SOX.

Survivre aussi loin de la Matrice fut difficile, mais la SOX constituait la cachette parfaite. Heureusement pour elle, elle rencontra les Charognards, un groupe de contrebandiers spécialisés dans le transport dans et hors de la zone radioactive. C'est aussi parmi eux qu'elle rencontra sa première petite amie.

Mais le destin d'Isabelle n'était pas de connaître un bonheur facile ; sa romance prit fin tragiquement lorsque le t-bird de sa dulcinée fut abattu par une des nouvelles batteries de défense du MET2000. Pour désigner un coupable à ses malheurs, elle en attribua l'intégrale responsabilité à l'oligarchie française. Les nobles au pouvoir n'avaient rien fait pour les technomanciens et les révélations sur le Projet Présage, début 2071, qui firent enrager tant de Français, n'ont fait qu'ajouter à son ressentiment. À ses yeux, sa petite amie avait aussi été victime de l'attitude « laisser faire les corpos » des nobles de France.

Isabelle prit le pseudonyme d'Is0bel75, en référence à une célèbre hackeuse de Hong Kong, et quitta la SOX pour rejoindre le groupe terroriste Section 89, en plein essor depuis quelques années. Malheureusement, le militantisme radical ne nourrit ni son homme ni sa femme, aussi douée soit-elle. Is0bel75 court à présent les Ombres pour financer sa vendetta contre la noblesse…





ISOBEL75

☒ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
6	5	4	5	3	1

MÉTATYPE
Trolle

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Trolle
- Technomancienne
- SOX
- Section 89
- Lesbienne

RÉPLIQUES

- Il y a un enfer virtuel spécial pour les larbins de la contre-révolution.
- Encore un mensonge qu'on veut nous faire avaler.
- Tu sais, après la SOX, plus rien ne te paraît dangereux.
- La liberté, l'égalité ou la mort !
- Je vais te répartir cette GLACE sur tout Paris façon puzzle!
- À la guerre comme à la guerre.

COMPORTEMENTS

- Court les Ombres pour aider sa cause, pas la compromettre.
- Jamais de demi-mesure, en politique comme en amour.
- Ne pardonnera jamais à Mitsuhama.
- Garde toujours la tête haute.

COMPÉTENCES

HACKING 3+L	TECHNOMANCIE 4+L	SURVIE 2+V
ARMES À FEU 1+A	FURTIVITÉ 1+A	
		IA SAUVAGES (C)

ATOUTS

ESSENCE : 6 — *(aucun malus)*

3 **PIC DE RÉSONANCE** *Forme complexe de combat, VD 7P, Défense LOG + FW*	1 **NETTOYEUSE** *Forme complexe d'effet, efface les trois dernières actions matricielles qui ne peuvent pas être vues par le DIEU*	4 **EXPLOITATION** *Forme complexe d'effet, 3 relances sur les tests de Hacking (hors cybercombat)*

TRAITS

RENFORT NATUREL
Réduit de 2 les dommages matriciels subis

CONNAÎT LES SANGS BLEUS
+1 dé pour toutes les actions pour nuire à la noblesse

HAINE DE LA NOBLESSE
Doit dépenser 1 point d'Anarchy pour ne pas entreprendre une action contre la noblesse

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	3E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Couteau de survie	4P	OK	—	—
Mitraillette FN P93 Praetor	6P	OK	OK	—

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ARMURE

GILET PARE-BALLES

ÉQUIPEMENT

Commlink Meta Link défectueux, Faux SIN, Puces de données, Grenades fumigènes, Jumelles avec accroissement de vision

CONTACTS

Nuit noire (membre des Charognards)
Églantine (terroriste de Section 89)

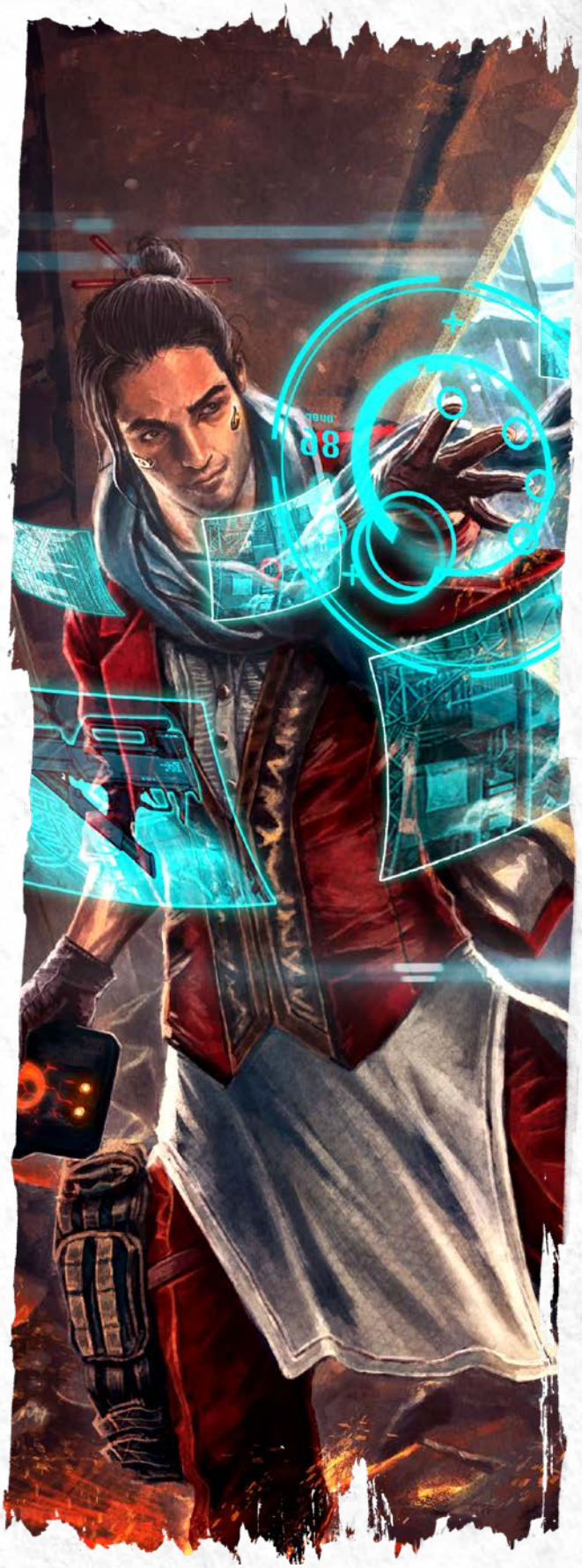
JINN

DECKER BRUTAL ELFE

Jinn a grandi à Istanbul (la Cité Libre de Constantinople, si vous tenez au nom officiel). En tant que Soufis, sa famille a trouvé qu'Istanbul était un havre de tolérance pour leurs croyances en comparaison avec les nombreux États voisins. Jinn a appris à apprécier la diversité de son foyer cosmopolite, devenant de plus en plus attaché à la culture et au luxe à mesure qu'il grandissait. Jeune, il se prit de fascination pour la haute couture, il apprit donc à naviguer sur la Matrice pour en découvrir davantage que ce qu'il lui était donné de connaître. Voir les modèles hommes et femmes dans ces tenues outrancières l'inspira comme rien d'autre.

Alors qu'il assistait à un défilé sponsorisé par Shiawase, le jeune Jinn rencontra l'impératrice Hitomi Shiawase. L'impératrice était à Istanbul pour répandre la bonne parole pour le compte de Shiawase Corporation, et, voyant une opportunité de photo, engagea la conversation avec un jeune local : Jinn. Sans savoir à qui il parlait, Jinn déblatéra à propos des dernières modes et du fait qu'il devait hacker certains sites matriciels pour pouvoir regarder les derniers défilés de Milan. Curieusement, cela impressionna Hitomi, et elle offrit à Jinn son premier cyberdeck (avant les nouvelles règles matricielles) ainsi qu'un emploi chez Shiawase quand il serait plus âgé.

Jinn n'oublia jamais cette rencontre et, à son amour pour la mode et le decking s'est maintenant ajoutée une passion pour les produits Shiawase. Jinn ne donna jamais suite à l'offre d'emploi de Shiawase, car il découvrit que son talent pour le piratage lui permettait de se faire des nuyens bien plus rapidement qu'en tant qu'esclave corporatiste. Il adore les choses les plus raffinées que la vie peut lui offrir et, pour lui, cela signifie la pointe de la mode, la technologie Shiawase jusqu'au bout des ongles et plier la Matrice à sa volonté.





JINN

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
3	4	4	6	6	1

MÉTATYPE
Elfe

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Elfe
- Decker
- Runner
- Fan de Shiawase
- Mouvement de la renaissance islamique

RÉPLIQUES

- Fais-moi venir dans la Matrice et j'exaucerai tes vœux.
- La foi et la technologie ont créé quelque chose de parfait : moi.
- La première étape pour créer de l'art est de savoir le regarder.
- Ce ne serait pas mieux que les gens civilisés parmi nous résolvent ça en discutant ?
- Parce que les produits Shiawase sont les meilleurs, tout simplement.
- Il y a beaucoup de mauvais deckers, mais ce n'est pas une excuse pour avoir un persona d'aussi mauvais goût.

COMPORTEMENTS

- Fait des crasses, mais avec classe.
- Des produits Shiawase ou rien.
- Les compliments font sortir la bonne nature des gens.
- Attaquer fort, attaquer vite, et se déconnecter avant qu'ils n'aient compris ce qui les avait attaqués.

COMPÉTENCES

HACKING (CYBERCOMBAT +2) 5+L	**ÉLECTRONIQUE** 3+L	**ARMES À FEU** 2+A
NÉGOCIATION 2+C		
		HAUTE COUTURE (C)

ATOUTS

ESSENCE : 4

2 **DATAJACK ET IMPLANTS CORTICAUX** *Cyberware, accès à la Matrice en RV (+1 dé pour les actions matricielles)*	4 **CYBERDECK SHIAWASE CYBER-4** *Firewall 2, Moniteur de condition matriciel 9, 1 programme, 1 relance sur les tests matriciels*	2 **MARTEAU** *Programme, VD +1 en cybercombat*
2 **INTERFACE D'ARME** *Cyberware, +1 dé pour les tests d'Armes à feu et Armes lourdes*		

TRAITS

LOYAUTÉ À SHIAWASE
+1 dé aux tests utilisant un produit Shiawase, –2 dés si l'élément principal est produit par une autre corpo

CYBERCOMBATTANT
+2 dés sur les tests de Hacking (cybercombat uniquement)

STYLE DISTINCTIF
Vêtements de haute couture dans les tons rouge et pourpre, +2 dés pour le reconnaître ou s'en souvenir

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	2E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Bâton étourdissant				
Shiawase Arms	7E	OK	—	—
Fusil d'assaut				
Shiawase Arms Monsoon	8P	OK	OK	–2

ARMURE

VÊTEMENT BLINDÉ DE HAUTE COUTURE

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ÉQUIPEMENT

Commlink Shiawase Kawaii Sungenja, Faux SIN, Attaché-case Shiawase Wellington, Kit d'électronique, Voiture de sport Shiawase Karuma (Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2, Autopilote 6)

CONTACTS

Mara Ariel (ancienne membre du Mossad israélien, adepte)
Nabila Al'Kajit (vendeuse de vêtements de luxe)

KIX

RAZORGIRL ELFE

Puyallup comporte certaines des pires rues de Seattle, et Seattle comporte certaines des pires rues du Sixième Monde. C'est de là que vient Kix, des profondeurs des Barrens de Puyallup, assez près du ghetto elfe de Tarislar pour connaître les relations déplorables entre voisins de races différentes, mais pas au cœur du district des oreilles pointues où son métatype est en sécurité de par le nombre. Elle avait droit au pire des deux mondes, et il ne lui fallut pas longtemps pour comprendre que la seule façon de s'en sortir était d'arrêter de subir et de commencer à infliger.

Elle commença avec des couteaux, le moyen le moins cher de faire dégénérer une confrontation au-delà des simples gifles et coups de poing. Sa rapidité la rendit naturellement douée, et sa volonté d'infliger des dommages se maria parfaitement à ses capacités physiques. Peu de temps s'écoula avant qu'elle n'opte pour des lames implantées : elle ne serait plus jamais désarmée ou désavantagée. Une fois qu'elle eut goûté aux augmentations, elle ne s'arrêta pas avant d'être la plus dangereuse et la plus rapide de ces rues. Elle se décida finalement pour le pseudonyme Kix, pour Kickstand (béquille), car en plus de pouvoir découper ses adversaires menus, elle déchire à moto, et ça ne lui prit pas longtemps avant de se faire un nom et une réputation. Méprisant les notions romantiques d'honneur et d'étiquette auxquelles s'accrochent les samouraïs des rues, elle a le pragmatisme propre aux natifs des Barrens. Elle ne se fait aucune illusion de gloire ou de noblesse : un boulot est un boulot, un combat n'est qu'un combat, et la vie de quelqu'un ne représente que quelques nuyens attendant d'être encaissés.





KIX

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
5	7	3	4	4	1

MÉTATYPE
Elfe

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Elfe
- Augmentée
- Trancheuse
- Dépendante à l'adrénaline
- Irritable

RÉPLIQUES

- Tu transfères les nuyens, je découpe le gars. C'est pas compliqué.
- Hé ! Je te parie ta vie que je suis plus rapide que toi !
- Les flingues c'est bien beau, mais les lames ne s'enrayent jamais et n'ont pas besoin d'être rechargées.
- Tu prends celui-là, j'me fais les trois autres.
- Rien de personnel, c'est juste le boulot.
- Attends, il nous offre combien ?

COMPORTEMENTS

- Sa réputation est tout ce qu'elle a. Elle essaie d'en être digne.
- Si elle n'est pas plus rapide, elle est plus forte. Si elle n'est pas plus forte, elle est plus rapide.
- Payée pour faire couler le sang.
- L'honneur c'est pour les blaireaux et les débutants. Elle se contente de gagner.

COMPÉTENCES

CORPS À CORPS 5+A	**ARMES À FEU** 2+A	**INTIMIDATION** 3+C
VÉHICULES TERRESTRES (MOTOS +2) 2+A		
		BARRENS DE PUYALLUP (C)

ATOUTS

ESSENCE : 5 *(–1 dé pour les tests de soin)*

4 **RÉFLEXES CÂBLÉS** *Cyberware, +1 attaque par Narration, +2 points d'Anarchy par Scène*	6 **BRAS CYBERNÉTIQUES AVEC GRIFFES** *Cyberware, 2 relances sur les tests liés à l'Agilité où les bras sont utilisés, dommages à mains nues physiques ou étourdissants, +2 dés sur les tests de Corps à corps*	

TRAITS

BIOCOMPATIBILITÉ
Ignore 1 point de perte d'Essence

ATTRIBUT EXCEPTIONNEL (AGILITÉ)
Augmente de +1 le maximum d'Agilité

ACCRO AU COMBAT
Doit dépenser un point d'Anarchy pour ne pas recourir à la violence comme première réponse

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	3E / 3P	OK	—	—

Pistolet lourd	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Browning Ultra Power	5P	OK	–2	—

Shotgun	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Defiance T-250	9P	OK*	–2	—
(*peut attaquer 2 cibles proches avec –2 dés et dommages 5P)				

	VD	COURTE	INT.	LONGUE

MONITEUR DE CONDITION

ARMURE

VÊTEMENTS BLINDÉS

PHYSIQUE

-1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT

-1 -2 -3 -4

ÉQUIPEMENT

Commlink Renraku Sensei, Faux SIN, Poche pleine de patchs de produits pharmaceutiques récréatifs, Lentilles avec lien visuel, Moto de course Yamaha Rapier (Blindage 9, Résistance 2, Mobilité 3, Autopilote 6)

CONTACTS

Chrissy Chrome (doc des rues, excentrique du cyberware)
Chance O'Reilly (truand irlandais)

KNOX

COMBATTANTE DES RUES ADEPTE NAINE

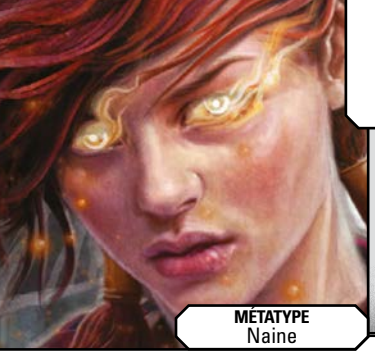
Grandir sans SIN signifie que Knox n'a jamais eu accès aux meilleures choses de la vie. Quand la plupart des enfants normaux jouaient aux jeux vidéo, regardaient les dernières Guerres du Désert, écoutaient le dernier album des Fragging Unicorns, elle était la tête de turc des autres enfants pauvres du quartier. Être une naine n'était pas facile dans l'Underground ork, mais cela l'a vraiment rendue coriace. Elle apprit que tant qu'elle se contentait de courber l'échine, elle continuait à être prise pour cible. Mais quand elle répliquait assez fermement, même si elle était battue, les enfants arrêtaient de s'en prendre à elle.

Cette leçon lui fut très utile jusqu'à ce qu'elle s'Éveille, à ce moment tout changea.

Maintenant, son corps vibrait de puissance. Au lieu d'être victime, elle choisissait des cibles importantes et s'en prenait à elles. Ce n'était jamais suffisant. C'est tout ce qu'elle connaissait. Survie. Combats. Sang. Tout cela la faisait se sentir vivante. Elle n'aurait plus jamais à perdre. C'est comme cela qu'elle découvrit les fosses mana, des fosses de combat où tous les combattants utilisaient la magie. Enfin un challenge à sa mesure.

Alors qu'elle était une habituée de ces fosses, un M. Johnson lui proposa un boulot rapportant plus de nuyens qu'elle n'en avait jamais vu. Il lui dit que ses compétences en combat étaient exactement ce dont il avait besoin. Après l'avoir suivi et avoir cassé la figure aux personnes qu'il voulait voir tabassées, elle réalisa que cogner des gens pour de l'argent lui plaisait. Son boulot rêvé ! Elle se bat toujours dans les fosses mana quand les runs se font rares, et elle profite autant qu'elle peut de ces fois où elle peut se faire payer pour céder à son agressivité.





KNOX

☐ Émergé
☒ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
4	6	6	3	4	1

MÉTATYPE
Naine

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Naine
- Adepte
- Fosses mana
- Gladiatrice
- Vie dans les rues

RÉPLIQUES

- Fais gaffe, je tiens beaucoup moins à tes doigts que toi!
- Non. Ça m'intéresse pas de savoir si on peut rentrer discrètement.
- Ouais. Je dis qu'on rentre vite et en pétant tout.
- Je ne peux pas m'en empêcher. Y a qu'en tapant que je me sens mieux.
- Je peux supporter beaucoup de choses, mais ton attitude n'en fait pas partie.
- La pitié ? Ça ne m'a jamais servi à rien !

COMPORTEMENTS

- Frappe d'abord, discute ensuite.
- Elle pourrait être raisonnable, mais choisit de ne pas l'être.
- Seule la victoire est digne de respect.
- N'abandonne jamais. Ne s'arrête jamais.

COMPÉTENCES

CORPS À CORPS 5+A	SURVIE 2+V	INTIMIDATION 2+C
ATHLÉTISME 4+F		
		CUISINE (C)

ATOUTS

ESSENCE : 6 — *(aucun malus)*

3 **COUP CRITIQUE** *Pouvoir d'adepte, VD +2 en mêlée*	3 **RÉFLEXES ACCRUS** *Pouvoir d'adepte, +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène*	2 **AUGMENTATION D'ATTRIBUT (AGILITÉ)** *Pouvoir d'adepte, augmente Agilité de 1, Temps de Recharge : 1 tour*

TRAITS

SOLIDE COMME UN ROC
+1 case au moniteur de condition physique

SOLIDE COMME UN ROC
+1 case au moniteur de condition étourdissant

ACCRO AU COMBAT
Doit dépenser un point d'Anarchy pour ne pas recourir à la violence comme première réponse

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	4E	OK	—	—
Poing américain en densiplast	5P	OK	—	—
Pistolet léger Streetline Special	5P	OK	–2	—

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ARMURE

VÊTEMENTS EN SYNTHÉ CUIR

ÉQUIPEMENT

Commlink Meta Link, Faux SIN, Kit de survie,
3 Stim patches, Trauma patch

CONTACTS

M. Pink (négociateur / tueur à gages)
Chandala (organisateur de combat en fosse mana)

LE BRUMEUR

BRACONNIER DE LA BRUME

Naître ork n'est facile pour personne, même dans un pays aussi ouvert d'esprit que la France. Et grandir dans une petite ville anémique de Bretagne, à quelques kilomètres de la Brume, n'arrange rien au quotidien… Loïc n'avait que dix ans quand le Crash 2.0 frit le cerveau de son père, qui était la seule source de revenus de la famille. Condamné à vivre de petits boulots, tant bien que mal, Loïc finit par accepter une offre dangereuse, mais très bien payée : collecter des composants magiques à la lisière de la Brume.

S'infiltrer dans le périmètre de sécurité, et surtout à proximité d'un phénomène magique si dangereux, n'est pas une mince affaire. Mais Loïc sut s'y prendre et, à l'inverse de ses compagnons d'infortune, il en revint, grâce à sa nature d'Éveillé qu'il découvrit à cette occasion. De manière instinctive, il était capable de pressentir les soubresauts de la Brume. Alors qu'elle semblait subitement engloutir, puis faire disparaître ses compagnons, lui pouvait ressentir ses mouvements et ainsi lui échapper, de manière presque instinctive. Son Talent l'a aussi aidé à mieux identifier les éléments susceptibles de faire les meilleurs réactifs.

Il continua donc, pendant plusieurs années, à faire ce métier de « brumeur », comme on dit dans la région. Pour améliorer ses chances, il finit par se procurer un bateau, un Aztech Nightrunner de seconde main, afin de se faufiler le long des côtes. Certains murmurent même qu'il lui est arrivé de rejoindre des équipages de pirates opérant dans les parages. Loïc, même après plusieurs litres de bière, reste cependant muet sur le sujet.

Ces années passées à jouer au chat et à la souris, autant avec la Brume qu'avec les forces de sécurité qui l'entourent, sur terre comme sur mer, ont été la formation parfaite pour devenir shadowrunner. Loïc a rejoint les Ombres au détour d'une rencontre dans un bar de Brest. Son nouveau travail l'éloigne de sa famille, mais lui rapporte assez pour subvenir à ses besoins. Ce n'est pas une vie facile, mais il n'a jamais eu la vie facile…





LE BRUMEUR

☐ Émergé
☒ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
7	4	6	4	2	1

MÉTATYPE
Ork

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Ork
- Magicien
- Bretagne
- Récolte de réactifs
- Pirate

RÉPLIQUES

- J'ai un mauvais pressentiment... On devrait pas passer par là.
- Quand tu te caches dans la Brume, tu ne sais pas ce qui se cache avec toi…
- Non, il pleut pas. Il bruine.
- Ma barque ? Répète ça et tu prends un bourre-piffe.
- Ma barque ? Répète ça et tu prends un bourre-piffe.
- Je sens une perturbation dans la Brume.

COMPORTEMENTS

- Prudent et fait confiance à son instinct.
- Fait tout pour survivre, y compris le recours à la violence.
- Ne trahit pas ses coéquipiers et ne fait pas de coup bas.
- N'oublie pas qu'il court les Ombres pour nourrir sa famille.

COMPÉTENCES

COMBAT ASTRAL 2+V	SORCELLERIE 4+V	CORPS-À-CORPS 3+A
ATHLÉTISME 1+F	SURVIE 2+V	
		LA BRUME (C)

ATOUTS

ESSENCE : 5 *(-1 dé pour les tests de Magie et pour être soigné)*

- 2 **MAIN CYBERNÉTIQUE** — *Cyberware, dommages physiques à mains nues*
- 1 **DÉTECTION DE LA MAGIE** — *Sort d'effet, rend les objets magiques et les sorts visibles du lanceur*
- 1 **DÉTECTION DES ENNEMIS** — *Sort d'effet, détecte toute personne à portée intermédiaire avec des intentions hostiles*
- 2 **TATOUAGE FOCUS DE MAINTIEN** — *Focus, permet de maintenir un sort supplémentaire sans malus*
- 2 **ÉCLAIR ÉTOURDISSANT** — *Sort de combat, VD 6E / CA, Défense FOR + VOL*

TRAITS

- **AFFINITÉ ASTRALE** — *+2 dés pour les tests de perception liés à la magie ou l'astral*
- **TRIPES** — *2 relances pour résister à la peur ou l'intimidation*
- **CRAINTE DE SE PERDRE DANS L'ASTRAL** — *-2 dés en Projection astrale*

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	4E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Couteau de survie	5P	OK	—	—
Shotgun — Defiance T-250	9P	OK*	–2	—
(*peut attaquer 2 cibles proches avec –2 dés et dommages 5P)				

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ARMURE

MANTEAU RENFORCÉ

ÉQUIPEMENT

Commlink Erika Elite, Faux SIN, Masque à gaz, Kit de survie, Bateau rapide Aztech Nightrunner (Blindage 15, Résistance 2, Mobilité 1)

CONTACTS

Briselune (pirate breton)

Brieg trois yeux (vendeur de talismans à Rennes)

NINETAILS

EXPERTE EN INFILTRATION HUMAINE

La vie dans les rues n'est pas facile, mais elle est simple : prenez ce que vous pouvez, accrochez-vous à ce dont vous avez besoin, c'est à vous tant que vous pouvez le garder. C'est vrai pour les syndicats du crime et les gangs qui se battent pour leur territoire, c'est vrai pour les enfants affamés qui se battent autour du corps d'un rat du diable à manger, et c'est vrai pour tous ceux entre ces deux extrêmes.

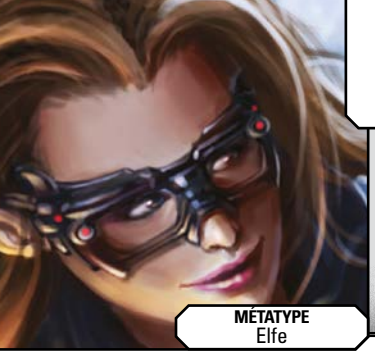
Ninetails ? Ninetails est une experte de la partie « prenez ce que vous pouvez ».

Elle a commencé par de petits coups, comme la plupart des morveux des Barrens. De petites escroqueries, des distractions rapides, des petits tours de passe-passe. Du pickpocket elle est passée au vol à l'arraché et du vol à l'arraché aux cambriolages, et des cambriolages… disons que les cambriolages sont devenus sa spécialité.

Ninetails traverse les systèmes de sécurité normaux comme un couteau monofilament dans un pâté de soja. Il n'y a pas tant de serrures que ça qu'elle ne peut ouvrir, d'alarmes qu'elle ne peut désarmer, ou de coffres qu'elle ne peut forcer. Elle est rompue à la manipulation sociale pour passer les gardes qu'elle ne peut éviter et elle est assez agile, dangereuse et augmentée pour affronter quiconque la forcerait à se battre. Avec un peu d'aide pour les aspects matriciels pointus, ou les sécurités magiques, il n'y a que peu d'endroits qu'elle serait incapable de pénétrer, et elle fait payer le prix fort pour ses compétences d'élite.

En tant que spécialiste de l'intrusion et de l'infiltration, elle est un atout de taille pour toute équipe de shadowrunners qui peut l'embaucher. Tails n'est pas une tueuse impitoyable comme beaucoup de shadowrunners. Son credo est de rentrer sans être vue, de s'emparer de l'objectif lucratif et ressortir sans se faire remarquer. La violence est le dernier recours des brutes, et la violence létale n'est tout simplement pas son genre.





NINETAILS

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
3	7	2	5	6	1

MÉTATYPE
Elfe

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Elfe
- Acrobate
- Voleuse
- Tact fin
- Collectionneuse

RÉPLIQUES

- Pff, bien sûr que je peux ouvrir ça.
- Je ne sais pas, 60 / 40 me semble plus juste.
- La magie n'est pas mon truc. Je n'ai pas besoin de savoir ce qu'un focus fait pour savoir que ça vaut cher.
- Il y a toujours un autre moyen d'entrer.
- Je connais un type qui paiera cher pour ça.
- Qu'est-ce que tu entends par « c'est que matériel » ? C'est pour les « biens matériels » qu'on fait ce boulot !

COMPORTEMENTS

- Peut passer partout, et tient à le prouver au monde.
- Elle veut ça. Et ça. Et ça aussi.
- L'improvisation, c'est la clé.
- N'oublie pas de s'amuser un peu.

COMPÉTENCES

ATHLÉTISME 4+F	CORPS À CORPS 2+A	COMÉDIE 1+C
ÉLECTRONIQUE 1+L	FURTIVITÉ 4+A	
		SYSTÈMES DE SÉCURITÉ (C)

ATOUTS

ESSENCE : 4,5 *(–1 dé pour les tests de soin)*

3 **QUEUE BALANCIER** *Cyberware, +2 dés aux tests d'Athlétisme*	2 **MANTEAU RENFORCÉ PERSONNALISÉ (COMPARTIMENTS DISSIMULÉS)** *Équipement, –2 dés pour les tests de Perception pour repérer les objets cachés*	3 **SYNTHÉCARDE** *Bioware, 1 relance sur les tests d'Athlétisme*
2 **KIT D'EFFRACTION HAUT DE GAMME** *Équipement, 2 relances sur les tests pour crocheter les verrous, coffres, maglocks, etc.*		

TRAITS

- **ATHLÈTE NÉ** *+2 dés aux tests d'Athlétisme*
- **FÉLINE** *+2 dés pour les tests de Furtivité*
- **KLEPTOMANE** *Doit dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité à un vol*

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	2E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Matraque étourdissante télescopique	7E	OK	—	—
Taser Yamaha Pulsar	6E	OK	–4	—

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3

ARMURE

MANTEAU RENFORCÉ PERSONNALISÉ

ÉQUIPEMENT

Commlink Transys Avalon, Faux SIN, Oreilles d'elfe synthétiques, Sac de coursier bloquant les RFID, Moto de course Suzuki Aurora (Blindage 9, Résistance 2, Mobilité 3, Autopilote 6)

CONTACTS

Charlene « Clean Charlie » Malone (fourgue, prêteuse sur gages)
Felix (Chaman chat, cambrioleur chat)

RAIDER

ARCHÉOLOGUE DE COMBAT ELFE

Gamin, Ernie Talloak avait un but : se barrer de Tucumcari. On ne pouvait pas dire qu'il était le seul dans ce cas, la majorité des enfants de Tucumcari avaient la même obsession. Pour la plupart d'entre eux, cela passait par se trouver n'importe quel boulot pour une corpo, ou même pour le Conseil corporatif pueblo lui-même. Pour Ernie, cela signifiait étudier comme un fou pour être admis à l'université de Santa Fe, étudier pour en sortir, et ensuite se trouver un bon boulot corporatiste confortable.

Longtemps fasciné par la culture de son héritage navajo, Ernie a navigué entre l'histoire et l'archéologie, et excellait dans les deux. Ses professeurs se sont pris d'intérêt pour lui et il se retrouva bientôt sur le terrain avec eux, apprenant le boulot d'une façon qui aurait été impossible en classe, même avec les meilleures simulations matricielles.

C'est au cours d'une expédition de recherche sur des habitations troglodytes anasazi qu'Ernie découvrit, complètement par hasard, une entrée cachée vers un ensemble de chambres jusque-là inconnues. Ses professeurs et lui passèrent les quelques jours suivants à examiner consciencieusement leur contenu. Il aida à tout cataloguer, à emballer soigneusement les reliques pour les transporter jusqu'à l'université pour une étude approfondie et regarda quand elles furent envoyées, non pas à l'université, mais vers un hangar du CCP. Elles allaient être vendues. Personne n'étudierait plus leur histoire, les anciens mystères resteraient enfouis. Elles resteraient des bibelots dans la collection exclusive d'un cadre corpo. Rien ne serait appris. Il s'en plaignit donc, oralement, auprès de ses professeurs.

C'est à peu près à ce moment qu'ils essayèrent de le tuer.

Échappant à la mort de justesse, Ernie vit sa carrière universitaire prendre fin abruptement. Les Ombres étaient là pour le récupérer, cependant. Depuis, il a voyagé des sables du désert d'Égypte aux jungles du Yucatan. Il alla même une fois en Antarctique. Il a fait de nombreuses découvertes depuis ses débuts. Certaines ont fini chez les corpos, mais la plupart sont allées où elles doivent : dans un musée, où elles peuvent contribuer à accroître les connaissances.





RAIDER

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
3	5	5	6	4	3

MÉTATYPE
Elfe

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Elfe
- Érudit
- Explorateur
- Aimant à problèmes
- Curieux

RÉPLIQUES

- C'est en général à ce moment que l'artefact explose à la gueule de quelqu'un.
- Oh, regarde ! Des indigènes en colère ! Je me demandais quand ils apparaîtraient.
- Je ne peux pas les laisser récupérer ça, ils en feraient une arme terrible.
- Je sais que c'est cliché, mais… sa place est dans un musée.
- Aztechnology d'un côté, des chiens de l'enfer de l'autre… j'aurais mieux fait de rester au lit.
- Le gros « X » rouge n'est jamais là pour marquer l'emplacement quand on en a besoin.

COMPORTEMENTS

- La connaissance c'est le pouvoir.
- Il y a des choses qu'il vaut mieux ne pas déterrer.
- Parfois il faut juste faire le grand saut et prier.
- Certaines découvertes sont plus importantes que les nations et les corporations.

COMPÉTENCES

ATHLÉTISME	2+F	CORPS À CORPS	2+A	ARMES À FEU	2+A
SURVIE (ORIENTATION +2)	3+V	PISTAGE	3+L		
				CONSEIL CORPORATIF PUEBLO	(C)

ATOUTS

ESSENCE : 4 *(–1 dé pour les tests de soin)*

3 **AMPLIFICATEUR CÉRÉBRAL** *Bioware, 1 relance sur les tests liés à la Logique*	2 **YEUX CYBERNÉTIQUES** *Cyberware, ignore les modificateurs de luminosité*	3 **ORTHODERME** *Bioware, dommages reçus réduits de 1 point*

TRAITS

TRIPES
2 relances pour résister à la peur ou l'intimidation

ŒIL DE LYNX
+2 dés aux tests de Perception visuelle

SINNER, NATIONAL (CONSEIL CORPORATIF PUEBLO)
données biométriques disponibles dans le registre SIN

ARMES

MAINS NUES — VD 2E | COURTE OK | INT. — | LONGUE —

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Couteau de survie	3P	OK	—	—

Pistolet lourd	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Cavalier Deputy	6P	OK	–2	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE

ARMURE

VÊTEMENTS PARE-BALLES TRIBAL CHIC

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ÉQUIPEMENT

Commlink renforcé NeoNET Titan, Faux SIN, Outils d'archéologue, Sac de coursier avec sachets à échantillons, Médikit

CONTACTS

Le musée Cordwainer
Grace Palmer (professeur d'université)

RASPBERRY JAM

VENDEUR D'ARMES HUMAIN

Raspberry Jam est un vendeur de flingues de seconde génération. Et pas seulement de flingues. C'est le genre de gars qui peut mettre la main pour vous sur ce que vous voulez, tant que le prix est suffisant. Il n'a jamais connu son père, et sa mère est devenue une vendeuse au marché noir à grand succès à Seattle. Elle était une femme de la rue, qui ne ressemblait pas du tout à une vendeuse d'arme, et elles s'est donc tirée de tous ses crimes, et même de meurtres. Sa môman lui a appris très tôt à ne faire confiance à personne, mais que tout le monde a droit à de la courtoisie. De fait, Raspberry est très aimable, même quand il essaie de vous tuer.

Il est toujours en train de blaguer, et est le premier à accepter les idées les plus folles. Sa bouche ne se referme jamais et il lui arrive d'inventer des mots quand même son cerveau ne suit pas le rythme. Le business est la seule chose que Raspberry Jam prend au sérieux. Tout le reste n'est qu'un jeu, quelque chose à apprécier avec l'argent gagné. Quand il s'agit de conclure un marché ou de faire le boulot par contre, le sourire reste, mais les gants tombent.

À grandir entouré de personnes viles et mauvaises, Raspberry s'est créé une sorte de valve pour fermer son cœur. Il en a un cependant, enfoui profondément, et il aime que les gens l'aiment comme le roi de la fête. Mais il vit aussi pour le danger. C'est pourquoi, bien que sa principale source de revenus soit la libération de biens sur le marché noir, il lui arrive de courir les Ombres pour avoir sa dose d'adrénaline. C'est aussi une bonne façon de tester ses produits.





RASPBERRY JAM

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
4	4	4	4	5	6

MÉTATYPE
Humain

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Humain
- Vendeur d'armes
- Downtown
- Sans honte
- Chanceux

RÉPLIQUES

- Je ne fais pas de ristournes, je m'engage sur la qualité.
- L'information, c'est le pouvoir. Faire chanter quelqu'un peut t'offrir des choses dont tu ne rêverais même pas.
- Je connais un gars…
- Ce Monsoon c'est du lourd. Je vais pouvoir en vendre par caisses entières.
- Comme Maman Blackberry disait, « Sourire ça coûte rien, mais y aura rien d'autre de gratuit. »
- Nan, je ne fume pas ce que je vends. J'ai une vie saine, chummers.

COMPORTEMENTS

- Ne sait pas parler à voix basse.
- La chance lui permettra de s'en sortir, comme à chaque fois.
- Fier de son origine urbaine et pauvre.
- Sympathique, malgré son indifférence terrible pour la vie et la loi.

COMPÉTENCES

COMÉDIE 3+A	**INTIMIDATION** (AVEC ARME À FEU +2) 3+C	**NÉGOCIATION** 3+C
ARMES À FEU 3+A		
		PÈGRE LOCALE (C)

ATOUTS

ESSENCE : 6 *(aucun malus)*

- 4 **MANTEAU RENFORCÉ SUR MESURE (POCHES DISSIMULÉES, SCANNER DE FRÉQUENCE)**
  Équipement, détecte les signaux sans-fil, –3 dés pour repérer les objets cachés

TRAITS

MIEUX VAUT ÊTRE CRAINT QUE D'ÊTRE AIMÉ
Fait chanter Gregory Michael Deter

BEAU PARLEUR
2 relance sur les tests de Charisme si le personnage parle

STYLE DISTINCTIF
Vêtements pourpres flamboyants, +2 dés pour le reconnaître ou s'en souvenir

ARMES

MAINS NUES — VD 2E | COURTE OK | INT. — | LONGUE —

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Pistolet lourd — **Ares Predator V**	6P	OK	–2	—
Mitraillette — **Uzi IV**	6P	OK	OK	—
Fusil d'assaut — **Shiawase Arms Monsoon**	8P	OK	OK	–2
Shotgun — **Defiance T-250**	9P	OK*	–2	—

(*peut attaquer 2 cibles proches avec –2 dés et dommages 5P)

ARMURE

MANTEAU RENFORCÉ SUR MESURE

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ÉQUIPEMENT

Commlink Leviathan Technical LT-2100, Faux SIN, Générateur de bruit blanc, Brouilleur de zone, Gadget à la mode du moment

CONTACTS

Professeur Birger Falkenrath (professeur d'université, mage hermétique), Guard-a-Manger (intermédiaire spécialisé dans l'alimentation, les restaurants, les traiteurs et l'hospitalité), Holla Gram (vendeuse de drogues), Gregory Michael Deter (chantage) (chef du marketing chez Ares Arms Seattle), Gregori DiNatale (consigliere de la Mafia)

RAZZLE DAZZLE

ILLUSIONNISTE ORKE

Rebecca n'a pas de souvenir d'une période où elle ne voulait pas quelque chose de plus. Un peu plus de nourriture. Des draps plus doux. Des jouets plus brillants. Bien qu'une enfance dans les Shattergraves, la mauvaise partie de Chicago, ne rendait rien de tout cela vraiment probable. Elle était cependant assez intelligente pour comprendre ça et, après s'être Éveillée, elle trouva une porte de sortie.

La magie était la sortie qu'elle espérait. Plus d'appartement horrible ou de vie de bonniche détestée pour elle. Même si elle ne pouvait pas avoir de jolies choses, elle pouvait rendre belles celles qu'elle avait. Et ce fut suffisant, au moins au début. Bientôt elle découvrit que des gens étaient prêts à la payer pour lancer des sorts, et ce fut la vraie porte de sortie. Elle avait trouvé la route qui menait des Shattergraves aux Ombres et dès lors elle pouvait réellement acheter, ou parfois voler, les choses douces et brillantes dont elle avait toujours rêvé.

Ses compétences principales concernent le domaine des illusions, ce qui lui est très utile dans les Ombres. On compte fréquemment sur elle pour fournir une diversion afin que le reste de l'équipe puisse mener à bien la mission. À grandir dans les ruines de Chicago du temps de Bug City, un dégoût pour les insectes aussi bien magiques que normaux était de rigueur dans la vie de tous les jours. Dans le cas de Rebecca, ce dégoût s'est transformé en peur. Ironiquement, canaliser cette peur dans ses illusions est devenu une marque de fabrique.

Courir les Ombres lui a donné une chance de voyager à travers le monde et de vivre dans un luxe relatif. Mais il y a toujours un petit truc en plus qu'elle souhaite…





RAZZLE DAZZLE

☐ Émergé
☒ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
5	4	6	5	3	1

MÉTATYPE
Orke

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Orke
- Magicienne
- Tape-à-l'œil
- Prétentieuse
- Sensuelle

RÉPLIQUES

- Si tu les assommes au lieu de les buter, il y a moins de chance qu'on cherche à se venger de nous.
- Vous avez vu ça ?
- La vie est une illusion, je ne fais qu'en rajouter un peu.
- Oui, je sais qu'on va devoir nager. Les chats savent nager, c'est juste que j'aime pas ça. Et que je vais beaucoup râler.
- Oh, regardez comme c'est doux !
- Vous pensez que ça embêterait M. Johnson si on gardait quelques-uns de ces trucs ?

COMPORTEMENTS

- Aime les meilleures choses dans la vie.
- Préfère une approche non létale.
- Préfère les grands espaces ouverts aux lieux confinés.
- La frontière entre illusion et réalité est ténue.

COMPÉTENCES

CORPS À CORPS 1+A	**ARMES À FEU** 1+A	**VÉHICULES TERRESTRES** 2+A
SORCELLERIE (LANCEMENT DE SORTS +2) 5+V	**FURTIVITÉ** 2+A	
		BOÎTES DE NUITS ACCUEILLANTES ENVERS LES ÉVEILLÉS (C)

ATOUTS

ESSENCE : 6 — *(aucun malus)*

2 **ILLUSION** *Sort d'effet, la cible voit et entend des choses qui n'existent pas, –1 dé pour tous ses tests tant que le sort est maintenu*	4 **INVISIBILITÉ DE ZONE** *Sort d'effet, 2 relances sur les tests de Furtivité pour les personnages affectés*	2 **ÉCLAIR ÉTOURDISSANT** *Sort de combat, VD 6E / CA, Défense FOR + VOL*

TRAITS

- **CONCENTRATION ACCRUE** — *Peut maintenir deux sorts simultanément*
- **ESPRIT MENTOR (CHAT)** — *+1 dé pour les tests de Furtivité, 1 relance sur les tests pour lancer un sort*
- **ENTOMOPHOBIE** — *–2 dés en présence d'insectes*

ARMES

MAINS NUES — VD 3E | COURTE OK | INT. — | LONGUE —

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Bâton de magicien	5E	OK	OK	—
Taser	6E	OK	–4	—

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE : -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT : -1 -2 -3 -4

ARMURE

MANTEAU RENFORCÉ

ÉQUIPEMENT

Commlink Hermes Ikon, Faux SIN, Matériaux pour cercle magique, 50 drachmes de réactifs, Moto Yamaha Rapier (Blindage 9, Résistance 2, Mobilité 3, Autopilote 6)

CONTACTS

Copperfield Society (groupe initiatique d'illusionnistes)
Boomer (doc des rues)

REESE FRENZY

ROCKER & FACE ORK

La plupart des shadowrunners se retrouvent à se rebeller contre le système, car c'est la seule chose qu'ils savent faire. Ça ou l'appât du gain. Mais ce n'est pas le cas de Reese Frenzy. Reese a tout ce qu'une personne comme lui pourrait vouloir. Il a été élevé dans un foyer correct, a fait les bons choix en grandissant et a obtenu un diplôme de biologie de l'université de Denver. En tant que chanteur d'un groupe de sprawlpunk de Denver, il a le respect de ses pairs. Quand il ne se produit pas, il est infirmier dans un hôpital, utilisant son diplôme de biologie à quelque chose d'utile. Pourquoi voudrait-il donc courir les Ombres ?

L'injustice. Quelque part au plus profond de lui-même, une petite voix lui dit que tout ce que le monde prétend être bon ne l'est pas forcément. Quoi que les nouvelles corporatistes en disent, la corruption et la discrimination basée sur la race, le genre, le métatype ou ce que vous voulez sont encore présentes aujourd'hui. L'éducation lui a ouvert l'esprit, et maintenant sa conscience enrage d'ouvrir les yeux des autres.

Ayant entendu parler des shadowrunners toute sa vie, il les considérait comme des malfrats, hostiles et dangereux. Et, pour être honnête, c'est le cas de nombre d'entre eux. Mais il a rencontré quelques runners qui ne faisaient pas ce boulot par égoïsme. Ils le faisaient pour changer les choses, pour mettre à bas les corporations, et donner aux gens une chance raisonnable de vivre libres. Et cela lui parla. Maintenant, quand une opportunité se présente de faire le mal pour une bonne raison, il prend les paroles de ses chansons et part les vivre dans la rue.





REESE FRENZY

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
5	5	4	4	5	3

MÉTATYPE
Ork

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Ork
- Musicien
- Activiste
- Bluffeur
- Altruiste

RÉPLIQUES

Je n'ai pas à chanter sur l'injustice. Je préfère le hurler !

Groupe ? Musique ? Désolé, vous devez m'avoir confondu avec quelqu'un d'autre.

Sérieux, tu ne crois pas à ces mensonges, si ?

Violent, indigne de confiance, traître, avide ?
Ce sont les corpos que tu viens de décrire, pas moi.

Ça semble douloureux, laisse-moi regarder. Si, si, je suis infirmier.

Si c'est ça la « liberté », je n'en veux pas.

COMPORTEMENTS

Ne tue jamais un ennemi dont il peut se faire un allié.

Prend soin des autres.

A la rage contre le système, pas contre les gens.

Les opinions sont faites pour être partagées, bruyamment.

COMPÉTENCES

CORPS À CORPS 2+A	BIOTECH 3+A	COMÉDIE 5+C
ARMES À FEU 1+A	FURTIVITÉ 2+A	
		HISTOIRE DES AMÉRICAINS D'ORIGINE (C)

ATOUTS

ESSENCE : 4,5 *(–1 dé pour les tests de soin)*

4 **PHÉROMONES OPTIMISÉES** *Bioware, +2 dés pour les tests liés au Charisme en personne*	2 **EMPREINTES DIGITALES DYNAMIQUES** *Bioware, permet de modifier ses empreintes*	2 **CHEVEUX ET TATOUAGES DYNAMIQUES** *Bioware, peut changer à loisir sa coiffure et ses tatouages*

TRAITS

CÉLÉBRITÉ (RÉGIONALE, MUSICIEN)
+2 dés pour les tests de Charisme si reconnu

TU NE MOURRAS PAS ENTRE MES MAINS !
+2 dés pour les tests de Biotech

SINNER, NATIONAL (DENVER)
données biométriques disponibles dans le registre SIN

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	3E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Massue				
Lourde guitare	5P	OK	—	—
Pistolet lourd				
Yamaha Pulsar	6P	OK	–4	—

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ARMURE

VÊTEMENTS EN SYNTHÉCUIR

ÉQUIPEMENT

Commlink Microtronica Azteca Raptor, Générateur de bruit blanc, Médikit, Trauma patches, Brouilleur de zone

CONTACTS

Révérend Jürgen Barth (prêtre, Église de l'Unité et de la Justice)

Brave Saturn (ganger des Scum of the Earth)

ROSE RED

ADEPTE MYSTIQUE ELFE

Peu de gens peuvent dire que devenir shadowrunner a été une amélioration d'un point de vue moral par rapport à leur précédente profession. Mais la plupart des autres personnes n'étaient pas dans le trafic d'êtres humains. Rose Red et sa sœur commencèrent par être elles-mêmes victimes de ce trafic, et Rose devint l'une des filles les plus lucratives de son proxénète. Au cours de cette période, elle s'Éveilla et utilisa ses nouveaux pouvoirs pour soumettre les autres en esclavage comme elle l'avait été. Elle devint si douée pour ça qu'elle finit par tuer son propriétaire pour récupérer son business.

Rose Red était connue comme maquerelle de luxe pour les riches hommes d'affaires et politiciens, d'abord à Toronto avant qu'elle n'étende ses activités à Seattle. Elle retrouva finalement sa sœur et la convainquit de venir travailler pour elle. Rose donna à sa sœur les meilleurs boulots avec les clients les plus influents, tout en engageant des gangers pour enlever de jeunes métahumaines pour subvenir aux besoins toujours grandissants de ses autres clients. Tout se passait selon ses plans jusqu'à ce qu'un des politiques ne soit vu avec sa sœur, et que sa sœur ne devienne un problème. Incapable d'empêcher sa sœur de se faire tuer pour protéger la réputation du politicien, Rose s'est effondrée. Elle abandonna sa vie et vécut dans les rues de Toronto pendant des mois, refusant de parler à quiconque ou d'utiliser ses pouvoirs.

Quelqu'un lui sauva la vie en l'invitant à une réunion locale de néo-anarchistes. Là, elle comprit qu'elle avait été un outil du système. Détruite et utilisée par les puissants, à s'en faire laver le cerveau au point de faire de même aux autres. Sans l'accabler, ils l'invitèrent à devenir une part de la solution, et plus du problème. Prenant note de ses pouvoirs, ils la recommandèrent auprès de Black Star, un groupe de shadowrunners qui œuvrent pour le peuple, et non pour l'argent. Elle ne regarda plus jamais en arrière.





ROSE RED

☐ Émergé
☒ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
3	5	5	5	5	1

MÉTATYPE
Elfe

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Elfe
- Adepte mystique
- Runner
- Néo-Anarchiste
- Opérationnelle

RÉPLIQUES

Tu t'en prends aux autres parce qu'ils ne peuvent pas se défendre.
Tu vas voir ce que ça fait.

- Bien sûr que je prends le fric des corpos. Elles paient la corde avec laquelle on les pendra.
- Tu n'avais pas besoin de cette main, si ?
- Ouvre ton esprit, chummer. Voici un lien vers une émission matricielle néo-anarchiste.
- Mon pouvoir est complètement inutile si je ne peux pas réparer ce qui est cassé.
- Je ne peux pas forcer les gens à se libérer.

COMPORTEMENTS

- Une enfoirée pour les gens dans le besoin.
- Juste avec les autres. Les coalitions font avancer les choses.
- Ne rate pas une occasion de s'en prendre à l'autorité.
- Les informations sont toujours utiles.

COMPÉTENCES

SORCELLERIE 3+V	CORPS À CORPS (LAMES +2) 4+A	ARMES À PROJECTILES 3+A
COMÉDIE 2+C		
		DIFFUSEURS MATRICIELS PIRATES (C)

ATOUTS

ESSENCE : 6 — *(aucun malus)*

2 **RÉFLEXES AMÉLIORÉS** *Pouvoir d'adepte, +1 point d'Anarchy par Scène*	2 **COUP CRITIQUE** *Pouvoir d'adepte, VD +1 au corps à corps*	2 **ÉCLAIR ÉTOURDISSANT** *Sort de combat, VD 6E / CA, Défense FOR + VOL*
2 **CONFUSION** *Sort d'effet, les sens de la cible sont perturbés, –1 dé pour tous ses tests tant que le sort est maintenu*		

TRAITS

TRIPES
2 relances pour résister à la peur ou l'intimidation

SANS LIMITE (CORPS À CORPS)
2 relances pour les tests de Corps à corps

STYLE DISTINCTIF
Vêtements rouges, +2 dés pour le reconnaître ou s'en souvenir

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	3E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Épée de famille	6P	OK	—	—
Couteaux de lancer	3P	OK	–2	—

ARMURE

VESTE EN SYNTHÉCUIR ROUGE

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ÉQUIPEMENT

Commlink Erika Elite, Faux SIN, Pendentif fermé avec la photo de sa sœur, Lentilles avec lien visuel, Moto de course Suzuki Aurora (Blindage 9, Résistance 2, Mobilité 3, Autopilote 6)

CONTACTS

Cyber Sarah (escort girl professionnelle, garde du corps)
Old Crow (indic anarchiste, chaman Corbeau)

RUCKUS

COGNEUR TROLL

Ruckus sait mieux que quiconque à quel point le monde peut être injuste. Le premier coup qu'il subit fut d'être un troll. Bien sûr, de nombreux trolls s'en sortent bien dans la vie, mais ce n'est pas le cas des autres, la majorité. Ensuite, il fut abandonné enfant par ses parents, qui ne voulaient pas d'un troll comme enfant. Enfin, il fut adopté par une gentille vieille dame pauvre, ce qui en fit un pauvre lui aussi. Les trolls pauvres et orphelins n'ont que très peu d'options d'emploi rémunéré, et Ruckus ne se donna même pas la peine d'essayer.

La seule chose qu'il avait pour lui était sa taille, massive même pour un troll. Et cela signifiait que les autres voyaient un intérêt en lui. Abandonner l'école semblait aller de soi vu qu'il n'y brillait pas de toute façon, et il trouvait toujours des gangers prêts à le payer juste pour couvrir leurs arrières. De temps à autres, on lui demandait de frapper quelqu'un. Après quelques mois, c'était son principal boulot.

Sa bonne fortune tourna le jour où les flics firent éclater sa porte et, bien qu'il n'opposa pas de résistance, ils le tabassèrent et lui tirèrent dans la jambe. Il ne savait pas de quoi il était accusé, mais, après s'être fait amputer de la jambe, il passa quelques mois en prison. La seule chose qu'il en retira fut une jambe cybernétique d'occasion. Quand il sortit, Nana Rickard, qui l'avait recueilli quand il était enfant, était morte. Ruckus était affamé, en colère, et sans but. Il dormit sous des ponts jusqu'à ce qu'un ganger qu'il connaissait lui dise qu'il avait besoin de support pour une shadowrun. Ruckus ne savait pas ce qu'une shadowrun était, mais après avoir été payé, il décida qu'il voulait en faire d'autres.





RUCKUS

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
9	5	4	2	3	4

MÉTATYPE
Troll

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Troll
- Bagarreur
- Prévenant
- Suspicieux
- Runner

RÉPLIQUES

- J'ai la dalle ! Si je cogne assez de trouducs, on va chez McHugh's ?
- T'en prendre à eux ? N'y pense même pas !
- Les trolls aussi sont des personnes.
- Oh-oh. Non. Pas des flics, pas moyen.
- Dis « trog » encore une seule fois, enfoiré.
- Je n'aime pas tuer. C'est juste qu'ils ont tendance à mourir quand je les tape.

COMPORTEMENTS

- Réagit avec inertie : long à énerver comme à calmer.
- Être un troll est loin d'être facile.
- Calme en général, mais peut devenir enragé en combat.
- Personne ne s'est jamais réclamé des autorités pour l'aider, seulement pour l'enfoncer.

COMPÉTENCES

CORPS À CORPS (ARMES CONTONDANTES +2) 5+A	**ARMES À PROJECTILES** 1+A	**ATHLÉTISME** 1+F
INTIMIDATION 4+C		
		ASSOCIATIONS CARITATIVES LOCALES (C)

ATOUTS

ESSENCE : 5 *(–1 dé pour les tests de soin)*

4 **JAMBES CYBERNÉTIQUES** *Cyberware, +1 Déplacement par Narration, 2 relances sur les tests d'Athlétisme*	3 **PEUR** *Spécial, +2 dés pour les tests d'Intimidation*	

TRAITS

EMPATHIE ANIMALE
+2 dés pour tous les tests pour influencer ou contrôler un animal

SANS LIMITE (CORPS À CORPS)
2 relances pour les tests de Corps à corps

PHOBIE (FORCES DE L'ORDRE)
–2 dés pour tous les tests en présence de forces de l'ordre

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	5E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Batte de base-ball porte-bonheur Cosmo	7P	OK	—	—
Pierres à lancer	6P	OK	–2	—

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE : -1, -2, -3, -4, -5

ÉTOURDISSANT : -1, -2, -3, -4

ARMURE

VESTE EN SYNTHÉCUIR

ÉQUIPEMENT

Commlink Meta Link, Faux SIN, Sac de grosses pierres, Pied de biche, Menottes en plastique

CONTACTS

Raindbowsmite (dresseur de paracréatures)
PuttDawg (spécialiste en armes lourdes)

SHADES

ANCIENNE AGENT CORPORATISTE HUMAINE

Shades n'a jamais voulu être une indépendante. Elle n'a jamais voulu d'incertitude quant à sa prochaine paie. Elle n'a jamais voulu devenir shadowrunneuse. Elle voulait se battre pour sa société et protéger les gens.

Élevée par des citoyens corporatistes pour devenir citoyenne corporatiste, sa vie entière était planifiée dès son plus jeune âge. Elle s'en est tenue au plan, a brillé dans ses études, a gravi les échelons corporatistes d'agent de sécurité en uniforme jusqu'aux hautes responsabilités des spécialistes en protection des dirigeants. Ce poste vient avec les avantages, améliorations, et missions exposées. Exactement ce qu'elle voulait, jusqu'à cette fois où le boulot a mal tourné.

Elle a accepté la mission de trop, une mission de garde du corps proactif – un bien joli nom pour parler d'un assassin corporatiste – et sa loyauté envers son employeur a disparu après avoir été envoyée contre la mauvaise cible. Shades prit ses compétences, son attitude, ses augmentations et tailla la route. Elle travaille maintenant pour celui qui lui offre le plus, elle apporte une touche de professionnalisme et un œil aiguisé à n'importe quelle équipe.

Complémentant ses compétences martiales de subtils drones de reconnaissance, Shades sert maintenant un nouveau maître : elle-même, via les tout-puissants nuyens. Elle comprend que la réputation a une importance considérable dans les Ombres et elle est déterminée à travailler sans relâche pour gravir cette nouvelle échelle. Elle est parfaitement consciente de l'importance du travail en équipe et sait rendre plus efficaces les gens qui l'entourent. Elle sait qu'un peu de professionnalisme peut être d'une grande aide, et que les amis peuvent faire toute la différence quand un boulot tourne mal.

Peut-être ici pourra-t-elle se battre pour quelque chose. Peut-être ici pourra-t-elle à nouveau protéger des gens.





SHADES

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
3	5	5	5	3	4

MÉTATYPE
Humaine

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Humaine
- Professionnelle
- Expérimentée
- Subtile
- Mercenaire

RÉPLIQUES

- Baissez-vous, Monsieur !
- Détendez-vous, j'ai connu bien pire.
- Je ne bosse pas pour eux. C'est leur choix, pas le mien, alors qu'ils aillent se faire foutre.
- Le monde est pourri. Mais j'ai pas envie de l'être aussi.
- Faites-moi confiance, je sais de quoi je parle.
- Gagner plein de fric ne m'empêche pas de filer un coup de main.

COMPORTEMENTS

- Rassemble des renseignements, dresse un plan et le mène à bien.
- Le sang-froid permet d'accomplir l'impossible.
- Chaque détail a son importance.
- Sélectionne soigneusement ceux avec qui elle s'engage, maintenant que son travail est précaire.

COMPÉTENCES

CORPS À CORPS 2+A	**ARMES À FEU** (PISTOLETS +2) 4+A	**VÉHICULES TERRESTRES** 2+A
VÉHICULES DIVERS 3+A	**FURTIVITÉ** 2+A	
		PROCÉDURES DE SÉCURITÉ (C)

ATOUTS

ESSENCE : 4 *(–1 dé pour les tests de soin)*

2 **CÂBLAGE DE CONTRÔLE DE VÉHICULES** *Cyberware, contrôler les véhicules en RV (+1 dé)*	2 **OSSATURE RENFORCÉE (PLASTIQUE)** *Cyberware, dommages reçus réduits de 1 point*	2 **DRONES-ESPIONS** *2 minidrones, 1 Déplacement par drone, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Autopilote 6, Furtivité +4 dés, volants*
2 **ESPRIT D'ÉQUIPE** *Spécial, permet de donner vos points d'Anarchy ou de Chance à un autre joueur*		

TRAITS

ŒIL DE LYNX *+2 dés aux tests de Perception visuelle*	**TRIPES** *2 relances pour résister à la peur ou l'intimidation*	**SINNER, CORPORATISTE (ARES)** *données biométriques disponibles dans le registre SIN*

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	2E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Électro-gants	6E	OK	—	—

Pistolet lourd	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Ares Predator V	6P	OK	–2	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE

MONITEUR DE CONDITION

ARMURE

TENUE « ACTIONEER »

PHYSIQUE

-1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT

-1 -2 -3 -4

ÉQUIPEMENT

Commlink Transys Avalon, Fausse licence (garde du corps / port d'armes dissimulées), Berline (Blindage 15, Résistance 2, Mobilité 1, Autopilote 6)

CONTACTS

Michael Kritoff (quartier-maître Ares)
Jules Sawyer (garde du corps)

STRIDER

ADEPTE TRACEUSE NAINE

Le district de Puyallup dans la conurb de Seattle est rempli d'histoires de malchance, mais Strider a résolument refusé d'en faire partie. Née naine de parents humains, elle dut gérer les préjugés et les déceptions dès le plus jeune âge. Elle a trouvé le réconfort dans le programme sportif de son école, et malgré ses « courtes jambes de naine » elle excellait en athlétisme. C'est à l'école qu'elle découvrit le parkour, une discipline qui transforme les obstacles en avantages. Elle est tombée presque instantanément amoureuse de ce sport et de sa philosophie.

Après avoir quitté la maison très jeune, elle a vécu de petits boulots. Elle a découvert ses capacités d'adepte alors qu'elle fuyait une attaque, et y a immédiatement vu un intérêt. Elle a toujours adoré courir, et elle savait que beaucoup de personnes avaient besoin de faire livrer rapidement des petits paquets et des documents. Elle monta donc une affaire de coursier indépendant.

Les affaires furent difficiles au début. En tant que SINless, beaucoup de ses livraisons étaient commandées par des personnes peu recommandables cherchant à économiser quelques nuyens tout en évitant de passer par des coursiers officiels tenus de déclarer leurs courses. Elle ne se laissa pas arrêter par si peu, et acquis une solide réputation. Une de ces courses fut commanditée par une face trolle du nom de Miss Myth, qui embaucha Strider pour livrer un paquet à Jimmy Kincaid, un détective privé. Kincaid et Miss Myth furent tous deux impressionnés par sa prestation, surtout après avoir appris qu'elle s'était débarrassée de deux voyous engagés pour lui voler le paquet sur la route vers le bureau de Kincaid. Ils ont tous les deux continué à utiliser ses services, et Miss Myth a même réfléchi à l'emmener sur le terrain avec son équipe.





STRIDER

☐ Émergé
☒ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
6	5	5	4	3	2

MÉTATYPE
Naine

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Naine
- Adepte
- Runner
- Accro à l'adrénaline
- Coursier

RÉPLIQUES

- Vis pour courir, cours pour vivre.
- Je connais un raccourci.
- Attrape-moi si tu peux !
- Les barrages routiers, ça veut juste dire que quelqu'un m'a créé un nouvel itinéraire.
- Je ne peux pas atteindre cet endroit d'ici. De là-haut par contre…
- Oh, je peux y aller. La question c'est : as-tu les moyens de m'y envoyer ?

COMPORTEMENTS

- S'efforce toujours de battre son record.
- Les rues et les trottoirs sont faits pour les gens ordinaires.
- Le colis est sacré, il doit arriver nickel à bon port.
- Plus la livraison est risquée, plus elle s'amuse.

COMPÉTENCES

ATHLÉTISME (COURSE +2) 5+F	**CORPS À CORPS** 2+A	**ARMES À PROJECTILES** 2+A
FURTIVITÉ 3+A		
		PUYALLUP (C)

ATOUTS

ESSENCE : 6 — *(aucun malus)*

3 **RÉFLEXES AMÉLIORÉS** *Pouvoir d'adepte, +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène*	3 **CORPS LÉGER** *Pouvoir d'adepte, +2 dés pour les tests de saut*	1 **COURSE SUR LES MURS** *Pouvoir d'adepte, peut courir sur les surfaces verticales*

TRAITS

ATHLÈTE NÉE
+2 dés pour les tests d'Athlétisme

GUÉRISON RAPIDE
+2 dés pour tous les tests pour soigner ce personnage

ACCRO À L'ADRÉNALINE
Doit réussir un test moyen de VOL + LOG pour ne pas prendre la voie la plus dangereuse

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	3E	OK	—	—
Matraque télescopique	5P	OK	—	—
Couteaux de lancer	4P	OK	–2	—

ARMURE

VÊTEMENTS PARE-BALLES

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ÉQUIPEMENT

Commlink Renraku Sensei, Faux SIN, Sac de coursier, Stim patches, Jumelles avec accroissement de vision

CONTACTS

Alley Cat Express (groupe de parkour et coursiers)
Kevin Tranh (secrétaire corporatiste, réceptionniste)

THUNDER

JUSTICIÈRE HUMAINE

Née dans le district de Clear Lake de la conurb de Houston, Erica Krieger a connu une enfance tranquille et confortable. Ses parents travaillaient tous les deux pour AresSpace. Le second crash matriciel se produisit quand elle avait cinq ans et, dans le chaos qui s'ensuivit, ses deux parents furent tués dans un accident. N'ayant aucune autre famille connue, Erica fut recueillie par Sid Morrow, un ami de son père qui l'éleva comme sa propre fille à partir de ce jour.

Danny, son frère adoptif, commença à la former à l'affaire familiale, la réparation automobile et Sid fut heureux de l'embaucher dans son atelier dans le district de Pasadena quand elle fut assez âgée. Avant que cela ne se produise, sa sœur Sophie était née. Peu de temps après, Erica s'Éveilla comme mage. Sa capacité à réparer magiquement les véhicules fut une aide précieuse à l'atelier.

Erica passa beaucoup de temps à prendre soin de Sophie, qui avait un handicap cognitif. Quelques années plus tard, alors qu'Erica faisait une commission pour Danny, plusieurs membres des Vaqueros, un gang des rues, s'en prirent à Sophie et tuèrent Danny et les parents adoptifs d'Erica. L'enquête de la Lone Star fut superficielle, au mieux, et Erica pourchassa le gang elle-même.

Au cours de cette traque, elle rencontra Leland Dunn, un ancien shadowrunner devenu prêcheur des rues, et son esprit mentor Tueur de dragons. Leland lui appris à se battre, et Tueur de dragons lui montra le chemin qu'il voulait qu'elle prenne. Maintenant elle partage son temps entre l'atelier automobile dont elle a hérité et ses patrouilles dans les rues du quartier, pour protéger les résidents des gangs qui gangrènent cette zone (pour les garder un peu plus en sécurité en tous cas).





THUNDER

☐ Émergé
☒ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
3	3	6	5	4	2

MÉTATYPE
Humaine

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Humaine
- Chamane
- Mécanicienne
- Protectrice
- Religieuse

RÉPLIQUES

- Ce soir, on tue le dragon de l'Ennui. Et son cousin germain, Soif.
- « Tu ne tueras point. »
- C'est quand la dernière fois que vous avez changé le filtre à huile sur ce truc ?
- Les gangs, j'en ai rien à carrer, et la Star, pareil.
- Laisse-la tranquille, amigo, et personne ne sera blessé ce soir.
- Je ne vénère pas Tueur de dragons, ce n'est pas Dieu. C'est plutôt un ange.

COMPORTEMENTS

- Ce sont ses rues, et elle les gardera sûres.
- Rien n'est plus important que la famille.
- N'a jamais été à une fête qu'elle n'a pas aimée.
- Encore en train de se débattre et d'affirmer sa foi.

COMPÉTENCES

CORPS À CORPS 3+A	CONJURATION 1+V	INGÉNIERIE 3+L
VÉHICULES TERRESTRES 2+A	SORCELLERIE (LANCEMENT DE SORTS +2) 3+V	
		IDENTIFICATION DES GANGS (C)

ATOUTS

ESSENCE : 6 — *(aucun malus)*

2 **RÉPARATION** *Sort d'effet, fait récupérer une case de Blindage ou moniteur de condition à un véhicule ou un objet par succès sur un test simple de Sorcellerie + VOL*	2 **SOINS** *Sort d'effet, soigne une case de dommage par succès sur un test simple de Sorcellerie + VOL*	2 **FOUDRE** *Sort de combat, VD 6P, Défense AGI + LOG*
2 **ÉCLAIR ÉTOURDISSANT** *Sort de combat, VD 6E / CA, Défense FOR + VOL*		

TRAITS

TRIPES
2 relances pour résister à la peur ou l'intimidation

ESPRIT MENTOR (TUEUR DE DRAGONS)
+1 dé pour les sorts de combat, 1 relance sur les tests de Corps à corps

ATTACHEMENT ÉMOTIONNEL (SOPHIE)
Doit dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité à Sophie

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	2E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Grande clé à molette	4P	OK	—	—
Épée	5P	OK	—	—

ARMURE

MANTEAU RENFORCÉ

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ÉQUIPEMENT

Commlink Renraku Sensei, Faux SIN, Kit de mécanique, Gants de moto RA, Moto BMW Blitzen (Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2, Autopilote 6)

CONTACTS

Darryl Givens (flic des rues)
Leland Dunn (adepte humain)

TOMMY Q

ANCIEN MAGE CORPORATISTE HUMAIN



Tommy a du Talent à revendre, du Talent avec un T majuscule, la capacité à utiliser la magie avec laquelle certains sont chanceux de naître. Il cumulait les avantages à la naissance : parents aisés, potentiel magique, et l'appui, même distant, de certaines des forces les plus puissantes du monde.

Mais il a aussi toujours eu le goût pour les raccourcis.

Il a gaspillé sa bonne fortune à chaque occasion. Il a appris des choses qu'il n'était pas supposé connaître. Il s'est vanté de ses capacités et s'est fait des ennemis au lieu d'alliés. Il a pris des raccourcis pour augmenter son potentiel naturel. Il a menti, espionné et volé.

Puis, il prit tout ce qu'il possédait et plongea dans les Ombres. Pourquoi vivre une vie contrainte par les restrictions des règles et régulations corporatistes ? C'est là qu'est la liberté ! Les rues sont pleines de magie et de potentiel, les Ombres sont un moyen de choisir sa propre voie, et être un agent indépendant est forcément la voie vers une richesse et une gloire infinies.

Tommy n'est pas le runner avec lequel il est le plus facile de travailler, mais il est assez doué pour que la plupart des équipes passent outre son attitude aigrie. Il se débrouille dans un combat, sait invoquer des esprits et excelle pour soigner un coéquipier blessé. Son arrogance est un juste prix à payer pour un mage de combat corporatiste entraîné. Tommy ne deviendra que meilleur avec le temps, et il espère que le cadeau de départ qu'il a dérobé à ses anciens employeurs l'aidera à progresser encore plus vite. Il ne sait pas trop ce que le focus est censé faire, mais il sait qu'il le découvrira bientôt. Plus que quelques nuyens de plus pour des réactifs, et il sera sur la route du vrai pouvoir. Il suffit de lui demander.



TOMMY Q

☐ Émergé
☒ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
3	3	6	6	3	2

MÉTATYPE
Humain

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Humain
- Mage hermétique de combat
- Tacticien
- Ancien mage corpo
- Perfectionniste

RÉPLIQUES

- Je ne travaille plus pour eux. Ne cherche pas à savoir pourquoi.
- Un talent pareil, c'est pas donné.
- Tu as deux secondes pour retirer ce que tu viens de dire ou je te transforme en gelée.
- Ce n'est pas aussi facile que ça en a l'air.
- Je le ferais sans problème même si c'était deux fois plus dur.
- Comment ça « Je n'ai pas besoin de savoir » ? Qu'est-ce que tu caches ?

COMPORTEMENTS

- N'a pas peur de grand chose.
- N'utilise que le meilleur pour devenir le meilleur.
- Les professionnels agissent en professionnels.
- Être direct ne fonctionne que pour ceux qui sont assez bons.

COMPÉTENCES

COMBAT ASTRAL 2+V	**CONJURATION** 4+V	**ARMES À FEU** 3+A
SORCELLERIE (CONTRESORT +2) 4+V		
		CONNAISSANCE DES DRAGONS (C)

ATOUTS

ESSENCE : 5,5 — *(aucun malus)*

3 **AMPLIFICATEUR SYNAPTIQUE** *Bioware, +1 point d'Anarchy par Scène*	2 **ÉCLAIR ÉTOURDISSANT** *Sort de combat, VD 6E / CA, Défense FOR + VOL*	2 **SOINS** *Sort d'effet, soigne une case de dommage par succès sur un test simple de Sorcellerie + VOL*
1 **FOCUS** *Focus, puissant objet magique aux capacités encore inconnues*		

TRAITS

AFFINITÉ AVEC LES ESPRITS
+2 dés pour les tests de Conjuration avec les esprits de l'Air.

ATTRIBUT EXCEPTIONNEL (LOGIQUE)
Le maximum de Logique est augmenté de 1.

SINNER, CORPORATISTE (SAEDER-KRUPP)
données biométriques disponibles dans le registre SIN

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	2E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Couteau tactique	3P	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Pistolet lourd				
H&K CityLine V	6P	OK	–2	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ARMURE

COSTUME « ACTIONEER »

ÉQUIPEMENT

Commlink Fairlight Caliban, Faux SIN, Matériaux pour loge magique, 50 drachmes de réactifs, Voiture sportive Eurocar Westwind 3000 (Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2, Autopilote 6)

CONTACTS

Adriana Singh (vendeur de talismans, sorcière hermétique)
Rudolph « Nose » Bauer (employé dévoué, assassin)

VALMONT

NOBLE DUELLISTE

Jean-François de Rochefort, connu dans les Ombres sous le nom de Valmont, est un excité comme seule l'oisiveté alliée à la richesse peut en engendrer. Né dans l'une des familles nobles les plus influentes de France, son destin aurait normalement dû le placer à la tête d'un petit empire financier, l'un des « 50 qui compteront en 2089 ». Mais Jean-François prit un tout autre chemin, qui l'a finalement conduit dans les Ombres.

Tout a commencé par le Grand Tour, qu'il fréquentait chaque été après sa dix-huitième année. Prenant Johnny Spinrad comme modèle, il multipliait les conquêtes (des deux sexes) et autres frasques. Pour ajouter à l'agacement de sa famille, il dépensait des fortunes en augmentations en tous genres, et en implants cosmétiques plus provocateurs les uns que les autres. Comme son modèle, il se passionnait pour les sports. Tout particulièrement l'escrime et la course automobile, activités qu'il poussa à l'extrême. Toujours équipé du meilleur matériel, Jean-François fit le tour des plus grands circuits d'Europe, et participa à quelques courses illicites organisées en périphérie de Paris. À l'épée, c'est dans les arènes clandestines et dans ses duels contre d'autres nobles lors de soirées privées qu'il brillait.

Sa vie bascula pour de bon le jour où un ork sauta subitement à l'arrière de sa décapotable, en le menaçant avec son arme : « Roule, ou je te descends ! ». Un runner désespéré qui tentait d'échapper aux flics. S'affranchissant comme à son habitude des règles du code de la route comme de celles du bon sens, Jean-François parvint, à la surprise de son autostoppeur, à échapper aux forces de l'ordre. L'ork, à la fois reconnaissant et impressionné, lui proposa alors d'être le pilote de son prochain boulot.

Peut-être par lassitude de sa vie oisive, peut-être parce qu'il était enfin reconnu sans faux semblant pour son talent de pilote, Jean-François décida de changer de vie.

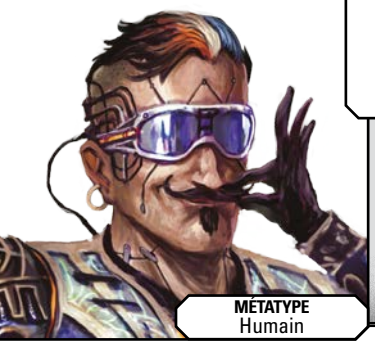
Valmont venait de mettre un pied dans les Ombres et, pour lui, c'est une révélation.

Quelques boulots un peu foireux plus tard, son SIN brûlé, sa famille avait enfin une bonne raison pour le renier. Il s'en moquait éperdument, la vie clandestine était devenue la plus belle de ses amantes.

En passant dans les Ombres, il côtoyait à présent ceux qui se battent pour survivre.

Prenant alors conscience du monde privilégié que constituait sa cage dorée, Valmont vécut avec une nouvelle intensité cette liberté qu'il découvrait.





VALMONT

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
4	5	3	4	5	2

MÉTATYPE
Humain

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Humain
- Noble
- Pilote
- Escrimeur
- Cyber-accro

RÉPLIQUES

En garde, vaurien !

Ce n'est pas aujourd'hui que les Condés vont m'attraper !

C'est peut être plus sûr comme ça, mais c'est aussi beaucoup moins amusant.

Seule la grande vie vaut la peine d'être vécue.

Mais dites-moi, mon bel ami, que diriez-vous de nous de revoir dans un cadre plus intime ?

On entend bien des choses sur les nobles et pourtant, personne n'entrevoit la vérité.

COMPORTEMENTS

Préfère le duel à la bataille rangée.

Utilise la séduction s'il n'est pas sûr de pouvoir l'emporter.

Le meilleur matériel, parce qu'il le vaut bien.

Aime le défi et le danger, mais toujours avec élégance et panache.

COMPÉTENCES

VÉHICULES TERRESTRES 4+A	**CORPS À CORPS** (EPÉES +2) 4+A	**COMÉDIE** 2+C
ARMES DE VÉHICULE 2+A	**ARMES À FEU** 1+A	
		ALCOOLS FINS (C)

ATOUTS

ESSENCE : 2,5 *(–2 dés pour les tests de soin)*

2 **CHEVEUX ET TATOUAGES DYNAMIQUES** *Bioware, modifier dynamiquement cheveux et tatouages*	3 **CÂBLAGE DE CONTRÔLE DE VÉHICULE** *Cyberware, permet de contrôler les véhicules en RV, +2 dés pour tests de Pilotage et Armes de véhicule*	3 **RÉFLEXES CÂBLÉS** *Cyberware, +1 attaque par narration, + 1 point d'intrigue par scène*
2 **BRAS CYBERNÉTIQUE** *Cyberware, 1 relance sur les tests d'Agilité si le bras est impliqué*		

TRAITS

PILOTE DE COURSE
+2 dés pour les tests de Véhicules terrestres

BEAU PARLEUR
2 relances sur les tests de Charisme si le personnage parle

SINNER, FRANÇAIS
Données biométriques disponibles dans le registre mondial SIN

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	2E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Rapière	5P	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Pistolet lourd				
Ares Predator V	6P	OK	–2	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE

MONITEUR DE CONDITION

ARMURE

VÊTEMENTS PARE-BALLES DE LUXE

PHYSIQUE

-1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT

-1 -2 -3 -4

ÉQUIPEMENT

Commlink Fairlight Caliban, Faux SIN, Lunettes (lien visuel, vision thermographique), Stim patchs, Eurocar Westwind 3000 (Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2)

CONTACTS

Dr Duval (chirurgien cybernétique)

Louise De La Tour (ancienne petite amie, jet-setteuse)

VECTOR

TECHNOMANCIEN HUMAIN

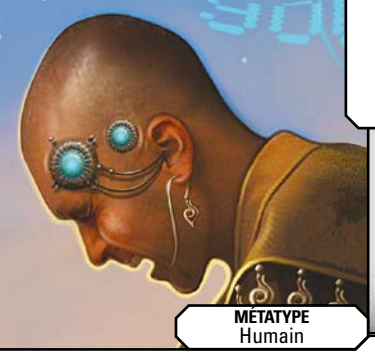
Personne ne semble vraiment savoir quel était son nom avant qu'il ne choisisse Vector comme nom de guerre, et cela lui convient bien. Il a déployé beaucoup d'efforts pour s'assurer qu'il en soit ainsi.

Certains de ceux qui le connaissent le considèrent comme un combattant de la liberté, luttant pour libérer les autres technomanciens capturés par diverses corporations. D'autres passent outre ces subtilités et l'appellent simplement un terroriste. Du fait des efforts qu'il déploie pour effacer son passé, même son pays de naissance est incertain. Certains de ceux qui lui ont parlé pensent avoir détecté une pointe d'accent germanique, et la Cité Libre de Berlin serait un foyer probable pour quelqu'un de si fortement engagé contre les corporations.

D'où qu'il vienne, il vit maintenant à Snohomish, un lieu improbable pour une créature de la Matrice. Cela lui permet de se reposer des torrents de trafic matriciel auquel il est soumis ailleurs dans la conurb, en plus de l'éloigner des nombreuses forces corporatistes voulant lui mettre la main dessus. Il n'est à l'origine d'aucun vol de donnée majeur ou quoi que ce soit de ce genre ; ce qui énerve les corpos, ce sont les canulars qu'il a mis en place pour semer le chaos dans les serveurs corporatistes ainsi que les technomanciens qu'il a libérés des bâtiments corporatistes. Il a changé les ORA publicitaires pour remplacer les photos de vêtements par le visage des enfants qui les ont produits (avec des messages tels que « Fabriqué à la main par Aquib, 12 ans ») ou a joué avec les indications de direction en réalité augmentée de Center House, un centre commercial, pour complètement désorienter tous les clients. Ce genre de hauts faits ont fait de Vector quelqu'un que les corpos veulent voir puni, mais c'est la libération de dix technomanciens d'un bâtiment de Mitsuhama et quatre d'une installation NeoNET qui l'ont vraiment fait rejoindre la liste des personnes à abattre.

Loin de lui faire peur ou de l'intimider, Vector voit les cibles dans son dos comme un appel aux armes et une incitation à en faire encore plus, de passer au niveau supérieur et de faire plus de bruit. Pour certains runners cela en fait quelqu'un de dangereux avec qui travailler, mais pour d'autres cela en fait une âme sœur.





VECTOR

☒ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
3	4	5	6	3	2

MÉTATYPE
Humain

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Humain
- Technomancien
- Guerrier de la liberté
- Anarchiste
- Passionné

RÉPLIQUES

- Les technomanciens qu'ils détiennent sont des gosses ! Je vais pas les laisser ici !
- La Résonance me parle.
- Tu n'as aucune idée de ce qu'est la liberté.
- Oui, je peux hacker le système d'ici pour t'obtenir des réservations pour le Dante's Inferno.
- Venez à moi mes petits sprites ! Voyons quel chaos nous pouvons semer aujourd'hui !
- J'utilise leur dépendance excessive à la technologie contre eux.

COMPORTEMENTS

- Les autres sont soit avec lui, soit contre lui.
- Les technomanciens sont l'avenir de la Matrice.
- Les corpos sont le mal moderne, mais c'est un mal parfois nécessaire.
- Traiter avec des non-technomanciens peut-être pénible pour lui.

COMPÉTENCES

CORPS À CORPS 2+A	ARMES À FEU 2+A	HACKING 5+L
TECHNOMANCIE 4+L		
		RÉSONANCE (C)

ATOUTS

ESSENCE : 6 — *(aucun malus)*

2 **NETTOYEUSE** *Forme complexe d'effet, la prochaine action matricielle illégale du technomancien ne risque pas de lui faire gagner de point de surveillance.*	3 **EXPLOITATION** *Forme complexe d'effet, 2 relances sur les tests de Hacking (hors cybercombat)*	1 **PIC DE RÉSONANCE** *Forme complexe de combat, VD 5P, Défense LOG + FW*
2 **IMPULSION** *Forme complexe d'effet, force la cible à relancer 1 succès sur tous ses tests matriciels*		

TRAITS

BON CODEUR
+2 dés aux tests de Hacking (hors cybercombat)

RENFORT NATUREL
Dommages matriciels reçus réduits de 2 points

PARANOÏA
Doit relancer 1 succès sur tous les tests sociaux

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	2E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Matraque télescopique	4P	OK	—	—
Pistolet léger				
Colt America L36	5P	OK	–2	—

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ARMURE

MANTEAU RENFORCÉ

ÉQUIPEMENT

Commlink Meta Link, Faux SIN, Trauma patches, Médikit, Berline sportive Hyundai Shin-Hyung (Blindage 15, Résistance 2, Mobilité 1, Autopilote 6)

CONTACTS

Rose Red (opérationnelle de Black Star)
Raptor (lieutenant de gang)

WAGON

MÉDECIN DE COMBAT HUMAIN

Ce n'est pas facile pour deux criminels professionnels d'élever un enfant, mais les parents de Wagon l'ont fait. Né dans les Ombres et entraîné pour y courir, Wagon est un gars solide accueilli à bras ouverts par quasiment toutes les équipes qui ont entendu parler de lui. Ses parents prirent le parti de se concentrer sur les missions présentant un risque faible pour un gain raisonnable et coururent les Ombres pendant plusieurs décennies. Wagon a travaillé dur pour se construire la même réputation de fiabilité, mais seul le temps dira s'il fera des paris plus risqués qu'eux.

Son éducation formelle vient principalement de docs des rues et des cliniques des Ombres, et il s'est toujours senti comme un poisson dans l'eau avec la médecine. C'est aussi un sacré bon tireur, et il a le coup de main dans les fusillades. Ses nerfs d'acier et sa coordination main-œil brillent aussi bien avec un scalper laser qu'avec une visée laser, mais le principal atout de Wagon est son tempérament toujours égal et sa capacité au compromis. Facilitateur de nature, on ne trouve pas beaucoup de personnes plus douées que lui pour faire en sorte que l'équipe s'entende bien, être l'ami de tout le monde, et fournir ce petit plus intangible qui peut transformer un groupe disparate de criminels en machine bien huilée.

La nature affable de Wagon lui a permis de se faire de nombreux contacts, dans différents groupes et avec une large gamme de compétences, ce qui accroît encore son utilité dans les Ombres. Il apprend étonnamment rapidement, est un brillant causeur, et un lecteur assidu qui apprend aussi facilement de nouvelles compétences qu'il se fait de nouveaux amis. Bien que son domaine d'excellence soit de soigner ses coéquipiers, ses parents ont fait en sorte qu'il soit toujours prêt à courir les Ombres, et il n'est jamais un poids pour son équipe.





WAGON

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
3	5	4	5	4	6

MÉTATYPE
Humain

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Humain
- Shadowrunner de seconde génération
- Professionnel de la rue
- Soutien
- Soigneur

RÉPLIQUES

- Relax, ce n'est que du sang !
- Si tu n'arrives pas à suivre, balance au moins des tirs de couverture !
- Je connais probablement quelqu'un qui connaît quelqu'un qui sait quelque chose à ce propos.
- Certains docs des rues travaillent réellement dans la rue, tu sais.
- Du calme chummer, je m'occupe de toi. On a survécu à pire.
- Qu'est-ce qui se passe si je me fais tirer dessus ? Je réplique !

COMPORTEMENTS

- Le travail en équipe, c'est le rêve.
- Peut enfreindre toutes les règles sauf la règle d'or : ne laisser personne derrière.
- L'équipe passe avant le job.
- Toujours décontracté. Les amis et les contacts valent mieux que les cadavres et les ennemis.

COMPÉTENCES

ATHLÉTISME 2+F	**BIOTECH** (PREMIERS SOINS +2) 4+L	**ARMES À FEU** 2+A
NÉGOCIATION 2+C	**FURTIVITÉ** 2+A	
		PSYCHOLOGIE (C)

ATOUTS

ESSENCE : 6 *(aucun malus)*

- 2 **ESPRIT D'ÉQUIPE** — *Spécial, permet de donner vos points d'Anarchy ou de Chance à un autre joueur*
- 2 **TOUCHE À TOUT** — *Spécial, 1 relance quand le personnage n'a pas la compétence*

TRAITS

- **AS DE LA GÂCHETTE** — *+2 dés pour les tests d'Armes à feu*
- **TU NE MOURRAS PAS ENTRE MES MAINS !** — *+2 dés pour les tests de Biotech*
- **MÉDIC !** — *Doit dépenser un point d'Anarchy pour ne pas soigner un ami blessé (une fois le combat terminé)*

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	2E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Pistolet lourd — Savalette Guardian	6P	OK	–2	—
Fusil d'assaut — Ares Alpha	8P	OK	OK	—

ARMURE

VESTE TACTIQUE

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ÉQUIPEMENT

Commlink Transys Avalon, Faux SIN, Médikit professionnel, Lunettes avec amplification de vision et lien visuel, Jeep (Blindage 15, Résistance 3, Mobilité 0, Autopilote 6)

CONTACTS

Monica Foster (quartier-maître DocWagon), Alexander Khan (doc des rues), Kanado Mori (gérant de planque Yakuza), High-ball (decker de combat de la Mafia), Danielle « Danny » Kim (lieutenant des anneaux de Seoulpa), Docteur Sebastian Moritz (chirurgien traumatologue)

WHEEZER

CHEF DE GANG TROLL



Au fond de lui, Darren Wilkes a toujours aimé les rues, pas de plafond auquel se cogner les cornes. Il pouvait même profiter de son imposante stature. P'pa avait déjà disparu et m'man galérait à nourrir les jumeaux, donc il s'est mis au boulot en faisant ce qu'un enfant troll du sud de Huston faisait le mieux. C'était un grand et solide gaillard, et il faisait peur aux gens. Les gangs étaient donc nombreux à vouloir employer ses talents. Il se retrouva avec les Vaqueros et se mit bientôt à gagner sa croûte en jouant les gros bras dans leurs affaires de racket à la protection.

Sa mère aurait bien voulu prendre l'argent, c'était une personne pragmatique, à défaut d'autre chose, mais elle ne voulait pas que ses jumeaux suivent leur grand frère dans le gang. Un échec, disait-elle, était suffisant. Il dut donc partir. Il lui envoie encore de l'argent, qu'elle accepte, mais il n'a plus revu sa mère ni les jumeaux depuis des années.

Il a connu plus que sa part d'altercations avec la Lone Star au cours de ces années. L'une de leurs premières rencontres l'a laissé avec une blessure à la gorge, qui est la source de son pseudonyme. Il ne peut parler que doucement, et ses mots semblent sortir d'une fuite de compresseur à air, mais il n'a jamais été bavard de toute façon, donc cela ne le gêne pas outre mesure.

Ce qui lui posa problème fut de ne pas recevoir ce qu'il pensait mériter de la part des chefs du gang. Il a donc lutté pour gravir les échelons. Pendant un moment, il s'était satisfait d'être le lieutenant du chef, mais bientôt cela aussi lui resta en travers de la gorge. Tout le monde pensait que Duke resterait le roi du coin, car il se battait bien mieux au couteau, mais Wheezer était plus grand, plus résistant et plus méchant que quiconque ne l'imaginait, pas même les survivants de son ascension en grade. Il dirige maintenant le gang d'une main de fer. Cela crée parfois des conflits avec Thunder, mais les deux ont récemment conclu un accord. Reste à voir comment les choses vont évoluer.



WHEEZER

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
8	4	5	3	3	2

MÉTATYPE
Troll

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MOTS-CLÉS

- Troll
- Bagarreur
- Pragmatique
- Vicieux
- Grossier

RÉPLIQUES

- C'est notre territoire, chummer, tu dois payer le droit de passage.
- Vous vous êtes fourrés dans quelque chose qui vous dépasse largement, bande de bâtards.
- Pas besoin de la Lone Star, la putain de loi ici, c'est nous.
- Beau plan. Très subtil. Mais t'as p't'être remarqué que je fais pas dans le subtil.
- T'as un problème avec ma décision, face de cul ?
- Comme je t'ai dit : t'as gagné cette manche, t'es libre de te barrer.

COMPORTEMENTS

- Ce qui est à moi m'appartient, ce qui est à toi aussi.
- Ce sont ses rues, et il va les contrôler.
- La force est une vertu, de même que la peur.
- Tient parole, même quand ce n'est pas en sa faveur.

COMPÉTENCES

CORPS À CORPS 3+A	ARMES À FEU 2+A	INTIMIDATION 4+C
VÉHICULES TERRESTRES 2+A		
		FORCES DE L'ORDRE LOCALES (C)

ATOUTS

ESSENCE : 3 *(–2 dés pour les tests de soin)*

3 **OSSATURE RENFORCÉE (ALUMINIUM)** *Cyberware, dommages reçus réduits de 2 points*	4 **YEUX CYBERNÉTIQUES** *Cyberware, ignore les modificateurs de luminosité, 2 relances sur les attaques à distance*	2 **RÉFLEXES CÂBLÉS** *Cyberware, +1 point d'Anarchy par Scène*

TRAITS

COGNEUR
+2 dés pour les tests d'Intimidation

TRIPES
2 relances pour résister à la peur ou l'intimidation

SINNER, CRIMINEL
Connu des forces de l'ordre, données biométriques disponibles dans le registre SIN

ARMES

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
MAINS NUES	4E	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Couteau de chasse	5P	OK	—	—
Pistolet lourd – Ares Predator V	6P	OK	–2	—

ARMURE

VESTE PARE-BALLES

MONITEUR DE CONDITION

PHYSIQUE -1 -2 -3 -4

ÉTOURDISSANT -1 -2 -3 -4

ÉQUIPEMENT

Commlink Erika Elite, Faux SIN, Trauma patches, Menottes métalliques, Moto Harley-Davidson Scorpion (Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2, Autopilote 6)

CONTACTS

Corwin Meese (flic des rues ripoux)
Vaqueros (gang de rue)

LES RÈGLES DE LA RUE

JOUER À SHADOWRUN : ANARCHY

Une fois que chaque joueur a rempli sa feuille de personnage (voir *Forces du chaos*, p. 55) et dispose de quelques dés, qu'un MJ a été désigné et que le Topo de mission a été choisi (voir *Courir les Ombres*, p. 170), votre groupe est prêt à démarrer.

Une partie de *Shadowrun : Anarchy* se divise en une série de segments imbriqués les uns dans les autres : Narrations, Tours, Scènes, missions et campagnes.

TOURS ET NARRATIONS

Chaque Scène se compose d'une série de **Tours**. Lors d'un Tour, chaque joueur a l'occasion de prendre la parole et de décrire les actions de son personnage, ainsi que d'autres éléments de l'histoire en train de se dérouler autour de son groupe. Ces descriptions sont appelées **Narrations** et, au fur et à mesure de la progression de la partie, ces Narrations se nourrissent et se répondent les unes les autres pour construire une histoire complète.

Une Narration permet au joueur de décrire les actions que son personnage entreprend ainsi que d'autres éléments de l'histoire. Les autres joueurs peuvent être amenés à intervenir pendant une Narration : ils peuvent proposer des commentaires, des idées ou des observations et leurs personnages peuvent réagir, mais le principal élan de la narration doit venir du joueur qui effectue sa Narration. Une Narration ne dure en général que quelques minutes pour les joueurs (et probablement moins pour leurs personnages) avant de passer la main au joueur suivant afin de garder une partie fluide et de permettre à tout le monde d'être impliqué dans l'histoire qui se déroule. Lors des combats, une Narration dure le temps que le personnage effectue une unique action offensive (voir *Limite d'attaques*, p. 155). En dehors des situations de combat, la durée des Narrations est plus variable. La règle générale est de faire durer les Narrations le temps nécessaire pour que la partie reste vivante et que tout le monde se sente impliqué.

Faire une Narration est assez facile. Tout ce que le joueur doit faire est de décrire ce que son personnage fait, comme prendre part à une fusillade, explorer un serveur matriciel ou invoquer un esprit, et y ajouter quelques descriptions sur ce qui que passe autour de son personnage pendant ce temps. La section *Courir les Ombres avec style*, p. 177, contient plus de conseils pour donner une bonne Narration.

Si une action a un risque d'échouer, alors le meneur de jeu demandera au joueur d'effectuer un test pour déterminer si l'action est réussie, voir *Mécaniques de base* (p. 147).

LE MENEUR DE JEU

Chaque Tour commence par le meneur de jeu et se poursuit par le joueur à sa gauche, jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué une Narration (bien que des exceptions existent, voir l'encart *Temps de conversation* et la section *Dépenser ses Points d'Anarchy*, p. 153).

Le meneur de jeu débute le Tour en racontant la situation actuelle et en faisant avancer l'Anarchy. Le MJ décrit aussi les actions des PNJ que les personnages rencontrent, et fait les jets de dés associés.

Une fois que tous les joueurs ont eu l'occasion de décrire les actions de leur personnage durant leur Narration, le Tour se termine et un autre commence.

SCÈNES

Une Scène contient un certain nombre de Tours au cours desquels les personnages vont devoir remplir certains objectifs. Il peut s'agir d'un combat, d'une rencontre, de la découverte d'un lieu, etc.

Un Topo de mission peut par exemple se décomposer en trois Scènes. Chacune correspond à un obstacle ou une

découverte : lors de la première Scène les personnages peuvent rencontrer un protagoniste important et devoir se défendre contre un commando, lors de la seconde comprendre les raisons du run, et enfin lors de la troisième devoir contenir les assauts de gangers.

Il n'existe pas de règle définissant simplement le nombre de Tours d'une Scène, cela va dépendre du nombre de joueurs impliqués, de leur style de jeu et de leurs Narrations qui détermineront à quelle vitesse ils seront capables de remplir les objectifs d'une Scène donnée.

MISSIONS

Une mission, telle que décrite dans un Topo de mission, vous occupera généralement pendant une séance, et la séance se termine une fois que toutes les Scènes du Topo de mission sont terminées. Le nombre de Scènes requises pour chaque mission est détaillé dans le Topo de mission, mais peut être modifié par le groupe.

Par exemple, après avoir terminé les trois Scènes prévues par le Topo de mission, un groupe peut parfaitement décider que la mission est terminée et que leur journée dans les Ombres est terminée. Mais un autre groupe jouant le même Topo de mission pourra vouloir ajouter une quatrième Scène qui leur permettra de clore un arc narratif né des différentes Narrations des joueurs, et ainsi continuer leur partie. Enfin un troisième groupe peut manquer de temps lors de la première séance de jeu et décider de jouer la mission en deux séances de jeu. Tout cela est parfait tant que votre groupe est satisfait.

MÉCANIQUES DE BASE

À un moment ou un autre, les personnages tenteront quelque chose de difficile, incroyable ou presque impossible, parce que c'est le genre de choses que les personnages sont censés faire. À chaque fois qu'un personnage (joueur ou non-joueur) souhaite effectuer une action pour laquelle le succès n'est pas garanti, il faut effectuer un **test** pour déterminer si l'action est couronnée de succès.

Shadowrun : Anarchy utilise deux types de tests, selon l'action : les tests opposés et les tests simples. Ils sont résolus simplement en lançant un certain nombre de dés et en comptant les succès.

SUCCÈS

L'objectif quand on lance les dés est d'obtenir des **succès**. Chaque dé dont le résultat est un 5 ou un 6 est comptabilisé comme un succès. Si le joueur dépense un point de Chance avant son lancer, alors les 4, 5 et 6 sont des succès (voir p. 152).

TESTS OPPOSÉS

Les **tests opposés** consistent à obtenir plus de succès que l'adversaire, ou la force d'opposition.

TEMPS DE CONVERSATION

Pour la plupart des Scènes, jouer ses Narrations à tour de rôle est la meilleure solution, car elle permet de faire avancer l'histoire, donne aux joueurs l'opportunité d'y contribuer de façon créative et fournit une structure pour l'utilisation des points d'Anarchy. Cependant, le découpage en Tours peut être problématique dans certains cas : quand les runners rencontrent M. Johnson, qu'ils interrogent un témoin ou toute autre activité lors de laquelle plusieurs personnages sont engagés dans la même conversation. Dans ces circonstances, la conversation évolue trop rapidement pour pouvoir suivre les Tours. Pour faciliter ces phases, le MJ ou les joueurs peuvent, avec l'accord de tous à la table, initier un Temps de conversation pendant lequel le découpage en Tours et en Narrations est suspendu pour que les joueurs puissent discuter librement. Une fois que la conversation dépasse la simple discussion et que des tests sont nécessaires (si un des personnages commence une négociation sérieuse ou tente d'intimider un PNJ), il est temps de reprendre l'ordre normal des Tours. Si le temps de conversation a été demandé pendant la Narration d'un joueur, celui-ci peut décider de continuer sa Narration à la fin du temps de conversation ou passer la main au suivant.

Le joueur détermine sa **réserve de dés**, qui correspond au nombre de dés à lancer, les lance et compte le nombre de succès avant, éventuellement, d'appliquer les effets de certains Atouts pour déterminer le nombre de succès finaux.

Le meneur de jeu fait de même pour l'opposition, le nombre de dés pouvant être déterminé par les capacités d'un PNJ qui s'oppose à l'action du personnage, ou découler de la difficulté de l'action.

On compare ensuite le nombre de succès de chaque côté. Si le personnage qui entreprend l'action a obtenu autant ou plus de succès que l'opposition, alors l'action est réussie, dans le cas contraire elle échoue. L'action est cependant toujours un échec si le personnage n'obtient aucun succès, quel que soit le résultat de l'opposition. Les succès excédentaires sont la différence entre le nombre de succès de l'attaquant et ceux du défenseur.

La mécanique pour résoudre un test opposé est donc :

Compétence + Attribut + Atouts (si applicable) + Modificateurs (si applicable) contre **Réserve de dés opposée**

TESTS SIMPLES

Les **tests simples** se font sans réserve de dés opposée. Cela se produit quand le nombre de succès est directement utilisé pour déterminer l'amplitude du résultat. La réserve de dés se calcule normalement, et le nombre de succès obtenus est directement utilisé pour déterminer le résultat. Les tests d'équipe (p. 150) et les tests pour soigner ou réparer (p. 158) sont des exemples de tests simples.



La mécanique pour résoudre un test simple est donc :

Compétence + Attribut + Atouts (si applicable) + Modificateurs (si applicable)

RÉSERVE DE DÉS

Voici comment déterminer la **réserve de dés** pour une action, c'est-à-dire le nombre de dés à jeter :

Compétence + Attribut + Atouts + Modificateurs

COMPÉTENCE

Si le personnage possède la compétence adaptée à l'action, alors l'indice de la compétence est ajouté à la réserve de dés. Si le personnage possède une spécialisation (voir p. 60) applicable à l'action en cours, alors sa réserve de dés est augmentée de 2.

Si un personnage tente une action dans laquelle il est **inexpérimenté**, c'est-à-dire qu'il ne possède pas la compétence adaptée, alors l'attribut associé à cette compétence est utilisé seul (l'indice de la compétence est considéré valoir 0). Certaines rares actions (comme celles liées à la Magie et à la Résonance) ne peuvent pas être tentées par des personnages inexpérimentés. Les attributs associés à chaque compétence, ainsi que celles qui ne peuvent pas être utilisées sans entraînement sont détaillés p. 61.

Certaines actions n'ont pas de compétence adaptée, on parle alors de tests d'attributs. Ils sont décrits plus loin.

ATTRIBUT

Chaque compétence est associée à un attribut (indiqué par une lettre sur la feuille de personnage). L'indice de cet attribut est ajouté à la réserve de dés. Une liste des compétences et leur attribut associé est disponible p. 61.

ATOUTS

Certains Atouts augmentent la réserve de dés, leur description indique de combien et dans quelles circonstances. D'autres permettent de relancer des échecs, ou forcent l'adversaire à relancer des succès. Assurez-vous d'appliquer tous les effets avant de comparer les succès. Il est possible d'utiliser plusieurs Atouts pour un même test, mais chacun des effets sur les dés (réserve de dés augmentée ou réduite, relances permises ou forcées) est limité à 3 dés. Voir *Atouts* p. 62.

MODIFICATEURS

Les modificateurs représentent les circonstances, bonnes ou mauvaises, qui font qu'une situation ordinaire devient extraordinaire. Par exemple : vous essayez de hacker un pavé numérique tout en vous défendant contre une attaque (modificateur négatif), vous êtes blessé (modificateur négatif), vous recevez de l'aide (modificateur positif). Certains modificateurs sont clairement explicités dans les règles :

- **Blessures :** plus le moniteur de condition est rempli, plus le modificateur sera important. Voir *Dommages, Armure et Moniteur de condition,* p. 156.
- **Pertes d'Essence :** plus l'Essence du personnage est faible, plus il lui sera difficile d'effectuer des actions magiques et de Résonance, et plus il sera difficile de le soigner. Ces tests subiront donc un modificateur négatif tel qu'indiqué dans la *Table des effets des pertes d'Essence*, et reporté sur la feuille de personnage.
- **Traits :** les Avantages et Défauts peuvent affecter certaines actions en augmentant ou diminuant la réserve de dés. Cela est indiqué dans la description des Traits sur la feuille de personnage.
- **Aide :** si le personnage reçoit de l'aide d'un autre personnage, d'un esprit, d'un sprite ou de quoi que ce soit d'autre, cette aide prend la forme d'un modificateur. Voir *Tests d'équipe*, p. 150.

EFFETS DES PERTES D'ESSENCE

ESSENCE	EFFET
5,5 – 6	Pas d'effet négatif
3,5 – 5	Modificateur de –1 dé aux tests liés à la Magie et à la Résonance et aux tentatives pour soigner le personnage.
1,5 – 3	Modificateur de –2 dés aux tests liés à la Magie et à la Résonance et aux tentatives pour soigner le personnage.
0,5 – 1	Modificateur de –3 dés aux tests liés à la Magie et à la Résonance et aux tentatives pour soigner le personnage.

En plus de ces cas, le meneur de jeu peut décider de prendre en compte d'autres facteurs par le biais d'un modificateur supplémentaire, dont la valeur devrait rester dans une fourchette allant de −5 à +5, les valeurs extrêmes (positive comme négative) devant rester exceptionnelles. Voici quelques exemples :

- **Environnement :** obscurité, fumée, mauvais temps. Cela peut aussi inclure un sol irrégulier ou difficile sur lequel les personnages se déplacent, ou escaladent. Certains Atouts ou équipements peuvent permettre de réduire ou supprimer certains modificateurs environnementaux (des yeux cybernétiques peuvent permettre de voir dans le noir).
- **Attitude :** les situations sociales peuvent être affectées par l'attitude du PNJ auquel le personnage à affaire, la situation dans son ensemble ainsi qu'une éventuelle relation préexistante entre les protagonistes. Il sera plus difficile de convaincre le vigile de vous laisser rentrer dans le club *select* si vous êtes mal habillé et qu'il a déjà dû vous virer la veille.
- **Distractions :** faire plusieurs choses en même temps n'est jamais chose aisée et, dans de telles situations, le personnage peut subir un modificateur négatif à cause de la distraction. Il est toujours plus difficile de conduire quand on se fait tirer dessus en même temps.

TESTS D'ATTRIBUTS

Certaines actions ne correspondent à aucune compétence. Dans ces cas, la réserve de dés est constituée en ajoutant un second attribut au lieu d'une compétence (les deux attributs pouvant être identiques). Le reste de la réserve de dés est constituée normalement. Voici les exemples les plus courants :

- **Attraper un objet au vol :** Agilité + Agilité
- **Défense :** Agilité + Logique (voir *Combat*, p. 154)
- **Estimer les intentions :** Charisme + Charisme
- **Perception :** Logique + Volonté (voir *Perception*, p. 180)
- **Résister à la torture :** Force + Volonté
- **Résister à l'intimidation :** Charisme + Volonté
- **Se souvenir d'un détail spécifique :** Logique + Logique
- **Soulever un objet lourd :** Force + Force

PERCEPTION

Comme indiqué au-dessus, les tests de Perception se font avec Logique + Volonté. Quand un personnage cherche un objet inanimé, la réserve de dés opposée dépend de la difficulté à trouver l'objet en question (voir *Réserve de dés opposée*, ci-dessous).

Si un personnage essaie de percevoir une créature ou une personne qui se dissimule activement, alors la réserve de dés opposée est constituée par Furtivité + Agilité de celui ou celle que le personnage tente de repérer.

Dans certaines circonstances, par exemple si les joueurs cherchent une piste pour avancer dans le scénario, le meneur de jeu peut donner l'occasion au joueur de décrire lui-même ce que son personnage découvre. Cela permet au joueur de s'amuser en participant à la création de l'histoire et peut aboutir à des développements intéressants.

RÉSERVE DE DÉS OPPOSÉE

Dans certains cas, quelqu'un s'oppose activement à l'action que tente de réaliser le personnage. La réserve de dés opposée est alors calculée comme indiqué précédemment, en utilisant les statistiques du personnage qui s'oppose à l'action. Par exemple, si un PNJ est attaqué, il utilisera sa réserve de dés de défense, Agilité + Logique.

À d'autres moments, personne ne s'oppose à l'action (si un personnage essaie d'escalader un mur par exemple). Dans ces cas-là, la réserve de dés de défense dépend de la difficulté de l'action :

- **Triviale :** 4 dés
- **Facile :** 6 dés
- **Moyenne :** 8 dés
- **Difficile :** 10 dés
- **Très difficile :** 12 dés

La difficulté dépend généralement des circonstances. Par exemple, le maglock protégeant la porte arrière d'un petit commerce sera probablement très facile à hacker (la réserve de dés d'opposition sera donc de 4 dés), à l'inverse le maglock d'une zone-zéro ultra-sécurisée de Mitsuhama sera probablement très difficile à passer (12 dés). Si la dif-

ACCÉLÉRER LES TESTS OPPOSÉS

Règles optionnelles

Certains groupes trouvent que le temps passé à résoudre les différents tests nuit à l'immersion et souhaitent accélérer la résolution des actions.

Modificateurs externes au personnage

Si certains modificateurs sont inhérents au personnage (modificateurs de blessure, de traits, etc.), d'autres dépendent des conditions extérieures et sont déterminés arbitrairement par le meneur de jeu (modificateurs d'environnement, d'attitude, etc.). Le meneur de jeu peut décider d'appliquer ces derniers à la réserve opposée (en ajoutant les dés à la réserve opposée au lieu de les retrancher à la réserve du personnage, et inversement). Cela permet au meneur et aux joueurs de calculer leur réserve de dés indépendamment, sans que le joueur n'ait besoin d'informations du meneur.

Réserve de dés opposée

Le calcul des réserves de dés est déjà très simple, mais il est possible de le simplifier encore en se basant uniquement sur la dangerosité des PNJ (voir *Personnages Non-Joueurs*, p. 181). Vous pouvez éventuellement augmenter ou réduire la difficulté d'un niveau pour représenter le point fort ou un point faible du personnage. Cette règle devrait être réservée à certains cas particuliers, tels les tests de groupe ou les tests les moins importants.

- **Figurant :** 4 dés (trivial)
- **Sbire :** 6 dés (facile)
- **Antagoniste :** 8 dés (moyennement difficile)
- **Pro :** 10 dés (difficile)
- **Terreur :** 12 dés (très difficile)

Seuils de réussites

Il est possible de gagner du temps sur les tests opposés en ne lançant qu'une des deux réserves de dés et considérant le nombre de succès moyen pour l'autre (à savoir réserve de dés / 3, arrondi au plus proche).

Lorsque la réserve opposée correspond à la difficulté de l'action, c'est elle qui est moyennée, ou remplacée par les valeurs ci-dessous :

- **Action triviale :** 1 succès
- **Action plutôt facile :** 2 succès
- **Action plutôt difficile :** 3 succès
- **Action très difficile :** 4 succès

Lorsque le test oppose deux personnages, deux possibilités s'offrent à vous : il est possible de ne faire lancer les dés qu'au personnage « actif » (l'attaquant par exemple) ou de systématiquement faire lancer les dés au joueur, afin de garder l'impression de contrôle tout en allégeant le travail du meneur de jeu.

Vous pouvez bien sûr décider de n'appliquer cette simplification qu'à certains tests, et continuer à faire tous les jets pour d'autres.

ficulté n'est pas simple à déterminer, ou qu'il y a trop de discussions, le meneur de jeu ne peut pas se tromper en utilisant une difficulté moyenne (8 dés).

TESTS D'ÉQUIPE

Un bon travail dans les Ombres requiert du travail d'équipe, et cela signifie parfois s'y mettre à plusieurs pour réaliser une seule tâche. Quand cela s'y prête, les personnages peuvent s'aider pour un test, grâce à un **test d'équipe**. Un joueur peut évoquer un test d'équipe pendant sa Narration, ou bien d'autres joueurs peuvent exprimer leur souhait d'aider. Assister un collègue ne nécessite pas d'être fait durant sa propre Narration, mais au contraire se passe plutôt pendant la Narration du leader.

Pour accomplir une tâche à plusieurs, les joueurs choisissent le leader, qui sera celui qui fournira l'effort principal pour le test. Les autres joueurs effectuent un test simple en utilisant la compétence appropriée. Chaque succès obtenu sur ces tests simples ajoute un dé à la réserve de dés du leader, sans pouvoir ajouter plus de dés que la compétence du leader (ou l'attribut le plus haut dans le cas d'un test d'attributs).

Certaines circonstances ne se prêtent pas à recevoir de l'aide. Le lancement de sort, l'invocation d'esprits et la plupart des tests lors d'un combat ne peuvent pas faire l'objet d'un test d'équipe. Le meneur de jeu et les joueurs doivent faire preuve de jugement pour déterminer les cas appropriés pour les tests d'équipe. Généralement, les personnages doivent être au même endroit et capables d'apporter de l'aide (mobiles et conscients au minimum).

LE DÉ D'IMPRÉVU : COMPLICATIONS ET EXPLOITS

Même quand un run se déroule bien, il arrive qu'un imprévu parvienne à se frayer un chemin et que tout parte en vrille vraiment, vraiment, vite — ou qu'il fournisse le coup de chance tant attendu. Dans *Shadowrun : Anarchy*, les meneurs et joueurs peuvent représenter cette manifestation du destin, ou n'importe quel autre nom que vous voulez lui donner, en utilisant un **dé d'imprévu**.

Les dés d'imprévu peuvent entrer en jeu de différentes façons, mais la plus courante est via les points d'Anarchy (voir p. 152). Le joueur qui effectue le test ajoute un dé à sa réserve. Ce dé doit être reconnaissable, que ce soit par sa taille, sa couleur, ou en le lançant séparément.

- Si le dé d'imprévu donne un 1, alors une **complication** se produit, l'univers s'en prend encore une fois à vous.
- Si le dé d'imprévu donne un 5 ou un 6, alors un **exploit** se produit, pour une fois, l'univers est clément avec vous.

DÉ DE COMPLICATION

Certains Atouts et Défauts peuvent imposer l'utilisation d'un dé d'imprévu qui ne peut pas générer de succès ni d'exploit, seulement des complications. Ce dé est appelé **dé de complication**.

COMPLICATIONS

Quand une complication se produit, le joueur qui a fait le jet doit décrire son coup de malchance durant la Narration au cours de laquelle il a effectué le test. Une complication peut se produire même si le test est réussi grâce aux autres dés. La façon dont une complication se manifeste dépend uniquement de votre imagination.

Dans le cas d'une réussite avec complication, l'action est réussie, mais un effet néfaste se produit. La situation du personnage s'est améliorée par sa réussite, mais un nouveau problème survient. Une bonne façon de décrire une réussite avec complication est d'utiliser la formule « oui, mais » :

- *Oui, tu as récupéré le fichier, mais tu as déclenché une contre-mesure de sécurité.*
- *Oui,* tu l'as touché, *mais* ton arme s'enraye.
- *Oui,* tu l'as convaincu de te laisser rentrer, *mais* il te garde à l'œil.
- *Oui,* tu as réussi à plonger à couvert, *mais* tu t'es mal réceptionné et tu t'es blessé au coude (occasionnant par exemple 1 case de dommages étourdissants).

Un échec avec complication peut être vu comme un échec critique : le personnage a échoué son action et quelque chose s'est produit qui a fait empirer davantage encore sa situation. Une bonne façon de décrire un échec avec complication est d'utiliser la formule « non, et » :

- *Non,* tu n'as pas semé tes poursuivants, *et* tu as éclaté un pneu.
- *Non,* tu n'as pas réussi à soigner ton compagnon, *et* tu as gâché les dernières fournitures de ton médikit.
- *Non,* tu n'as pas hacké le commlink du Johnson, *et* il s'est rendu compte de ta tentative.
- *Non,* tu ne l'as pas touché, *et* ton arme s'est enrayée.
- *Non,* ton coup de pied ne l'a pas atteint, *et* tu es tombé, entraîné par ton élan.

Quelle que soit la façon dont une complication apparaît, elle ne devrait jamais directement menacer la vie du personnage, à moins que le joueur lui-même ne le souhaite, pour l'effet dramatique. Au lieu de ça, une complication doit être le grain de sable dans l'engrenage. Les meilleures complications permettent de faire rebondir l'histoire dans une direction intéressante, donnez donc libre cours à votre imagination.

EXPLOITS

Quand un exploit se produit, les étoiles se sont alignées pour le personnage, et quelque chose se passe vraiment bien pour changer. Ce coup de chance peut prendre toute forme qui semble appropriée au meneur de jeu par rapport à l'action entreprise. Un exploit peut se produire même sur un test échoué : il révèle le bon côté d'un échec.

Une réussite avec exploit peut être vue comme une réussite critique : le personnage a réussi son action au-delà de ses espérances, obtenant un avantage supplémentaire. Une bonne façon de décrire une réussite avec exploit est d'utiliser la formule « oui, et » :



- *Oui,* tu l'as convaincu de te vendre ses données secrètes, *et* il se sent redevable, car il est persuadé qu'elles lui auraient attiré des ennuis.
- *Oui,* tu as crocheté cette serrure, *et* tu l'as fait sans laisser aucune trace.
- *Oui,* tu as trouvé de quoi vous nourrir dans cette forêt, *et* il y en a assez pour demain aussi.
- *Oui,* tu as touché ton adversaire, *et* la balle est passée juste sous son gilet pare-balles (ignorant l'armure)
- *Oui,* tu as trouvé le fichier que tu cherchais, *et* aussi un autre fichier compromettant.

Dans le cas d'un échec avec un exploit, le personnage a échoué son action, mais retire quand même quelque chose de positif de sa tentative. Une bonne façon de décrire un échec avec exploit est d'utiliser la formule « non, mais » :

- *Non,* tu n'as pas réussi à le faire parler, *mais* tu as compris que quelqu'un le menace pour le forcer à se taire.
- *Non,* tu n'as pas réussi à trouver la cause de sa maladie, *mais* tu as pu déterminer qu'il s'agit d'un poison Éveillé.
- *Non,* tu n'as pas bien négocié le virage avec ta Harley-Davidson Scorpion et tu as fait une embardée, *mais* cela a surpris tes poursuivants qui n'ont pas pu en profiter pour se rapprocher.

Comme pour les complications, les meilleurs exploits sont ceux qui ajoutent une dose d'amusement et d'imprévu à votre histoire.

MODULER LES RÉUSSITES ET LES ÉCHECS

Règle optionnelle

Les règles de *Shadowrun : Anarchy* se veulent simples, et une action est soit réussie, soit ratée. Seuls les dés d'imprévu permettent de moduler les degrés de réussite à travers les complications et exploits.

Si vous souhaitez moduler les réussites et les échecs plus souvent, vous pouvez utiliser les niveaux de réussite suivants. Non seulement cette règle est optionnelle, mais il n'est pas nécessaire de l'appliquer à chaque test. Dans certains cas, vous n'aurez pas d'idée d'exploit ou de complication pertinente, et il vaut mieux en rester à une réussite simple que de casser le rythme en cherchant une idée pendant plusieurs minutes.

SUCCÈS EXCÉDENTAIRES	NIVEAU DE RÉUSSITE
4 et +	Réussite critique (« Oui, et… »)
1 à 3	Réussite simple (« Oui »)
0	Réussite de justesse (« Oui, mais… »)
–1	Échec de justesse (« Non, mais… »)
–2 à –3	Échec simple (« Non »)
–4 et –	Échec critique (« Non, et… »)

Les réussites et échecs simples correspondent aux règles habituelles : l'action est réussie ou échouée, sans effet supplémentaire. Dans tous les autres cas, il se produit quelque chose en plus de la réussite ou l'échec de l'action.

- Une réussite de justesse est similaire à une réussite avec complication.
- Une réussite critique est similaire à une réussite avec exploit.
- Un échec de justesse est similaire à un échec avec un exploit.
- Un échec critique est similaire à un échec avec une complication.

Si vous utilisez cette règle, vous pouvez décider de supprimer les dés d'imprévu. Si vous souhaitez utiliser les deux règles, l'effet des dés d'imprévu devrait être plus important que celui lié au nombre de succès.

CHANCE

Besoin d'un coup de pouce pour un test ? Il est possible de dépenser des points de **Chance** avant ou après le test. L'effet est plus important si la décision est prise avant d'avoir lancé les dés, mais attendre d'avoir fait le test permet de ne dépenser sa Chance qu'en cas de besoin.

- En dépensant un point de Chance avant de lancer les dés, chaque dé est un succès sur un résultat de 4, 5 ou 6.
- En dépensant un point de Chance après avoir lancé les dés et pris connaissance du résultat, un joueur peut décider de relancer tous les dés.

Un joueur dispose d'un nombre de points de Chance égal à l'attribut Chance de son personnage à chaque séance. Une fois tous dépensés, il faudra attendre la prochaine séance pour reconstituer sa réserve.

POINTS D'ANARCHY

Les intrigues les plus excitantes contiennent des retournements de situations impossibles à voir venir, un esprit de l'Eau corrompu émergeant d'une mare boueuse, des mesures de sécurité expérimentales qui se déclenchent en plein milieu d'une fusillade, un sous-système matriciel étrange qui s'active, ou une paracréature vicieuse qui s'échappe de sa cage dans le laboratoire.

En termes de jeu, ces rebondissements peuvent survenir par le biais des **points d'Anarchy**, qui peuvent être utilisés de nombreuses façons. Ils permettent d'interrompre la Narration d'un autre joueur, une méthode pour créer des retournements de situation. Ils peuvent aussi servir à changer l'ordre du Tour, à ajouter un dé d'imprévu, etc.

Les joueurs vont gagner et dépenser des points d'Anarchy au cours de la partie ; utiliser des jetons (comme des jetons de poker ou des pièces) est la meilleure façon de les compter. Cependant, les joueurs sont libres d'utiliser le système qui leur convient le plus, qu'il s'agisse de jetons, de dés, de les noter sur papier ou téléphone ou toute autre méthode.

GAGNER DES POINTS D'ANARCHY : LES JOUEURS

Les joueurs commencent la Mission avec trois points d'Anarchy chacun. En cours de Mission, le MJ peut leur en octroyer d'autres dans les situations décrites ci-dessous. Le MJ ne peut accorder qu'un point d'Anarchy à la fois et aucun joueur ne peut en avoir plus de six à un instant donné.

- Suite à une Narration particulièrement réussie (intéressante, drôle, créative, etc.).
- Suite à une Réplique particulièrement bien placée (à propos, dans le ton, qui fait avancer l'histoire).
- Si le joueur fait un choix qui lui est défavorable pour se conformer à un Comportement, une Réplique ou le Défaut de son personnage (dans les cas où le malus normal du Défaut ne s'applique pas).
- Du fait de certains Atouts.
- Le meneur de jeu peut donner un point d'Anarchy à un ou plusieurs joueurs pour compenser une décision arbitraire contre les joueurs justifiée par le scénario (comme permettre à un adversaire que le MJ veut réutiliser de s'enfuir contre toute attente).

Notez que les points d'Anarchy donnés aux joueurs ne proviennent pas de la réserve du meneur.

GAGNER DES POINTS D'ANARCHY : LE MENEUR DE JEU

Le meneur de jeu débute chaque mission avec un point d'Anarchy, et chaque fois qu'un joueur dépense un point d'Anarchy, celui-ci est ajouté à la réserve du meneur. Contrairement aux joueurs, il n'y a pas de limite au nombre de points d'Anarchy que le meneur peut avoir.

DÉPENSER DES POINTS D'ANARCHY : LES JOUEURS

Les joueurs peuvent dépenser un point d'Anarchy pour intervenir d'une façon ou d'une autre sur le déroulement de la partie. Quel que soit l'effet qu'ils souhaitent obtenir, le coût sera toujours d'un point d'Anarchy, il n'est pas possible d'en dépenser plus pour maximiser les effets. Un joueur peut par contre dépenser plusieurs points d'Anarchy au cours d'une même Narration afin de générer plusieurs effets différents.

Selon la façon dont votre groupe souhaite partager la narration entre le meneur de jeu et les joueurs, seules certaines utilisations des points d'Anarchy seront possibles. Cela sera détaillé dans le chapitre *Courir les Ombres* (p. 170).

- **Bien disposé :** ajouter 3 dés si l'un de vos Comportements, Répliques, Avantages ou Atouts s'applique à la situation. Vous pouvez utiliser Bien disposé avec un Avantage ou un Atout même dans les situations où son bonus normal ne s'applique pas.
- **Défaillance :** un équipement, esprit, ou autre d'un personnage cesse de fonctionner pendant un bref moment.
- **Interruption :** effectuer sa Narration et ses actions immédiatement, changeant ainsi l'ordre du Tour.
- **Intervention narrative :** intervenir brièvement pendant la Narration d'un autre joueur (voir p. 179).
- **Fonce ! :** disposer de deux Déplacements pour cette Narration pour se rapprocher (ou s'éloigner) d'un adversaire (voir *Déplacement*, p. 156).
- **Nouvelle menace :** faire intervenir une nouvelle menace, telle qu'une patrouille de gardes corporatistes.
- **Premiers secours :** soigne un point d'Armure, de dommages physiques ou étourdissants à soi-même ou à un autre personnage.
- **Prise de risque :** ajouter un dé d'imprévu à son jet ou à celui d'un autre joueur. Cela peut permettre d'effectuer une action spéciale en cas d'exploit (désarmer son adversaire, viser une zone particulière, etc.)
- **Riposte :** effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer. Cette attaque ne compte pas comme une Narration.
- **S'interposer :** s'interposer pour défendre un autre personnage. Si un personnage est touché par une action d'attaque (l'attaquant a obtenu autant ou plus de succès que le joueur), alors le jet de défense initial est ignoré et le personnage qui s'interpose effectue son propre jet de défense contre le jet de l'attaquant. En cas de victoire de ce dernier, c'est le personnage qui s'est interposé qui subit les effets de l'attaque. Si au contraire le joueur qui s'interpose remporte le test opposé alors personne n'est touché.

Si vous pensez à d'autres effets pour les points d'Anarchy, allez-y ! Les points d'Anarchy sont destinés à changer la partie de façon intéressante et amusante, n'ayez pas peur d'utiliser votre imagination.

Gardez juste à l'esprit que les points d'Anarchy ne signifient pas toujours un changement positif, en particulier quand la narration est fortement partagée. Les retournements de situation sont souvent des événements négatifs : quelque chose se passe mal et doit être géré par les personnages.

ENCOURAGER LES ACTIONS VARIÉES

Règles optionnelles

Parfois, un joueur se contentera d'utiliser le même sort de dommages ou la même arme Tour après Tour. Bien que cette répétition ne soit pas contraire aux règles, cela peut aboutir à ce qu'un personnage domine le jeu au détriment des autres joueurs. De plus, répéter la même action n'enrichit pas l'histoire, ce qui est pourtant au cœur d'un jeu qui se concentre justement dessus. Si les joueurs se contentent de simplement spammer le même sort, la même arme ou la même compétence à chaque Narration, voici quelques options pour les encourager à varier.

Jetons « cible prioritaire »

Chaque fois qu'un joueur répète une action lors de deux Narrations consécutives ou plus (faire feu avec la même arme sans se déplacer, lancer le même sort, etc.) alors ce joueur reçoit un jeton « cible prioritaire ». Il peut s'agir de n'importe quel type de jeton, mais ils doivent être facilement différenciables des points d'Anarchy. Le meneur de jeu peut les prendre pour bénéficier d'un bonus de +1 dé par jeton pour l'action d'un PNJ envers ce joueur. Les jetons « cible prioritaire » disparaissent en fin de Scène.

Temps de Recharge

Avant que la partie ne débute, le meneur peut décider que certaines actions ont un Temps de Recharge (« TR »). Les actions concernées ne peuvent pas être utilisées au cours de deux Narrations consécutives. Cela représente l'arme ou l'équipement qui doit être rechargé, les sorts qui nécessitent beaucoup de mana et de concentration pour être lancés et ainsi de suite. Si un joueur veut utiliser une action avec Temps de Recharge à nouveau au Tour suivant, il doit pour cela dépenser un point d'Anarchy pour ignorer le délai. Notez que certains Atouts peuvent être dans tous les cas soumis à cette règle (voir *Atouts*, p. 62).

Vous pouvez matérialiser le Temps de Recharge à l'aide de jeton : le joueur prend autant de jetons que de Narrations pendant lesquelles l'action n'est pas disponible et en rend un à la fin de chaque Narration.

DÉPENSER DES POINTS D'ANARCHY : LE MENEUR DE JEU

Le meneur de jeu peut utiliser ses points d'Anarchy pour obtenir les mêmes effets que les joueurs, avec les limitations suivantes :

- Les points d'Anarchy du meneur de jeu ne peuvent être utilisés que pour aider les PNJ ou créer des retournements de situations, jamais pour aider ou gêner directement un PJ (à l'exception de *Prise de risque* pour ajouter un dé d'imprévu).
- Le MJ ne peut utiliser qu'un point d'Anarchy par Narration.
- D'autre part, le meneur peut dépenser un point d'Anarchy pour changer l'ordre des Narrations des joueurs pour un Tour. Il peut se contenter d'inverser l'ordre



du Tour de table, tirer au hasard ou choisir n'importe quel autre ordre. Cela peut être utile pour perturber les schémas de jeu que les joueurs développent au cours de la partie et pour les tenir sur leurs gardes.

UTILISER SON ÉQUIPEMENT

Les personnages disposent généralement d'équipement qui pourra s'avérer utile au cours d'une mission. L'usage de certains est évident : un médikit permet de soigner un personnage blessé, un kit d'outillage permet de réparer une armure ou un autre objet. Mais dans certains cas, l'usage prévu pour un objet peut paraître confus ou même complètement inconnu. C'est généralement volontaire, afin de laisser au joueur la possibilité de décider précisément ce que permet cet objet, en se basant sur son nom. L'équipement est là pour alimenter la narration et augmenter les possibilités d'histoire en rendant une action possible, pas pour fournir des mécaniques chiffrées.

COMBAT

Les actions de combat se résolvent de façon similaire aux autres tests, et de manière identique, qu'il s'agisse de corps à corps, d'attaques à distance, de magie ou autre. La mécanique pour toutes les formes de combat est :

Compétence + Attribut + Atouts (si applicable) + Armes (si applicable) + Modificateurs (si applicable)
contre **Agilité + Logique + Atouts (si applicable) + Modificateurs (si applicable)**

Comme indiqué, le combat est un test opposé classique entre deux personnages. Si l'attaquant obtient au moins autant de succès que le défenseur, alors il lui inflige des dommages. Les succès excédentaires sont ajoutés aux dommages de l'attaque. Si l'attaquant a obtenu moins de succès que la cible, alors l'attaque échoue et n'inflige aucun dommage. Si l'attaquant n'obtient aucun succès alors l'attaque échoue automatiquement, même si le défenseur n'a pas obtenu de succès non plus.

MODIFICATEURS D'ARME

Les tests de combat utilisent les mêmes modificateurs que les autres tests (voir p. 147), comme décidé par le meneur de jeu. D'autre part, certains modificateurs supplémentaires s'appliquent en fonction de l'arme utilisée (au sens large, il peut s'agir d'une arme au sens propre, mais aussi d'un sort ou autre) :

Bonus d'armes : certaines armes améliorées permettent d'augmenter la réserve de dés pour les tests d'attaque (voir *Acheter ou améliorer une arme*, p. 77).

Portée : la plupart des armes imposent des modificateurs négatifs quand elles ne sont pas utilisées à leur portée idéale. Voir Armes, page suivante.

LIMITE D'ATTAQUES

Un personnage ne peut effectuer qu'une action offensive durant sa Narration. Toutes les actions qui blessent, endommagent ou pénalisent volontairement et directement une autre cible (PNJ, créatures, drones, esprits, etc.) sont des actions offensives. D'autres actions peuvent aussi être considérées comme des actions offensives, comme précisé dans leur description.

Augmentations de réflexes : les différents types d'augmentation de réflexes, qu'il s'agisse de cyberware, bioware, sort, pouvoir d'adepte ou autres, sont l'exception notable à cette règle, car ils permettent au personnage de bénéficier d'une action offensive supplémentaire.

ARMES

Il existe des armes de toutes formes, tous types et toutes tailles. Nommez une arme et il y aura forcément au moins une des mégacorpos qui la vend, et avec un large choix de couleurs et de styles avec ça.

Les personnages de *Shadowrun : Anarchy* démarrent chaque mission avec leurs armes de bases. Elles sont listées sur leur feuille de personnage, avec les dommages qu'elles infligent en cas d'attaque réussie, leur portée et d'éventuels effets spéciaux ou dés supplémentaires qu'elles confèrent.

Voici ce qu'il faut connaître à propos des armes :

DOMMAGES

Chaque arme a un code de dommages formé d'un nombre et de la lettre « E » ou « P ». Le nombre, appelé Valeur de Dommages (VD), indique le nombre de cases de dommages de base de l'arme. La lettre indique s'il s'agit de dommages Étourdissants (« E ») ou Physiques (« P »). Les dommages et leurs effets sont détaillés dans la section *Dommages, Armure et moniteur de condition*, p. 156).

Par exemple, l'Ares Predator V de Sledge inflige des dommages de 6P, soit 6 cases de dommages physiques.

Dommages à mains nues : votre Force détermine les dommages que vous infligez lorsque vous vous battez à mains nues : des dommages étourdissants égaux à la moitié de votre Force (arrondi au supérieur), notés (FOR / 2) E. Certains Atouts peuvent augmenter ces dommages, ou les transformer en dommages physiques.

Bonus de dommages au corps à corps : la Valeur de Dommages des armes de mêlée débute également à (FOR / 2), auquel un bonus peut s'ajouter en fonction de l'arme. Certaines, comme les armes électriques, infligent des dommages étourdissants, alors que d'autres, comme les lames, infligent des dommages physiques.

PORTÉE

Il existe trois **portées** (**courte**, **intermédiaire** ou **longue**). Pour chacune d'entre elles, chaque arme a une indication parmi les suivantes :

- **OK :** L'arme peut être utilisée à cette portée sans pénalité.
- **–X :** L'arme peut être utilisée à cette portée, mais en subissant un modificateur de –X dés.
- **— :** L'arme ne peut pas être utilisée à cette portée.

Par exemple, l'Ares Predator V de Sledge est noté Courte OK, Intermédiaire –2, Longue —. Cela signifie qu'il peut tirer sur les cibles à portée courte sans pénalité, qu'il souffre d'un modificateur de –2 dés à portée intermédiaire et qu'il ne peut pas tirer à portée longue. Ce qui l'embête, mais il lui suffit de se procurer une autre arme s'il veut tirer plus loin.

Il n'existe pas de définition précise des portées Courte, Intermédiaire et Longue, principalement pour éviter d'alourdir le jeu avec des distances précises. On considère qu'une cible est à portée courte si elle est à portée d'épée, ou d'une arme de mêlée similaire, en lui portant un coup directement ou en faisant quelques pas en sa direction avant ça. La portée intermédiaire correspond à ce qui est au-delà de ça, jusqu'à atteindre la limite de portée des pistolets, soit une cinquantaine de mètres environ. La portée longue correspond à tout ce qui est plus loin. Gardez en tête qu'il est rare pour toute arme autre que l'artillerie de tirer plus loin que cinq cents mètres, et atteindre un kilomètre est encore plus rare. Le fait qu'une arme puisse tirer à portée longue ne signifie pas qu'on peut toucher une cible de l'autre côté de la conurbation. En cas de doute sur la possibilité de toucher une cible donnée, la décision revient au meneur de jeu.

ENCOMBREMENT

Les feuilles de personnages ont six emplacements pour les armes, c'est généralement le nombre d'armes qu'ils peuvent avoir. S'ils souhaitent en posséder plus, ont l'accord du MJ et trouvent une façon de noter leurs statistiques, alors pas de problème !

Si un personnage souhaite utiliser une compétence qui nécessite l'utilisation des mains, alors il doit avoir les mains libres et ne peut donc pas tenir une arme ou un équipement. S'il existe le moindre doute quant à l'utilisation d'une compétence, alors le meneur de jeu et les joueurs doivent se mettre d'accord avant le début de la partie.

RENDRE LE JEU PLUS OU MOINS LÉTAL

Règle optionnelle

Les armes listées sont conçues en ayant en tête un équilibre entre la vitesse de jeu et la létalité et il faudra généralement plusieurs Tours pour résoudre un combat. Cependant, certains groupes peuvent vouloir changer les choses pour mieux coller à leur style de jeu.

Moins létal : si votre groupe de joueur souhaite lancer plus de dés et un jeu plus orienté sur les combats, réduisez les Valeurs de Dommages de 1, ou divisez-les par 2.

Plus létal : si au contraire, votre groupe souhaite des combats plus rapides et un style plus réaliste dans lequel la moindre balle peut être fatale, alors divisez l'Armure par 2 ou plus. Moins les gens ont d'armure, plus vite ils tombent.

MUNITIONS ET RECHARGEMENT

Shadowrun : Anarchy ne s'encombre pas d'informations telles que le nombre de munitions tirées, le nombre de tirs par Tour, les modes de tir, les temps de recharge. C'est un film d'action, on part du principe que les personnages rechargent quand la caméra n'est pas pointée sur eux. Bien sûr, il suffirait d'une complication pour changer la donne.

EFFETS SECONDAIRES

De façon générale, Shadowrun : Anarchy considère que les armes n'ont pas d'autre effet que d'infliger les dommages indiqués dans leur description. Pour les armes qui ont des effets supplémentaires, ceux-ci sont explicitement notés dans la description. Cependant, comme pour tout équipement mentionné sur la feuille de personnage, les joueurs et le meneur du jeu sont libres d'inventer des effets supplémentaires pour les armes, tant que cela leur permet de faire une bonne narration.

Par exemple, Sledge a un Ares Predator V sur sa feuille de personnage (voir p. 89). Le joueur qui choisit ce personnage peut raconter qu'il s'agit d'une version modifiée de ce pistolet, qui lui permet de tirer des balles antiémeutes qui projettent systématiquement les cibles au sol après leur avoir infligé des dommages. Le meneur de jeu pense que c'est trop puissant pour une arme de cette taille et qu'elle ne peut donc pas être utilisée à portée courte ; de plus, si l'attaque est réussie, la cible doit faire un test de Force contre une difficulté définie par le meneur. En cas d'échec, la cible est projetée au sol et doit utiliser une Narration pour se relever.

Dans une autre situation, le meneur de jeu peut décider que le couteau de survie de Coydog est en fait un focus d'arme enchanté. Quand elle touche, les pouvoirs mystiques de l'arme engourdissent la cible, lui infligeant un modificateur de -1 dé pour les deux Tours suivants.

Et ainsi de suite. Comme d'habitude, laissez parler votre imagination !

Ce genre d'effet nécessitera normalement l'utilisation d'un point d'Anarchy lorsqu'ils sont déclenchés. Si le joueur souhaite en faire des effets permanents, alors il faut améliorer son arme (voir *Acheter ou améliorer une arme*, p. 77) ou créer un Atout (voir p. 63).

DÉPLACEMENT

Dans *Shadowrun : Anarchy,* il n'y a pas de règle claire et stricte sur les vitesses de marche et de course, et les portées des armes sont abstraites. Cela place l'accent sur l'histoire et l'action. Dans de nombreuses circonstances, les portées sont approximées, le meneur de jeu peut décider de la portée actuelle sur laquelle les joueurs peuvent se baser. Certains cas nécessitent cependant des déplacements plus tactiques. Tout en restant assez abstraites, les règles suivantes détaillent comment gérer ces situations.

Les déplacements se basent sur les trois portées : courte, intermédiaire et longue, détaillées dans la section *Armes* (p. 72).

Chaque personnage peut effectuer un **Déplacement** par Narration. Passer de portée courte à intermédiaire, ou inversement, nécessite un Déplacement. Passer de portée intermédiaire à longue, et inversement, nécessite trois Déplacements. Notez que ceux-ci peuvent être partagés entre les différents protagonistes se déplaçant l'un vers l'autre. Si, par exemple, un PJ et un PNJ sont à portée longue et décident tous les deux de se rapprocher, le PJ effectuera un Déplacement pendant sa Narration, puis le PNJ fait de même. Ce sont déjà deux Déplacements de fait (le MJ devrait noter la progression de ces déplacements), si le PJ continue à se rapprocher pendant sa Narration il arrivera à portée intermédiaire… juste à temps pour que le PNJ tire ! Oups.

Un personnage peut décider de sprinter, cela lui permet de faire deux déplacements pendant sa Narration, mais il ne peut faire aucune autre action. Gardez en tête qu'il est aussi possible de dépenser un point d'Anarchy pour effectuer deux Déplacements pendant sa Narration, en plus de son action d'attaque.

Il existe une exception à cette règle : si vous venez de vous déplacer de portée intermédiaire à longue, ou inversement, alors vous pouvez décider, lors de votre Narration immédiatement suivante, de revenir à la portée que vous venez de quitter. Si vous ne faites pas le Déplacement correspondant lors de cette Narration suivante, alors l'opportunité est perdue. On considère que les déplacements des autres protagonistes sont tels qu'il vous faut à nouveau trois Déplacements pour passer de portée intermédiaire à longue et inversement.

DOMMAGES, ARMURE ET MONITEUR DE CONDITION

Chaque combat qui éclate et chaque situation dangereuse comporte le risque qu'un personnage subisse des dommages sur son moniteur de condition.

VALEUR DE DOMMAGES

Les dommages que subissent les personnages ont une **Valeur de Dommages** (« VD »). Il s'agit généralement de celle de l'arme de l'adversaire (dont la VD est indiquée sur sa feuille de personnage), mais elle peut aussi provenir d'un sort ou d'un autre événement extérieur. Quand un personnage subit des dommages, cette valeur est d'abord retranchée de son Armure. Une fois que toutes les cases d'Armure sont rayées, les dommages commencent à s'accumuler dans le moniteur de condition. Quand cela se produit, il est temps de réagir héroïquement avant qu'un désastre ne survienne.

Note : certains sorts disposent de la capacité Contournement d'Armure (CA) (p. 160) qui permet à une partie des dommages de s'appliquer aux moniteurs de conditions avant d'avoir rayé toutes les cases d'Armure.

DOMMAGES PHYSIQUES ET ÉTOURDISSANTS

Les dommages peuvent être de deux types :

- **Les dommages physiques** représentent les dommages potentiellement létaux : les entailles, perforations, brûlures, fractures, etc.
- **Les dommages étourdissants** représentent les dommages non létaux : contusions, fatigue, stress, certains sorts, etc.

Les armes dont la Valeur de Dommages est suivie de la lettre P causent des dommages physiques et celles avec la lettre E causent des dommages étourdissants, une fois l'armure complètement remplie dans les deux cas.

MONITEUR DE CONDITION

Chaque personnage a deux **moniteurs de condition** (correspondant aux deux types de dommages) qui indiquent les dommages qu'il a subis. Les moniteurs de conditions physique et étourdissant sont présentés sous forme graphique. Les joueurs commencent à cocher les cases en commençant par la case en haut à gauche et procèdent ligne par ligne. Chaque ligne contient 3 cases.

- **Lignes de dommages :** chaque fois qu'une ligne est remplie, sur le moniteur physique ou étourdissant, le personnage subit immédiatement un modificateur cumulatif de –1 dé et ajoute un dé de complication pour tous les tests futurs (ce qui revient à remplacer un dé par un dé de complication). Pour faciliter le jeu, chaque ligne contient le modificateur total à appliquer une fois qu'elle est remplie. Les modificateurs des moniteurs de condition physique et étourdissant se cumulent.
- **Sonné :** quand toutes les cases d'un des moniteurs de condition sont remplies, le personnage n'en peut tout simplement plus et il est considéré **comme Sonné**. Un personnage Sonné ne peut entreprendre aucune action jusqu'à ce qu'il soit soigné (le joueur n'a plus de Narration, mais peut encore dépenser des points d'Anarchy, pour un effet Premiers secours par exemple). Le personnage est au sol, ou doit poser un genou à terre (selon les circonstances). Certains sorts ou compétences du personnage peuvent rester actifs (à la discrétion du meneur de jeu).
- **Dommages supplémentaires :** si un personnage subit à nouveau des dommages alors qu'il est Sonné, il devient Assommé. De plus, s'il s'agit de dommages physiques et que son moniteur de condition physique était rempli, alors il est Mourant en plus d'être Assommé.
- **Assommé :** un personnage **Assommé** (ou **KO**) ne peut entreprendre aucune action (le joueur n'a plus de Narration et ne peut pas dépenser de point d'Anarchy).
- **Mourant :** un personnage Mourant doit faire un test de Force + Volonté à la fin de chaque Tour (le modificateur de blessures ne s'applique pas). La difficulté est très facile (4 dés) pour le premier Tour, et augmente d'un niveau de difficulté à chaque Tour. En cas de succès, le personnage reste Mourant, mais en cas d'échec il meurt. Un personnage qui reçoit des soins cesse d'être Mourant. Il est possible d'utiliser sa Chance normalement pour ce test.

ÉVITER LE KO ET LA MORT

Règles optionnelles

Comme indiqué dans la section Dommages, Armure et moniteur de condition, les règles de *Shadowrun : Anarchy* font courir aux personnages le risque de mourir. Il s'agit d'un jeu sur les Ombres sans pitié du Sixième Monde, et quand un personnage meurt… il reste mort.

Cela dit, certains joueurs peuvent préférer que les règles leur permettent d'éviter cette extrémité, et que les personnages ne meurent jamais vraiment. Ou bien un personnage peut mourir en début de séance de jeu, et personne ne souhaite voir un joueur se tourner les pouces pendant toute la soirée à cause d'un mauvais jet de dés. Les personnages qui explosent leur moniteur de condition doivent quand même subir des conséquences à long terme. Voici quelques règles optionnelles pour parer à ce genre de cas.

Ces règles sont plus ou moins clémentes. Les joueurs et le meneur de jeu doivent décider ensemble quelles options sont autorisées dans leur partie en cas de KO ou de mort.

Un personnage Sonné qui reçoit des dommages qui devraient l'assommer peut effectuer l'une des actions ci-dessous pour restaurer immédiatement une case de son moniteur de condition plein :

- **Donnez-moi juste une minute :** le personnage est désorienté et souffre d'un modificateur supplémentaire de -1 dé pour tous ses tests pendant 2 Narrations.
- **Comptez encore sur moi :** le personnage dépense tous ses points d'Anarchy restants. Si le personnage n'a plus aucun point d'Anarchy, cette option n'est pas disponible.

Un personnage qui ne peut, ou ne souhaite, pas utiliser ces options est Assommé normalement.

Un personnage Mourant qui échoue un test peut effectuer une des actions ci-dessous pour être immédiatement stabilisé :

- **Ça va pas guérir tout de suite :** le personnage souffre de douleurs persistantes et subit un modificateur supplémentaire de -1 dé pour tous ses Tests jusqu'à la fin de la mission courante.
- **Comptez encore sur moi :** le personnage dépense tous ses points d'Anarchy disponibles. Si le personnage n'a aucun point d'Anarchy disponible, cette option n'est pas possible.
- **Je ne serai plus jamais le même :** réduisez de 1 un attribut tiré au hasard de façon permanente. Si Force ou Volonté est affecté, modifiez le moniteur de condition correspondant en conséquence. Cet attribut pourra ensuite être amélioré normalement (voir les *Progression des personnages*, p. 75). Un attribut ne peut pas être réduit à zéro, si cela devait se produire tirez un autre attribut au hasard.

Un personnage qui ne peut, ou ne souhaite, pas utiliser ces options meurt de façon irrévocable, les Ombres ne laissent pas toujours une seconde chance.

GESTION DE L'INITIATIVE

Règles optionnelles

Le système d'initiative de *Shadowrun : Anarchy* est basé sur deux choses : la position des joueurs autour de la table et l'utilisation des points d'Anarchy. Il est prévu pour être non intrusif et rapide. Certains groupes peuvent cependant vouloir un système plus mécanique ou davantage lié aux événements : les voilà !

Lancer l'initiative

Avec ce système, les joueurs lancent les dés pour déterminer qui agit en premier. L'initiative devrait en général être déterminée au début de chaque Scène et ne plus varier jusqu'à la Scène suivante. Selon l'appétence du groupe pour les jets de dés, l'initiative peut être déterminée au début de chaque combat ou même de chaque Tour. L'initiative est déterminée en suivant les étapes suivantes :

- Chaque joueur lance 2D6 et somme les résultats. Ils ajoutent ensuite leur Agilité ou leur Logique (le plus haut des deux) pour calculer leur score d'initiative.
- Chaque joueur peut dépenser autant de points d'Anarchy qu'il le souhaite, chacun ajoute 1D6 à son score d'initiative pour la durée de la Scène.
- Les PNJ calculent leur score d'initiative de la même façon. Les PNJ similaires sont regroupés et un seul score d'initiative est calculé pour le groupe.
- Les personnages agissent par ordre décroissant de score d'initiative. Les égalités sont départagées par le score de Chance, puis par l'emplacement autour de la table en commençant à gauche du MJ et en terminant par lui. Les joueurs pouvant effectuer des actions d'attaque supplémentaires en bénéficient normalement. Le meneur de jeu est chargé de suivre l'ordre d'initiative et d'indiquer aux joueurs quand c'est à eux d'effectuer leur Narration.
- Certaines règles altèrent l'ordre du Tour (Chamboulement ou Paralysie en combat). Leur effet ne dure qu'un Tour, l'ordre revenant à la normale pour les Tours suivants.
- Recommencez au début de la prochaine Scène (ou combat, ou Tour).

Si cette règle est utilisée, il n'est plus possible d'utiliser de point d'Anarchy pour faire une *Interruption*.

Initiative cinématique

Les groupes qui préfèrent une méthode plus libre et cinématique pour gérer l'initiative et les Narrations peuvent utiliser la règle suivante :

La première Narration quand un combat éclate est gérée de façon intuitive en suivant la logique de l'histoire, après accord entre les joueurs (celui qui a monté l'embuscade, celui qui a fait monter la tension en portant sa main à son arme, celui qui a le plus haut indice dans l'attribut approprié ou un Atout lié à la perception ou la vitesse et ainsi de suite). Une fois que le joueur actif a terminé sa Narration, il choisit le joueur qui prendra la suite en se basant sur la cohérence de l'histoire. En cas de doute, réfléchissez sur qui une caméra hypothétique se braquerait s'il s'agissait de la dernière tridéo d'action. Cela signifie que le prochain personnage à agir pourra être un coéquipier qui essaie de se coordonner avec son rapide ami, ou bien l'ennemi qui vient juste d'être attaqué, afin que l'action reste centrée sur les personnages engagés au corps à corps par exemple.

Les Narrations s'enchaînent, le groupe choisissant qui prend la main après chaque Narration, jusqu'à ce que tous les personnages aient agi une fois. Les PNJ peuvent être regroupés pour gagner du temps (un petit groupe de simples gardes peuvent agir tous ensemble, alors que les officiers de sécurité plus entraînés peuvent avoir leur Narration propre). Les points d'Anarchy peuvent toujours être utilisés pour provoquer sa Narration si un joueur le souhaite, mais cela devrait se produire moins souvent de par la façon dont l'initiative est gérée. Malgré ça, selon la façon dont les événements se déroulent, certaines péripéties inattendues peuvent survenir qui incitent un joueur à provoquer sa Narration plus tôt dans le Tour.

Le dernier personnage à agir dans un Tour décide de celui qui commencera le suivant. Ce peut même être lui si l'histoire l'impose ! Les Narrations continuent de cette façon Tour après Tour.

SOINS ET RÉPARATION

Il existe heureusement plusieurs moyens pour réparer son armure et soigner les dommages étourdissants et physiques. Certains personnages ont les compétences nécessaires pour prodiguer des soins ou réparer tout équipement doté d'un moniteur de condition.

La compétence Biotech permet de soigner une personne ou une créature, Électronique permet de réparer un cyberdeck et Ingénierie permet de réparer une armure, un drone ou un véhicule. Réparer ou soigner un autre équipement fera appel à l'une de ces trois compétences, à la discrétion du meneur de jeu. Entreprendre une réparation ou des soins nécessite de disposer de l'équipement adéquat, et se résout par un test simple de la compétence appropriée, chaque succès faisant regagner un point d'un moniteur de condition ou d'Armure. L'équipement peut être un médikit, un kit d'outillage, etc. Si le personnage en est dépourvu, alors il doit décrire comment il comble ce manque (il peut déchirer sa chemise pour faire un garrot, utiliser son couteau comme tournevis, etc.), mais il subira dans tous les cas un modificateur négatif. Chaque personnage, armure ou équipement ne peut être soigné ou réparé qu'une fois par Scène de combat ; il n'est pas possible d'enchaîner les tests jusqu'à faire disparaître tous les dommages.

Un joueur peut aussi dépenser un point d'Anarchy pour regagner immédiatement un point d'Armure ou de dommages physiques ou étourdissants ou pour les faire regagner à un autre joueur (voir *Premiers secours*, p. 152).

En dehors des périodes de combat, les personnages et leurs équipements sont entièrement guéris et réparés après l'équivalent d'une nuit complète de repos dans de bonnes conditions. Pendant ce temps, on considère que les personnages ont eu le temps de se soigner, d'acheter une armure de rechange ou de réparer leurs équipements.

Dans certains cas, cependant, les personnages ont besoin de moyens plus rapides et efficaces pour se soigner et ré-



parer leur armure et autres équipements. Ils doivent dans ce cas trouver quelqu'un capable d'effectuer ces soins ou réparations, et le payer d'une façon ou d'une autre :

- Payer 1 point de Karma pour se soigner ou réparer complètement un équipement. Cela représente un paiement en nuyens à *Shadowrun : Anarchy*. C'est cher, mais à quoi vous servira votre Karma une fois enterré six pieds sous terre ? Il faut parfois raquer pour rester en vie.
- Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer cash, vous pouvez toujours promettre une faveur au doc des rues ou à l'artisan. Les conséquences dépendront du type de narration que vous avez choisi, voir *Courir les Ombres*, p. 170. En cas de narration partagée, une faveur correspond à un Topo de mission choisi par le meneur, que le joueur doit accepter sans négocier de compensation. Dans le cas d'une narration classique, c'est au meneur de déterminer la nature de celle-ci. Dans tous les cas, un joueur ne peut être redevable que d'une faveur à un instant donné. Il doit d'abord rembourser la précédente avant de pouvoir en promettre une autre.

PRENDRE L'INITIATIVE

Quand vous êtes câblés ras la gueule ou submergé de magie d'accroissement des réflexes, le monde semble bouger au ralenti autour de vous. Vous avez le temps d'analyser la situation pour repérer l'emplacement idéal pour se jeter dans l'action et faire le tir parfait ou sauver la vie de quelqu'un.

Pour accomplir ce genre d'exploits, les personnages qui disposent d'Atouts qui augmentent leur réaction gagnent des points d'Anarchy au début de chaque Scène. Cela peut les aider pendant les combats en permettant à ces personnages excessivement rapides d'effectuer plus d'actions *Interruption*, *Fonce !*, *S'interposer* et *Riposte* (voir p. 152). Ces points sont temporaires et ne devraient pas pouvoir être accumulés de Scène en Scène.

MAGIE

Le mana est une réalité indubitable dans le Sixième Monde, et en connaître les tenants et aboutissants est une bonne façon de rester en vie. Les règles suivantes régissent l'utilisation de la magie, que ce soit pour lancer des sorts, invoquer et commander aux esprits ou engager un combat sur le plan astral.

SORCELLERIE

La sorcellerie est l'art de sculpter le mana pour créer des effets spécifiques. On peut l'utiliser pour jeter des sorts ou pour protéger la cible de sorts ou détruire ceux-ci. Nulle concentration n'est nécessaire pour jeter un sort, mais certaines traditions utilisent beaucoup de chants, de gestes, de pas de danses et d'autres choses pour accompagner cela.

QUAND LE PLOMB VOLE BAS

Règles optionnelles de combat

Il y a beaucoup de façons d'être mutilé ou troué dans le Sixième Monde. Voici quelques options pour rendre les combats plus rapides, plus faciles et moins mortels :

Ce ne sont que des sous-fifres !

Il arrive régulièrement dans les histoires que les héros combattent un groupe d'hommes de mains ou de sous-fifres et qu'ils les éliminent d'un seul mouvement. Bien qu'il ne faille pas utiliser cette option trop souvent durant une partie de jeu de rôle, au risque de la rendre ennuyeuse, le MJ devrait s'en servir de temps à autre. Peut-être qu'un joueur a obtenu un nombre incroyable de succès sur un test de combat, ou bien a-t-il offert une superbe narration, incroyablement créative qui a enthousiasmé les joueurs. Quelle que soit la raison, n'ayez pas peur de laisser le « mur de sous-fifres » céder quand ça semble approprié, cela rendra la partie plus mémorable. Évitez juste d'en abuser.

Le repli

Si plusieurs personnages sont sur le point d'être tués ou assommés et qu'ils ont déjà dépensé tous leurs points d'Anarchy qui auraient pu leur permettre de rester en course, la meilleure solution peut être une retraite précipitée.

À la fin d'un Tour de narration, les joueurs peuvent décider d'un commun accord de mettre fin à la Scène. Tous les points d'Anarchy restant aux joueurs sont perdus alors que le MJ en gagne un. De plus, les joueurs ne peuvent pas gagner de point d'Anarchy au cours de leurs deux premières Narrations de la Scène suivante.

Si les joueurs n'ont accompli aucun des objectifs de la Scène, alors leur maximum de points d'Anarchy pour la Scène suivante sera de 3 (au lieu des 6 habituels). Ceci en plus des conséquences précédentes.

Un moment de répit

Les personnages vont probablement subir leur part d'éraflures et de contusions. De ce fait, si les personnages enchaînent les Scènes contre des adversaires coriaces sans prendre le temps de se remettre, ils courent le risque de mourir assez rapidement.

Afin de permettre à la partie d'avancer rapidement, vous pouvez les autoriser à réparer la moitié de leur Armure ou à soigner la moitié (arrondi au supérieur) d'un de leurs moniteurs de condition gratuitement, même s'ils ont dû se replier (voir paragraphe précédent). Tous les dommages restants doivent être réparés ou soignés selon les méthodes normales, par des sorts, des capacités de soin ou de réparation ou en dépensant des points d'Anarchy.

TYPES DE SORTS

Shadowrun : Anarchy différencie deux types de sorts : les sorts de combat et les sorts d'effet. Les sorts de combat infligent des dommages, physiques ou étourdissants, alors que les sorts d'effet ont une autre forme d'effet, qui ne provoque généralement pas de dommages. Tous les sorts sont des Atouts.

SORTS DE COMBAT

Lancer un sort de combat est une action d'attaque (voir *Limite d'attaques*, p. 155). Pour lancer un sort de combat, faites un test de Sorcellerie opposé par la cible. Une réussite signifie que le sort a été lancé avec succès et qu'il inflige ses dommages. Les dommages et la réserve de dés pour résister à un sort de combat sont détaillés dans sa description. Les succès excédentaires du lanceur de sort sont ajoutés aux dommages ou provoquent un effet particulier, selon le sort. Les sorts de combat sont instantanés, le sort prend immédiatement fin une fois les dommages appliqués.

Prenons par exemple le sort de Foudre de Coydog :

Foudre (sort de combat) : 6P / CA
Relancer un dé ayant obtenu un échec.
Défense : AGI + LOG

L'Atout permet à Coydog de relancer un dé sur son test de Sorcellerie, et le défenseur lancera son Agilité et sa Logique (AGI + LOG) pour se défendre. Si Coydog remporte le test, le défenseur subira des dommages de 6P (6 cases de dommages physiques).

Contournement d'Armure : « CA » dans un code de dommages signifie **Contournement d'Armure**, ce qui implique que les succès excédentaires obtenus sur le test de Sorcellerie ne s'ajoutent pas aux dommages du sort, mais représentent des dommages qui ignorent l'armure du défenseur et s'appliquent directement au moniteur de condition correspondant. Si Coydog lance Foudre et obtient 4 succès sur son test de Sorcellerie alors que son adversaire n'obtient que 2 succès, ce dernier subira les dommages normaux de 6P, dont 2P qui affecteront directement son moniteur de condition physique, indépendamment de son Armure restante. Les 4P restants s'appliquent normalement. Si un sort avec Contournement d'Armure est lancé avec plus de succès excédentaires que sa valeur de dommages totale, alors tous les dommages ignorent l'armure et chaque succès supplémentaire s'ajoute aux dommages causés.

SORTS D'EFFET

Lancer un sort d'effet est une action d'attaque (voir *Limite d'attaques*, p. 155) résolue par un test simple. Les sorts d'effet durent aussi longtemps que nécessaire pour le magicien et l'histoire. Lorsqu'arrive la prochaine Narration du lanceur, le joueur peut simplement déclarer qu'il maintient le sort lancé au Tour précédent, aucun test de Sorcellerie n'est nécessaire. Un personnage ne peut maintenir qu'un sort à la fois. En fonction de la complexité du sort et du nombre de Tours pendant lesquels il a été maintenu, le meneur de jeu peut décider d'imposer un modificateur négatif pour n'importe quel test du personnage.

CIBLES MULTIPLES

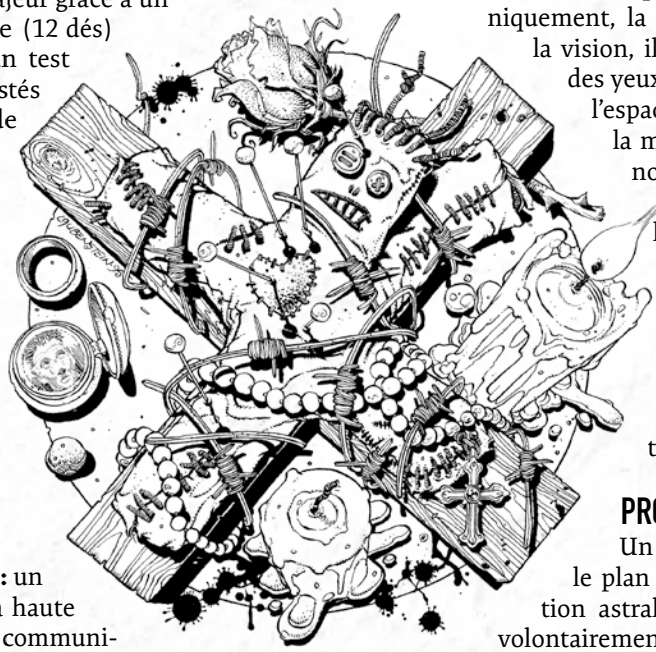
La mention « aire d'effet » dans la description d'un sort indique qu'il peut affecter plus d'une cible. Dans le cas d'effets bénéfiques, le joueur peut décider qui est affecté. Dans les cas de sorts de combat ou d'effets néfastes, c'est le meneur de jeu qui décide qui est affecté. Dans tous les cas, les cibles doivent être raisonnablement proches.

CONJURATION

La conjuration est l'art d'appeler, révoquer et contrôler des êtres astraux indépendants appelés esprits. La conjuration peut inciter un esprit à venir au magicien et fournir des services ou faveurs, mais aussi révoquer ou détruire des esprits hostiles.

INVOCATION D'ESPRIT

Les personnages utilisent la compétence Conjuration pour invoquer des esprits. Invoquer un esprit est une action d'attaque. Réussir un test de Conjuration de difficulté moyenne (8 dés) permet d'invoquer un esprit du type choisi. Un esprit invoqué est un PNJ qui dispose de sa propre fiche de personnage, mais, à moins que le MJ n'en décide autrement, le joueur qui l'a invoqué décrit et résout les actions de l'esprit au cours de sa propre Narration. Il est possible d'invoquer un esprit majeur grâce à un test de Conjuration très difficile (12 dés) ou un esprit mineur grâce à un test facile (6 dés). Les esprits sont listés comme PNJ p. 191 pour plus de simplicité.



Un personnage ne peut avoir qu'un seul esprit invoqué à un instant donné. Pour en invoquer un autre, il doit d'abord renvoyer le précédent en dépensant une action d'attaque (celui-ci retournera sur son métaplan). Un esprit retournera aussi sur son métaplan si son moniteur de condition est rempli ou au lever ou coucher de soleil suivant son invocation.

Connexion esprit-invocateur : un esprit n'a pas besoin de parler à haute voix avec son invocateur. Il peut communiquer télépathiquement avec celui-ci, même depuis l'espace astral, et n'a donc même pas besoin de se manifester pour recevoir des ordres ou rapporter ce qu'il sait. Cela lui permet de communiquer à distance avec l'esprit.

BANNISSEMENT

Bannir un esprit permet de couper la connexion mystique entre l'esprit et son invocateur. Pour ce faire, le personnage combat l'esprit avec sa compétence Conjuration + Volonté contre Volonté + Volonté de l'esprit. En cas de réussite, le magicien inflige des dommages étourdissants égaux à sa Volonté plus ses succès excédentaires.

ATTAQUE DE VOLONTÉ

Les esprits sont résistants aux armes normales (voir p. 191) et ne peuvent être facilement blessés que par des sorts, focus d'arme, le bannissement et le combat astral. Il est néanmoins possible de blesser un esprit en mettant toute sa volonté dans une attaque physique. Attaquer un esprit de cette façon est un combat physique normal à la différence que le personnage fait un test de Corps à corps + Volonté (au lieu d'Agilité). En cas de réussite il inflige ses dommages à mains nues habituels (soit (FOR / 2) E), qui ne sont pas réduits par l'immunité aux armes normales des esprits.

ESPACE ASTRAL

PERCEPTION ASTRALE

Beaucoup de personnages Éveillés peuvent percevoir le plan astral depuis le monde physique ; cette aptitude s'appelle perception astrale. Il s'agit du sens principal utilisé sur le plan astral pour « voir » les auras et les autres choses du monde astral superposées au plan matériel. La perception astrale n'est disponible qu'aux Éveillés. Techniquement, la perception astrale n'est pas la vision, il n'est pas nécessaire d'avoir des yeux fonctionnels pour voir dans l'espace astral, mais la vision est la métaphore la plus simple que nous puissions employer.

L'observation attentive de l'aura d'une personne en perception astrale peut permettre de déterminer son état de santé général, son état émotionnel actuel, la présence d'implants et sa nature. Cela nécessite un test de Perception.

PROJECTION ASTRALE

Un magicien peut aussi visiter le plan astral en passant en projection astrale. Pour ce faire, il détache volontairement son essence de son enveloppe charnelle, laissant cette dernière dans le monde physique pendant qu'il arpente le monde astral sans contrainte. Aucun test n'est requis pour quitter son corps ou pour y retourner plus tard. Par contre un magicien ne peut rester en projection astrale qu'un nombre d'heures égal à son Essence, passé ce délai, le magicien meurt. Si, en arrivant là où devait se trouver votre corps vous vous rendez compte qu'il a disparu, vous allez être confronté à un problème épineux.

COMBAT ASTRAL

Tout combat qui prend place dans l'espace astral est un combat astral. Sur le plan astral, les personnages peuvent combattre des esprits, des créatures duales, des barrières magiques ou d'autres phénomènes astraux, d'autres Éveillés en projection astrale et ainsi de suite.

Attaquer en combat astral est une action d'attaque. Il s'agit d'un test de Combat astral + Volonté résisté par Logique + Volonté. En cas de réussite de l'attaquant, il inflige

CHASSEURS DE MANA

Règles optionnelles de magie

Les règles de magie de *Shadowrun : Anarchy* sont conçues pour être rapides et simples. Certains joueurs peuvent vouloir ajouter des nuances et des dangers supplémentaires au maniement du mana. Voici quelques règles optionnelles que les magiciens, chamans et autres adeptes peuvent inclure à leurs parties s'ils le souhaitent.

Contresort

Contrer les sorts adverses en dissipant un sort d'effet ou en déviant un sort de combat est l'une des tâches importantes du magicien d'une équipe.

Contrer un sort d'effet est une action d'attaque. Choisissez le sort à contrer et faites un test de Sorcellerie + Volonté contre la Sorcellerie + Volonté du magicien qui maintient le sort. En cas de réussite, le sort est dissipé.

Les sorts de combat sont contrés en utilisant un point d'Anarchy pour s'interposer. Si un personnage est touché par un sort de combat, dépensez un point d'Anarchy et faites un test de Sorcellerie + Volonté. La (ou les) cible originelle du sort peut utiliser ses propres succès ou ceux du magicien pour résister au sort. Notez que contrairement à l'action s'interposer normale, c'est toujours la cible originelle qui subit les effets du sort.

Drain

Canaliser du mana pour lancer un sort ou invoquer un esprit est mentalement éprouvant. Les mages appellent cela le **drain**. Cela se présente sous forme de dommages étourdissants, appliqués directement sur le moniteur de condition étourdissant en ignorant l'Armure.

À chaque fois qu'il lance un sort ou invoque un esprit, le magicien ajoute un certain nombre de dés de complication et subit une case de dommage étourdissant pour chaque complication obtenue. Pour les sorts d'effet, si vous n'utilisez pas la règle ci-dessous, lancez uniquement le nombre de dés de complication correspondant.

Le nombre de dés de complication est de :

- 1 dé pour l'invocation d'esprits mineurs
- 3 dés pour l'invocation d'esprits normaux
- 6 dés pour l'invocation d'esprits majeurs
- Autant de dés que le niveau de l'Atout pour les sorts

Alternativement, vous pouvez aussi décider qu'un magicien subit du drain en cas de complication sur un test lié à la magie.

Résister aux sorts d'effets

De la même façon qu'il est plus difficile d'affecter certaines personnes avec des sorts de combat, certains sont plus résistants aux sorts d'effet. Les sorts d'effets néfastes peuvent être résistés en fonction de leur type :

- Les effets physiques sont résistés par Force + Volonté
- Les effets mentaux (tels que la confusion ou le contrôle des pensées) sont résistés par Logique + Volonté
- Les effets sociaux (tels que la peur ou l'intimidation) sont résistés par Charisme + Volonté.

Un seul test de Sorcellerie est fait et est comparé individuellement avec les tests de défense des différentes cibles. Pour les groupes de PNJ, il est plus simple de ne lancer les dés qu'une fois par groupe.

des dommages égaux à (CHA / 2)E (arrondi au supérieur) plus ses succès excédentaires. Les Atouts actifs dans l'espace astral, tels les focus d'arme ou les sorts, peuvent être utilisés normalement. Lancer un sort dans l'espace astral est considéré comme un combat astral et utilise donc la compétence Combat astral au lieu de Sorcellerie, les dommages infligés sont par contre ceux du sort.

Tous les dommages subis dans l'espace astral sont des dommages étourdissants, appliqués directement sur le moniteur de condition étourdissant, en ignorant l'Armure.

MATRICE

Depuis son introduction, le réseau de données virtuel qu'est la Matrice est devenu un aspect omniprésent de la vie des métahumains où que ce soit sur la planète, et les deckers du monde entier chevauchent les électrons pour garder l'information libre. Vous trouverez une description plus détaillée de la Matrice p. 42.

Les règles suivantes détaillent ce qu'il faut savoir pour hacker des systèmes et engager ses ennemis en cybercombat au sein du monde virtuel qu'est la Matrice. Sachez tout d'abord que si un simple commlink est suffisant pour accéder à la Matrice, un cyberdeck (voir p. 63) est nécessaire pour la hacker ou pour engager un cybercombat. La seule exception étant les technomanciens.

RÉALITÉ AUGMENTÉE OU VIRTUELLE

Vous pouvez accéder à la Matrice de deux façons : en **réalité augmentée** (RA) ou en **réalité virtuelle** (RV). En RA, vous percevez la Matrice, ses icônes, persona, fichiers et autres comme des incrustations virtuelles dans votre champ de vision du monde réel avec lesquelles vous interagissez comme s'ils étaient réels ; toujours conscient de votre environnement, vous pouvez vous balader dans la rue tout en regardant vos messages et garder les mains libres. À l'inverse, en RV, vous êtes en immersion multisensorielle dans le monde virtuel, toute votre attention est tournée vers la Matrice : vous êtes votre persona. Votre corps est alors inerte et inconscient du monde physique, comme si vous étiez endormi.

Accéder à la Matrice en RA ne fournit aucun bonus, mais y accéder en RV offre un modificateur de +1 dé pour tous vos tests de Hacking. Ce bonus est indiqué sur les Atouts qui permettent une connexion RV, comme un datajack ou des trodes, et s'applique toujours en RV, même si vous avez déjà atteint le bonus maximum de +3 dés grâce à d'autres Atouts.

Cependant, une fois en RV, vous ne pouvez entreprendre aucune action ou utiliser aucune compétence qui nécessite l'utilisation de votre corps physique (à la discrétion du meneur de jeu) et le cybercombat peut devenir plus létal (voir ci-dessous).

HACKING

Maintenant que vous avez accès à la Matrice, vous allez probablement vouloir faire quelque chose d'illégal aux yeux du DIEU. Pour le défier, vous aurez besoin de la compétence Hacking. Quoi que ce soit auquel vous vouliez accéder ou que vous vouliez contrôler, qu'il s'agisse d'une caméra de sécurité, d'un digicode électronique, d'un système sécurisé, d'un fichier particulier ou de n'importe quel appareil relié à la Matrice, cela nécessite de **hacker** l'objet virtuel qui le représente.

Faire une tentative de hacking est un test normal de Hacking, en prenant en compte les effets des Atouts, tels un cyberdeck ou des programmes, et un éventuel bonus de Réalité Virtuelle. La réserve de dés opposée est déterminée par le meneur en fonction de la cible. Hacker un commlink bas de gamme sera très facile, mais une caméra de sécurité d'une mégacorporation sera difficile. Un échec ne signifie pas forcément qu'une alarme est déclenchée, mais n'hésitez pas à décider que c'est le cas si vous pensez que l'histoire s'en trouvera améliorée. Si le test est réussi, vous avez réussi à poser une mark (la signature numérique de votre persona) sur l'objet matriciel, et vous pouvez maintenant y accéder. Certains objets tels que les contre-mesures d'intrusion, les sprites et les autres personas ne peuvent pas être marqués et doivent être vaincus en cybercombat.

CYBERCOMBAT

Cybercombat est le terme utilisé pour désigner tous les combats qui ont lieu dans la Matrice, entre le persona du hacker et la menace matricielle qu'il affronte, qui peut être un persona ou un sprite hostile, une CI ou autre. Le cybercombat représente le recours à la force brute dans la Matrice, en envoyant des pics de données et du code malicieux destiné à faire planter la menace ciblée.

Pour engager un cybercombat, l'attaquant doit dépenser une action d'attaque (voir *Limite d'attaques*, p. 155). Le test se fait avec la compétence Hacking et les Atouts s'appliquent normalement. Les sprites et autres objets matriciels utilisent la compétence appropriée. La cible se défend avec Logique + Firewall. Le test de cybercombat est donc :

Hacking + Logique + Atouts (si applicable) + Modificateurs (si applicable) contre **Logique + Firewall + Atouts (si applicable) + Modificateurs (si applicable)**

Le cybercombat inflige des dommages de (LOG / 2)E (arrondi au supérieur), mais des Atouts peuvent modifier cette valeur. Les succès excédentaires s'ajoutent comme dans le cadre d'un combat normal. Les dommages étourdissants infligés à un decker utilisant son cyberdeck sont appliqués au moniteur de condition du cyberdeck, qu'il soit connecté en RA ou en RV. Les dommages physiques sont aussi appliqués au moniteur de condition du cyberdeck si le decker est connecté en RA. Si, par contre, le decker est connecté en RV, alors les dommages physiques s'appliquent à son moniteur de condition physique, en ignorant l'Armure.



Quand le moniteur de condition du cyberdeck est complètement rempli, alors le decker est éjecté de la Matrice et il subit 3 cases de dommages, étourdissants s'il était en RA et physiques s'il était en RV. Le cyberdeck est quant à lui gravement endommagé, nécessitant la dépense d'un point de Karma pour le rendre à nouveau parfaitement opérationnel (moniteur de condition vide). Si le moniteur de condition n'est pas complètement rempli, la compétence Électronique peut être utilisée pour réparer le cyberdeck. Voir *Dommages, Armure et moniteur de condition*, p. 156.

TECHNOMANCIENS

Les **technomanciens** sont les rares personnes qui peuvent accéder à la Matrice sans fil naturellement sans avoir besoin d'un commlink, d'un cyberdeck ou de quelque autre forme de matériel ou de logiciel. Grâce à cette capacité encore mal comprise, les technomanciens accèdent à la Matrice en RA ou RV à l'aide de leur seul cerveau.

Les règles suivantes régissent les capacités des technomanciens à *Shadowrun : Anarchy*.

CONNEXION MATRICIELLE

Les technomanciens peuvent se connecter à la Matrice en RA ou en RV sans avoir besoin d'Atout spécifique. De plus, ils bénéficient du bonus de +1 dé sur leurs actions matricielles quand ils sont connectés en RV de la même façon que les deckers.

FORMES COMPLEXES

Si vous demandez à différents technomanciens comment ils réalisent leurs miracles matriciels, ils vous diront qu'ils le font grâce à ce qu'ils appellent le tissage, mais aucun ne donnera la même explication quant à la façon dont cela fonctionne. Pour certains, il s'agit d'un exercice mental. D'autres demandent poliment à la Matrice d'effectuer ce qu'ils désirent quand d'autres encore ne font que penser à la dernière partie de combat urbain. Peu importe la façon dont c'est fait, les résultats sont là. Les technomanciens peuvent tisser des formes complexes, des effets spécifiques sur la Matrice.

Les formes complexes d'effet sont des Atouts dont les effets sont similaires à ceux des programmes utilisés par les deckers. Les formes complexes de combat nécessitent un test de Technomancie opposé par LOG + FW (pour les deckers et GLACES) ou LOG + LOG (pour les technomanciens et sprites) ; les succès excédentaires du technomancien sont ajoutés aux dommages.

FIREWALL

Les technomanciens et les sprites n'ont pas de matériel derrière lequel se cacher, leur valeur de Firewall est égale à leur Logique.

DOMMAGES MATRICIELS

Le cerveau des technomanciens est directement affecté par les attaques matricielles, sans aucun filtre. Les dommages subis par un technomancien sont directement appliqués au moniteur de condition approprié (en ignorant l'Armure), qu'il soit connecté en RA ou en RV. Tout Atout qui réduit les dommages subis en cybercombat peut être utilisé. Quand l'un des moniteurs de condition d'un technomancien est rempli et qu'il est Sonné, son persona disparaît de la Matrice.

SPRITES

Les flots de données en mouvement constant ont aussi donné naissance à d'étranges entités virtuelles connues sous le nom de sprites. Il s'agit de créatures numériques formées (ou invoquées, selon à qui on s'adresse) à partir de la Résonance. Les sprites apparaissent alors dans la Matrice, sous la forme de personas dépourvus d'appareils. Les sprites sont obéissants et semi-autonomes, mais pas vraiment futés. Selon sa personnalité et ses croyances, un technomancien peut considérer un sprite comme un outil, un programme, un animal de compagnie, un ami ou un esprit de la machine. Lorsque le code d'un sprite est analysé, il ressemble à un fatras indigeste de bribes de codes et autres données inutiles qui ne devraient pas fonctionner, et pourtant ça fonctionne. Les sprites enfreignent les règles de la Matrice par leur simple existence.

Les technomanciens (et seulement eux) peuvent utiliser la compétence Technomancie pour compiler des sprites depuis la Résonance, l'énergie s'écoulant dans la Matrice.

Compiler un sprite est une action d'attaque. Réussir un test de Technomancie de difficulté moyenne (réserve de dés opposée de 8 dés) permet de compiler un sprite standard. Un sprite compilé est un PNJ qui dispose de sa propre fiche de personnage, mais, à moins que le MJ n'en décide autrement, le joueur qui l'a compilé décrit et résout les actions du sprite au cours de sa propre Narration. Il est possible de compiler un sprite perfectionné grâce à un test de Technomancie très difficile (réserve de dés opposée de 12 dés) ou un sprite basique grâce à un test facile (réserve de dés opposée de 6 dés).

Les sprites sont listés comme PNJ p. 199 pour plus de simplicité.

Un personnage ne peut avoir qu'un seul sprite compilé à un instant donné. Pour en compiler un nouveau, il doit d'abord renvoyer le précédent en dépensant une action d'attaque (celui-ci retournera à la Résonance). Un sprite retournera aussi à la Résonance si son moniteur de condition est rempli ou au maximum 8 heures après avoir été compilé.

Les sprites sont des entités matricielles et de ce fait ne peuvent être endommagés qu'en cybercombat, ou par un autre technomancien qui utilise sa compétence Technomancie pour le décompiler.

Décompiler un sprite en lignes de codes aléatoires et sans danger est une action d'attaque, résolue comme le cybercombat. Le technomancien utilise Technomancie + Logique et le sprite se défend avec Logique + Logique. En cas de victoire du technomancien, il inflige (Logique) cases de dommages, plus son nombre de succès excédentaires.

DRONES ET VÉHICULES

Entre la menace constante des go-gangs, les poursuites de police, les campagnes militaires et les autres combines motorisées, *Shadowrun : Anarchy* ne pouvait échapper à une bonne dose d'action pied au plancher. Les combats de véhicules et de drones sont gérés de la même façon que les tests standards ou de combat. Voici cependant quelques clarifications pour vous aider à brûler de la gomme.

MÉTHODES DE CONTRÔLE

Les drones et véhicules peuvent être contrôlés de différentes façons.

Conduite manuelle : vous pouvez conduire votre véhicule manuellement, mais pas les drones qui ne disposent pas de commandes manuelles.

Drone autonome : vous pouvez donner un ordre à un drone qu'il suivra de façon autonome. Donner des ordres à des drones est une action d'attaque, quel que soit le nombre de drones et d'ordres. Les drones utilisent leur attribut **Autopilote** comme réserve de dés pour tous leurs tests lorsqu'ils sont autonomes.

Contrôle à distance : en RA, vous pouvez contrôler un drone à distance en utilisant votre action offensive. Une

PLONGÉE PROFONDE DANS LA MATRICE

Règles optionnelles sur la Matrice

Les règles de hacking de *Shadowrun : Anarchy* se veulent simples et rapides, pour ne pas ralentir le rythme de l'action. Cependant, certains joueurs peuvent rechercher une expérience matricielle plus fouillée. Les règles suivantes peuvent être utilisées, tout ou partie, par les cowboys du cyberdeck et les technomanciens pour parfaire leur expérience.

Marks

Selon les règles standards, une seule **mark** est nécessaire pour pouvoir accéder à un objet matriciel. Cette règle optionnelle offre au meneur de jeu la possibilité de faire varier ce nombre, entre un et trois. Ce nombre peut par exemple varier en fonction du niveau de sécurité, et donc de la difficulté du test de Hacking. Ainsi, hacker un distributeur automatique dans un hôtel cercueil sera trivial (réserve de dés opposée de 4 dés) et ne nécessitera qu'une seule mark. Tromper une caméra de sécurité dans votre McHugh local sera facile (réserve de dés opposée de 6 dés) et nécessitera deux marks. Par contre, essayer de s'infiltrer dans un serveur de fichier d'un centre de données de haute sécurité de Renraku sera difficile (réserve de dés opposée de 10 dés) et nécessitera trois marks.

Le nombre de marks nécessaires peut aussi dépendre de l'action que le hacker souhaite entreprendre : changer l'orientation d'une caméra de sécurité peut ne nécessiter qu'une seule mark, mais modifier le flux vidéo pourrait en nécessiter trois.

Actions d'attaque et de corruption

Hacker la Matrice est une entreprise dangereuse, cette règle permet de refléter cela. Les hackers et technomanciens peuvent s'y prendre de deux façons pour hacker un objet matriciel : utiliser la force brute ou corrompre l'objet. Chaque solution a ses risques propres en cas d'échec :

- Si le hacker ou le technomancien opte pour la force brute et échoue, il subit une case de dommages étourdissants pour chaque succès excédentaire de la cible.
- Si le hacker ou le technomancien opte pour la corruption et échoue, la cible est avertie de sa tentative et le détecte automatiquement.

Si cette règle est utilisée, tous les tests de Hacking (cybercombat excepté) doivent utiliser la force brute ou la corruption.

Convergence

Le Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire (DIEU) surveille la Matrice en permanence et se tient prêt à intervenir s'il détecte une activité suspecte. Cela s'appelle la convergence.

Pour refléter ceci, à chaque fois qu'un decker ou un technomancien effectue une action illégale (toutes les actions nécessitant un test de Hacking, cybercombat inclus sont concernées, mais pas les actions de Technomancie) le meneur lance secrètement un dé de complication. Si ce dé donne un 1, alors le hacker gagne un point de surveillance. Au bout de trois points, le DIEU décide d'intervenir, en envoyant ses G-mens (voir *Hacker de sécurité ou de police (forces d'élite)* p. 188) dans la Matrice et en prévenant les forces de l'ordre locales.

Un hacker doit dépenser l'ensemble de sa Narration s'il veut déterminer son score de surveillance. Pour remettre à zéro son score de surveillance, un decker doit rebooter son cyberdeck (son persona incarné pour les technomanciens). Cela prend trois Narrations pendant lesquelles toute action matricielle est impossible.

Serveurs

Les **serveurs** sont des lieux virtuels dans la matrice qui ne peuvent être accédés qu'en RV et uniquement avec suffisamment de marks. Les serveurs les plus simples ne nécessitent qu'une mark, les serveurs corporatistes normaux en requièrent deux alors qu'il en faut trois pour accéder aux serveurs corporatistes de haute sécurité. Un seul serveur peut être accédé à un instant donné.

Les serveurs ont leurs propres défenses connues sous le nom de Contremesures d'Intrusion (CI, ou glaces), qui sont sans pitié et très efficaces. Les CI patrouillent souvent leur serveur comme un agent de sécurité virtuel. Des CI supplémentaires peuvent être chargées par un serveur si un intrus obtient une complication sur un test ou déclenche une alarme.

Bruit

Les règles normales considèrent que la connexion entre votre cyberdeck et l'appareil ou le système dans lequel vous souhaitez vous introduire est parfaite. En réalité c'est rarement le cas. Une vraie soupe d'ORA de spam, de contre-mesures électroniques et ainsi de suite affecte le ratio signal sur bruit, et cela ne fait qu'empirer avec la distance. Ces effets sont regroupés sous le terme de **bruit**.

Pour prendre en compte ce bruit, considérez que les actions de Hacking sont affectées par la portée de la même façon que les armes, avec les caractéristiques suivantes : Courte OK, Intermédiaire –2, Longue –4 (voir *Armes*, p. 72 pour plus de détails sur les portées). Si par exemple le système que vous souhaitez hacker est à portée intermédiaire, vous subirez un modificateur de –2 dés pour tous vos Tests de Hacking fait contre ce système. Vous pouvez aussi ajouter un modificateur supplémentaire pour représenter une connexion particulièrement mauvaise ou saturée, mais cela devrait rester exceptionnel.

Technodrain

De façon similaire aux magiciens, les technomanciens peuvent ressentir une certaine fatigue en utilisant leurs capacités, connue sous le nom de **technodrain**. Vous pouvez appliquer les règles de drain (voir p. 162) aux technomanciens pour prendre en compte le technodrain. Traitez les formes complexes comme des sorts et la compilation de sprites comme l'invocation d'esprits.

Console de commande pour Rigger (voir p. 69) permet de contrôler tous vos drones avec une seule action offensive. Si vous avez, en plus, un datajack ou un Câblage de contrôle de véhicules, alors cela ne coûte plus d'action.

Plongée dans un drone : plonger dans un drone nécessite un Câblage de contrôle de véhicules (voir p. 67) ou un Atout similaire. Quand vous plongez dans le véhicule en RV, toute votre conscience est projetée dans le véhicule ou le drone. Votre corps reste inerte, mais vous bénéficiez d'un bonus de +1 dé pour tous les tests de Pilotage ou d'Armes de véhicules. Ce bonus est indiqué dans la description de l'Atout Câblage de contrôle de véhicule et s'applique toujours, même si vous avez déjà atteint le bonus maximum de +3 dés grâce à d'autres Atouts. Si vous disposez d'une Console de commande pour Rigger ou d'un Atout similaire, vous pouvez continuer à contrôler les autres drones dans lesquels vous n'êtes pas plongés, mais sans bénéficier du bonus de +1 dé.



DÉPLACEMENT DES VÉHICULES

Un personnage au volant d'un véhicule ou un drone peut se rapprocher de portée longue jusqu'à portée intermédiaire ou courte d'un personnage à pied en une seule Narration. Il peut aussi s'éloigner de façon équivalente. Cela n'est valable qu'envers un personnage à pied ; entre véhicules, les règles de déplacement normales s'appliquent (voir p. 156).

MANŒUVRES ET CASCADES

La conduite ou le pilotage normal, comme changer de vitesse ou de portée, ne nécessite pas de lancer les dés, une simple narration suffit. Par contre, si vous voulez tenter quelque chose de risqué, un virage au frein à main, zigzaguer au milieu d'un trafic dense, faire glisser votre moto sous un semi-remorque, conduire votre voiture sur deux roues pour passer dans une allée étroite, percuter une autre voiture, éviter des débris tombés au sol ou toute autre manœuvre dangereuse, alors il vous faudra réussir un test avec la compétence de pilotage adéquate (Véhicules terrestres ou Véhicules divers). Le meneur de jeu déterminera la difficulté et les modificateurs appropriés. Si vous réussissez, la manœuvre se déroule comme prévu, mais en cas d'échec, il faut espérer que vous portez un casque et avez un contrat DocWagon à jour, voir *Accidents*, p. 167.

ATTAQUER DEPUIS UN VÉHICULE OU UN DRONE

Un personnage qui tente d'attaquer depuis l'intérieur ou le dessus d'un véhicule, ou depuis un drone, fait un test de combat normalement, en utilisant la compétence appropriée. De par la nature du combat, certains modificateurs peuvent s'appliquer, à la discrétion de meneur de jeu. Voici quelques exemples :

- Passager faisant feu avec une arme personnelle depuis un véhicule en mouvement : -1 ou -2 selon la vitesse.
- Faire feu sur un véhicule immobile : +1 à +3 selon sa taille.
- Faire feu sur un véhicule à pleine vitesse : -1 à -3 selon la vitesse relative.

Notez que le modificateur dû à la vitesse de son propre véhicule ne s'applique pas aux riggers utilisant leurs Atouts drones ou véhicules : ils sont considérés assez compétents pour s'adapter aux mouvements de leur véhicule et reçoivent donc le bonus de leur Atout. Un personnage qui attaque à l'aide d'une arme montée sur un drone ou véhicule ne peut pas attaquer à l'aide d'une arme personnelle pendant la même Narration.

ATTAQUER UN VÉHICULE OU UN DRONE

Les actions de combat contre un véhicule ou un drone sont résolues comme n'importe quel test de combat, la

ÊTRE LA MACHINE

Règles de véhicules optionnelles

Pour certains, un véhicule n'est qu'un objet, pour d'autres il s'agit d'un style de vie. Certains joueurs peuvent souhaiter ajouter de la profondeur et du réalisme aux véhicules. Voici quelques règles optionnelles que les riggers, contrebandiers et fans de drones pourront inclure dans leurs parties.

Résistance

Les véhicules sont faits de matériaux bien plus solides que les métahumains. Cela est pris en compte par leur **Résistance**, qui réduit les dommages subis quand le véhicule est attaqué ou accidenté. La Résistance, et donc cette réduction de dommages, est déterminée par la taille du véhicule. La réduction de dommages peut être modifiée par des Atouts (tels que Renforts), mais la Résistance ne change jamais. La Résistance réduit également les dommages subis par les passagers lors des accidents.

TAILLE	RÉSISTANCE
Drones mini ou petits	0
Drones moyens ou grands	1
Véhicules légers	2
Véhicules lourds	3
Véhicules blindés	4

Mobilité

La taille d'un véhicule détermine aussi sa vitesse, sa maniabilité et son accélération. Tous ces paramètres sont regroupés sous le terme de **Mobilité**. Les véhicules plus grands et lourds ont plus de mal à négocier des virages serrés et à éviter les obstacles que les véhicules légers et rapides. La Mobilité agit comme modificateur pour les tests de pilotage et de défense, sa valeur varie de –3 à +3 avant augmentation. La Mobilité peut être augmentée par des Atouts (comme Nitro) jusqu'à un maximum de +3 par rapport à la valeur d'origine.

Notes de conception

Des exemples de véhicules courants sont disponibles p. 75. Pour les véhicules autres que les drones, la somme de leur Résistance, de leur Mobilité et de leur nombre de lignes de Blindage est égale à 8 (avant Atouts éventuels). N'hésitez pas à créer ou modifier vos propres véhicules en vous servant de cette règle. Les drones sont toujours considérés comme des Atouts et suivent les règles de création p. 63.

défense se faisant en utilisant Agilité + Logique du pilote contrôlant le véhicule ciblé.

DOMMAGES AUX DRONES ET VÉHICULES

Les véhicules et drones ont un certain nombre de cases de Blindage qui représente la quantité de dommages à laquelle ils peuvent résister. Les attaques réussies contre les véhicules affectent le **Blindage** du véhicule et non pas les passagers. Une fois les cases de Blindage du véhicule entièrement remplies, celui-ci devient hors d'usage. Le Blindage d'un véhicule ou d'un drone peut être réparé comme l'Armure d'un personnage. Un drone Atout hors d'usage n'est pas perdu, mais ne peut plus être utilisé tant qu'au moins une case de Blindage n'a pas été réparée.

EFFETS DES DOMMAGES

La façon dont les dommages subis par un véhicule affectent son mouvement, ses capacités de tir et ainsi de suite dépend entièrement de l'Anarchy et de la manière dont le scénario se déroule : gardez juste à l'esprit qu'un véhicule est aussi solide, ou fragile, que nécessaire à l'histoire (certains topos de mission pourraient contenir des informations à ce sujet). Au lieu de suivre méthodiquement les détails des effets subis suite aux dommages, le meneur de jeu devrait laisser ces détails à la narration : un moteur fumant et pétaradant, des pneus qui se déchirent, une décompression explosive (dans l'espace) ou une inondation (sous l'eau), des munitions qui explosent (sur un véhicule militaire), une perte d'altitude importante (en avion), des pertes de puissance et d'alimentation. Il n'y a pas de limite aux péripéties auxquelles vous pouvez soumettre vos joueurs dans de telles situations.

ACCIDENTS

Si un véhicule a un accident suite à un test de pilotage raté ou après avoir encaissé trop de dommages, alors le véhicule, son pilote et les passagers subissent 6 cases de dommages physiques. Si un autre véhicule est impliqué, chacun subit des dommages égaux au double de la Résistance de l'autre véhicule. Le meneur de jeu est libre d'augmenter ou réduire ces valeurs pour coller à l'histoire.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Les règles de *Shadowrun : Anarchy* ne sont pas exhaustives. L'objectif est de créer un cadre à partir duquel les joueurs peuvent donner libre cours à leur imagination, quels que soient les ennemis, environnements ou terrains qu'ils puissent rencontrer. Cependant, certains joueurs peuvent se retrouver débordés par la nature même d'un monde où magie et machine s'entremêlent, sans parler des endroits exotiques comme les royaumes goules, des zones de désastres magiques, des plages toxiques qui bordent le nord des États allemands alliés et d'autres lieux inhabituels du Sixième Monde.

Pour ceux qui en ressentent le besoin, voici quelques conseils supplémentaires pour gérer ces situations extrêmes. N'hésitez pas à vous en servir comme base pour vos propres règles pour vous adapter aux lieux et circonstances que vos joueurs ne manqueront pas de rencontrer.

RETENIR SA RESPIRATION

Différentes situations et environnements peuvent empêcher un personnage de respirer librement. Il peut s'agir

de zones toxiques, d'être sous l'eau, ou de se retrouver à court d'oxygène lors d'une mission spatiale.

Un personnage peut retenir sa respiration pendant un nombre de Narrations égal à Force / 3, arrondi au supérieur. Une fois cette période terminée, le personnage subit 1 case de dommages étourdissants (qui ignorent l'armure) par Narration jusqu'à ce qu'il puisse reprendre son souffle. Une fois le personnage KO, il subit 2 cases de dommages physiques jusqu'à ce qu'il puisse à nouveau respirer, ou que mort s'en suive.

CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES

Les règles suivantes pour gérer les conditions environnementales extrêmes sont optionnelles, et les joueurs devraient se mettre d'accord sur leur utilisation avant la partie. Dans tous les cas, comme pour l'ensemble des règles, c'est le meneur de jeu qui décide de quelles règles s'appliquent dans quelles circonstances.

CHUTES

Une chute sur une surface dure cause 2 cases de dommages physiques (qui ignorent l'armure) par étage de chute (ou équivalent). Un test simple d'Athlétisme ou d'Acrobaties permet de réduire ces dommages d'une case par succès.

ACIDE ET FEU

Entrer en contact avec de l'acide (ou n'importe quelle substance corrosive) ou du feu cause des dommages durables. L'acide et le feu infligent 2 cases de dommage à l'Armure, ou 1 case de dommages physiques une fois les cases d'Armure intégralement remplies. Ces dommages durent tant que le personnage est en contact avec la source d'acide ou de feu, et deux Narrations de plus après ça, à moins que l'acide soit nettoyé ou le feu éteint.

GAZ CHAUDS OU TOXIQUES

Les gaz chauds ou toxiques affectent la visibilité, causant un modificateur de -2 dés à quiconque tente d'attaquer à travers un nuage de gaz. Se déplacer à travers un jet de gaz cause 2 cases de dommages physiques (qui ignorent l'armure).

MÉTAL OU ROCHES EN FUSION

Il existe de nombreuses situations dans lesquelles les personnages peuvent entrer en contact avec des métaux ou des roches en fusion, que ce soit une fonderie de Saeder-Krupp ou les volcans actifs du Royaume d'Hawaï. Entrer en contact avec une telle substance implique la règle universelle de la lave : vous êtes mort ! De simples éclaboussures causent des dommages de feu.

FROID ET ÉLECTRICITÉ

Le froid extrême et les décharges électriques causent des dommages physiques ainsi qu'un engourdissement. Entrer en contact avec un froid extrême ou un courant électrique cause 1 case de dommages physique et 1 case de dommages étourdissants par Narration (ignorant l'armure dans les deux cas). Les dommages cessent de s'accumuler immédiatement une fois le contact terminé. Une décharge assez puissante pourra sonner le personnage et lui imposer un malus lors de sa narration suivante.

CONTRÔLE MENTAL

De nombreux personnages et ennemis ont la capacité de prendre le contrôle des pensées et actions d'autres personnes, que ce soit grâce à un sort de contrôle mental, à des moyens chimiques, à un lavage de cerveau, à une possession par un esprit ou par n'importe quel autre moyen malfaisant. Quand cela se produit, les règles suivantes s'appliquent.

Quand un personnage ou PNJ est sous l'effet d'un contrôle mental, le joueur qui le contrôle dicte ses actions pendant la Narration du personnage affecté et non pas pendant celle du personnage qui a le contrôle. Un contrôle mental dure jusqu'à ce que le personnage affecté résiste au contrôle ou que celui qui impose son contrôle soit Sonné. À la fin de chacune de ses Narrations, le personnage affecté et celui qui le contrôle font un test opposé de Logique + Volonté. En cas de victoire du personnage contrôlé, il échappe au contrôle mental.

Un personnage contrôlé ne peut pas être forcé de faire des actions qui résulteraient en sa propre mort ou celle de ses compagnons, il résistera avec une telle force qu'il sera impossible de le forcer. En d'autres termes, il est impossible de forcer quelqu'un à se tirer dans la tempe, à se défenestrer et ainsi de suite. Les groupes qui souhaitent jouer une campagne plus sombre et réaliste peuvent décider d'autoriser ces actions potentiellement létales, mais le personnage contrôlé a droit à un nouveau test de résistance pour tenter de résister à cet ordre et ainsi échapper au contrôle mental.





COURIR LES OMBRES

Que vous soyez un vétéran de l'univers de *Shadowrun*, ou que vous démarriez l'aventure, vous pourrez toujours profiter de conseils pour vous aider à fluidifier vos parties et faire en sorte que tout le monde s'amuse autour de la table. C'est particulièrement vrai à *Shadowrun : Anarchy* qui vous propose de partager la narration entre le meneur et les joueurs, tout en permettant une approche plus classique pour ceux qui le souhaitent.

La section *Avant le début de la partie* vous fournira les informations nécessaires pour choisir le type de narration qui vous convient et pour démarrer votre campagne. *Contrôler l'anarchie* (p. 174) et *Courir les Ombres avec Style* (p. 177) présentent les principes de la narration partagée et les conseils pour apprécier ce type de jeu alors que *Seul maître à bord* (p. 179) détaille les ajustements à apporter aux règles pour revenir à une narration classique.

AVANT LE DÉBUT DE LA PARTIE

Voici ce qu'il vous faudra préparer, en plus des dés, pour pouvoir jouer une partie de *Shadowrun : Anarchy*.

DÉSIGNEZ UN MENEUR DU JEU

Dans la plupart des jeux de rôle, une personne se charge de diriger la partie. Dans *Shadowrun : Anarchy*, cette personne est le meneur de jeu. Cette personne est le cerveau derrière la partie, celle qui crée l'intrigue et l'histoire avec lesquelles les joueurs interagissent. Dans le cas d'une narration classique (voir ci-dessous), le MJ doit aussi préparer la mission à l'avance.

CHOISISSEZ LE TYPE DE NARRATION

NARRATION PARTAGÉE

Dans ce type de parties, le MJ s'occupe d'établir l'univers, le cadre, et de faire vivre le monde dans lequel les personnages évoluent, mais il n'est pas le seul à pouvoir d'introduire des rebondissements ou de nouveaux éléments de l'histoire : la narration est une expérience partagée. Les joueurs utilisent leur créativité sur de nombreux éléments de l'histoire, sans se limiter aux actions de leur personnage. Ils travaillent de concert avec le MJ pour créer une histoire distrayante et amusante pour tous les joueurs impliqués. Cela signifie que le rôle du MJ est moins de contrôler l'histoire et plus de la faciliter : éviter que l'aventure ne stagne et fournir aux joueurs ce dont ils ont besoin pour la rendre intéressante. Tout cela est décrit dans les sections *Contrôler l'anarchie*, p. 174 et *Courir les Ombres avec style*, p. 177.

NARRATION CLASSIQUE

La narration partagée n'est pas la seule façon de profiter de *Shadowrun : Anarchy*. Il est tout à fait possible de jouer de manière plus traditionnelle, les joueurs se concentrant sur leur personnage en laissant le meneur gérer l'intrigue et les PNJ. Si c'est la façon dont vous souhaitez courir les Ombres, référez-vous à la section *Seul maître à bord*, p. 179.

CHOISISSEZ OU CRÉEZ VOTRE PERSONNAGE

Chaque joueur doit déterminer quel personnage il va incarner. Vous pouvez facilement attraper une feuille de personnage (à partir de la p. 79) et plonger dans l'action en vous basant uniquement sur le nom du personnage, ses Mots-clés et Répliques, ou même juste l'illustration. À l'inverse, si vous avez une idée précise du personnage que vous souhaitez incarner, vous pouvez le créer à partir de rien en suivant les étapes décrites dans *Forces du chaos* (p. 55).

CHOISISSEZ UN TOPO DE MISSION

Dans les viles rues du Sixième Monde, il n'y a pas de shadowrun typique. Les missions que votre équipe se verra

confier sont infinies : M. Johnson pourra vous envoyer voler un prototype, vous occuper de combattants de la liberté dans une guérilla, protéger (ou descendre) un VIP, ou n'importe quel autre boulot bizarre. Feuilletez les pages de la section *Un monde plein d'action*, p. 220 pour vous faire une idée de la grande variété des missions qui vous attendent, des boulots depuis des conurbs ou des petites villes qui vont des combats bourrés d'action aux discrètes intrigues, et bien plus encore. Il y en a pour tous les goûts, prêts à être utilisés autour de la table de jeu.

Les topos de mission fournissent toutes les informations nécessaires pour commencer à jouer, rapidement et facilement. Chaque Topo contient de nombreux éléments que les joueurs peuvent utiliser pour jouer la mission, et il est possible de relier plusieurs topos de mission pour en faire une campagne.

Dans le cadre d'une narration partagée, le Topo de mission peut être choisi collégialement. À l'inverse, en cas de narration classique, le Topo de mission est choisi par le meneur de jeu, qui voudra probablement l'enrichir d'idées de rebondissements personnelles.

Comme à peu près tout dans *Shadowrun : Anarchy*, beaucoup des informations fournies dans le Topo de mission restent à la discrétion des joueurs. Vous voulez ajouter vos propres PNJ ? Allez-y ! Vous voulez changer des passages d'une Scène ? Pas de problème ! Vous voulez changer les objectifs ? Personne ne vous en empêche ! Faites en sorte de vous amuser, que l'intrigue avance et ce sera parfait !

EXEMPLE DES DIFFÉRENTS TYPES DE NARRATION

L'exemple qui suit relate les temps forts d'un run. Chaque Scène est d'abord racontée au niveau des personnages, puis ce qui aurait pu se passer autour de la table pour créer une telle aventure, à gauche dans le cadre d'une partie en narration partagée, et à droite en narration classique. Le logo indique qu'un test est fait. Ensuite, les différents points de règles utilisés sont explicités. Le meneur de jeu est Gabriel, et l'équipe se compose de :

- **Sledge, un Samouraï des rues joué par Sarah**
- **Coydog, une Chamane Coyote jouée par Claire**
- **Digital, un Decker joué par Damien**

Sledge, Coydog et Digital ont été embauchés par un Johnson pour voler un prototype de commlink en cours de test dans un bâtiment secondaire de Saeder-Krupp. Afin de préparer le run, Digital se connecte sur le serveur public du site, qui permet normalement de faire des demandes de rendez-vous et de prendre contact avec l'accueil. Grâce à ses talents de hacker, il accède à l'agenda des visites et remarque qu'une intervention de plomberie est prévue pour le lendemain : une équipe de la corporation Plumb Express est attendue en soirée.

Gabriel : « Vous avez garé votre véhicule aux abords des bâtiments de Saeder-Krupp, il s'agit d'une installation de taille réduite, la sécurité est bien présente sans être intimidante. Que faites-vous ? »

Claire : « Je passe en projection astrale pour aller explorer le bâtiment. »

Gabriel : « Fais un test de Perception. »

ÉCHEC !

Claire : « Le bâtiment est protégé par une barrière astrale, je ne peux pas la traverser sans déclencher une alarme. »

Damien : « Pendant ce temps je me connecte au serveur public du site et j'essaie d'accéder aux données privées. »

RÉUSSITE !

Damien : « J'accède au planning des visites et je regarde celles prévues pour les jours à venir. »

Gabriel : « Très bien, fais un test de Perception pour voir si tu trouves quelque chose d'utile. »

RÉUSSITE !

Damien : « Je remarque qu'une équipe de la corporation Plumb Express est attendue demain en soirée. Si on pouvait se faire passer pour eux on aurait un accès quand peu de monde est sur le site. »

Gabriel : « Vous avez garé votre véhicule aux abords des bâtiments de Saeder-Krupp, il s'agit d'une installation de taille réduite, la sécurité est bien présente sans être intimidante. Que faites-vous ? »

Claire : « Je passe en projection astrale pour aller explorer le bâtiment. »

Gabriel : « Fais un test de Perception. »

ÉCHEC !

Gabriel : « Tu approches du bâtiment en projection astrale et ne remarques qu'au dernier moment qu'il scintille légèrement, révélant la présence d'une barrière astrale. Tu peux essayer de la traverser, mais cela risque d'alerter le magicien qui l'a posée »

Claire : « C'est trop risqué à ce stade, ils risqueraient d'accroître leur sécurité, ce qui est la dernière chose qu'on souhaite. »

Damien : « Pendant ce temps je me connecte au serveur public du site et j'essaie d'accéder aux données privées. »

Gabriel : « Fais un test de Hacking. »

RÉUSSITE !

Gabriel : « Tu parviens à accéder à la partie privée du serveur. Il s'agit du serveur de gestion du bâtiment, tu ne peux donc ni accéder aux caméras et autres mesures de sécurité, ni aux données techniques des employés. Tu as par contre accès au planning de réservation des salles, à la gestion des imprimantes et à l'agenda des visites. »

Damien : « Je vais me concentrer sur les visites prévues. »

Gabriel : « Très bien, fais un test de Perception. »

RÉUSSITE !

Gabriel : « Tu remarques qu'une équipe de la corporation Plumb Express est attendue demain en soirée. »

Damien : « Si on pouvait se faire passer pour eux on aurait un accès quand peu de monde est sur le site. »

Test de Perception : Logique + Volonté contre 8 dés (difficulté moyenne).
Test de Hacking : Hacking + Logique contre 8 dés (difficulté moyenne).

Après avoir localisé Plumb Express, l'équipe décide de tendre une embuscade à l'équipe en route pour Saeder-Krupp, en se basant sur l'horaire d'intervention atypique. À l'aide de son sort de Masque physique, Coydog se fait passer pour un agent Knight Errant et arrête le camion en prétextant un contrôle, elle le détourne vers une ruelle à l'abri des regards. Une fois les agents sortis du véhicule, Sledge les menace de sa mitraillette pour qu'ils lui donnent des détails sur l'intervention : il s'agit de remplacer le système de filtration d'eau, ce qui nécessite de couper l'eau dans le bâtiment pendant plusieurs heures. L'équipe s'empare ensuite des commlinks des agents, les attache et les conduit jusqu'à une planque pour qu'ils ne puissent pas alerter les forces de l'ordre.

Gabriel : « Vous avez repéré les locaux de Plumb Express et d'après vos estimations, une équipe ne devrait pas tarder à en sortir pour se rendre à Saeder-Krupp. Comment vous organisez-vous ? »
Claire : « Le chemin évident pour se rendre à Saeder-Krupp passe par l'autoroute, on va se poster le long de la route un peu avant la bretelle. Digital fera le guet pour nous prévenir de leur arrivée. »
Sarah : « Je me cache dans une ruelle juste à côté pour pouvoir prêter main-forte à Coydog en cas de besoin. »
Damien : « Un camion sort de l'entreprise, je prends une photo et l'envoie à Coydog. »
Claire : « J'utilise mon sort Masque physique pour prendre l'apparence d'un agent Knight Errant. Quand le camion arrive à mon niveau, je lui fais signe de se mettre dans la ruelle sur le côté pour un contrôle de routine, puis je leur demande de descendre. »
Gabriel : « Fais un test d'Escroquerie pour voir s'ils te croient et t'obéissent »
RÉUSSITE !
Claire : « Pendant qu'ils descendent je fais mine d'inspecter le chargement. »
Sarah : « Dès qu'ils sont sortis du camion je sors de ma cachette et je les mets en joue avec mon Ingram et je leur dis : tenez-vous sage et on ne vous fera pas de mal. Puis je leur demande de confirmer qu'ils se rendent bien chez Saeder-Krupp et ce qu'ils doivent y faire. »
Gabriel : « Fais un test d'Intimidation pour voir s'ils répondent. »
RÉUSSITE !
Sarah : « Ils m'expliquent qu'ils vont remplacer le système de filtration d'eau qui se situe au sous-sol. Ensuite je les fais monter dans le camion et je les attache. »
Damien : « Entre temps je les ai rejoints. On prend l'identité des agents et leurs commlinks et on laisse les agents dans notre planque, sans qu'ils puissent comprendre où ils sont. On les libérera une fois l'opération terminée. »

Gabriel : « Vous avez repéré les locaux de Plumb Express et d'après vos estimations, une équipe ne devrait pas tarder à en sortir pour se rendre à Saeder-Krupp. Comment vous organisez-vous ? »
Claire : « Y a-t-il un chemin évident pour se rendre à Saeder-Krupp ? »
Gabriel : « Le plus simple est clairement de passer par l'autoroute. »
Claire : « OK, on va se poster le long de la route un peu avant la bretelle. Digital fera le guet pour nous prévenir de leur arrivée. »
Sarah : « Je me cache dans une ruelle juste à côté pour pouvoir prêter main-forte à Coydog en cas de besoin. »
Gabriel : « Damien, tu vois un camion sortir des locaux de Plumb Express, il semble prendre la direction de Coydog. »
Damien : « Je la préviens et lui envoie une photo du camion. »
Claire : « J'utilise mon sort Masque physique pour prendre l'apparence d'un agent Knight Errant. Quand le camion arrive à mon niveau, je lui fais signe de se mettre dans la ruelle sur le côté pour un contrôle de routine, puis je leur demande de descendre. »
Gabriel : « Fais un test d'Escroquerie pour voir s'ils te croient et t'obéissent »
RÉUSSITE !
Gabriel : « Le camion se gare à l'endroit que tu leur as indiqué et ils descendent. »
Sarah : « Dès qu'ils sont sortis du camion je sors de ma cachette et je les mets en joue avec mon Ingram et je leur dis : tenez-vous sage et on ne vous fera pas de mal. Puis je leur demande de confirmer qu'ils se rendent bien chez Saeder-Krupp et ce qu'ils doivent y faire. »
Gabriel : « Fais un test d'Intimidation pour voir s'ils répondent. »
RÉUSSITE !
Gabriel : « Ils t'expliquent qu'ils vont remplacer le système de filtration d'eau qui se situe au sous-sol. »
Sarah : « Ensuite je les fais monter dans le camion et je les attache. »
Damien : « Entre temps je les ai rejoints. On prend l'identité des agents et leurs commlinks et on laisse les agents dans notre planque, sans qu'ils puissent comprendre où ils sont. On les libérera une fois l'opération terminée. »
Gabriel : « D'accord. »

Test d'Escroquerie : Comédie + Charisme contre Comédie + Charisme de l'agent. Son sort Masque lui permet de relancer deux échecs.
Test d'Intimidation : Intimidation + Charisme + 2 contre Intimidation + Charisme de l'agent. Gabriel a considéré que le fait de pointer une arme sur les agents octroyait un bonus de 2 dés à Sarah.

L'équipe se présente au poste de contrôle de Saeder-Krupp à l'heure prévue, à bord de la camionnette Plumb Express, tous déguisés en plombiers. Coydog utilise son sort Masque pour prendre l'apparence du chef d'équipe. Ils pénètrent dans les locaux de Saeder-Krupp et sont conduits dans les locaux techniques au sous-sol.

Une fois laissés seuls le temps de procéder au changement du système de filtration, Sledge quitte ses compagnons pour tenter de rejoindre discrètement les laboratoires, pendant que Digital pirate le système informatique pour guider Sledge grâce aux caméras et ouvrir les portes verrouillées. Pendant ce temps, Coydog essaie tant bien que mal de donner l'impression que le travail de plomberie avance.

Digital se connecte sans difficulté au réseau de Saeder-Krupp, après avoir trouvé une prise pour accéder directement au cœur du réseau. En s'aidant des nombreuses caméras de surveillance, il parvient à trouver le laboratoire censé contenir le commlink qu'ils recherchent. Il guide Sledge à travers le bâtiment, en faisant en sorte que celui-ci ne croise aucun garde. En arrivant au laboratoire, Sledge découvre cependant que la porte est verrouillée pour la nuit. Digital tente de l'ouvrir à distance, mais échoue, ce qui déclenche une alarme.

Alors que Digital se défend tant bien que mal contre la GLACE que le système envoie contre lui, Sledge qui a toujours à cœur de mener une mission à bien, parvient à déverrouiller le maglock. Trouver le commlink n'est pas aussi facile qu'espéré, et le temps qu'il mette la main dessus, les gardes sont arrivés à la porte du labo.

Gabriel : « Vous avez réussi à tous pénétrer dans le local technique, déguisés en plombiers. Les gardes vous laissent travailler seuls et vous demandent de les appeler une fois la réparation terminée. Que faites-vous ? »

Damien : « Je me connecte à la prise réseau de la chaufferie et j'essaie d'accéder au système de sécurité. »

Gabriel : « Très bien, fais un test de Hacking. »

RÉUSSITE !

Damien : « J'accède aux caméras de surveillance et je cherche le laboratoire. »

Gabriel : « Fais un test de Perception, pour voir si tu le trouves. »

RÉUSSITE !

Damien : « Une fois que j'ai identifié le laboratoire, j'indique à Sledge le chemin à prendre pour éviter les patrouilles de gardes. »

Sarah : « Je suis les indications de Digital, en faisant attention à ne pas faire de bruit. »

Gabriel : « Fais un test de Furtivité pour ne pas faire de maladresse qui pourrait attirer l'attention. »

RÉUSSITE !

Sarah : « Je me faufile jusqu'au laboratoire… »

Gabriel dépense un point d'Anarchy et coupe **Sarah :** « Mais il est malheureusement fermé ! »

Claire : « Pendant ce temps je coupe l'eau et je fais du bruit… je tape sur des tuyaux pour faire croire qu'on travaille. »

Damien : « J'accède au maglock du laboratoire pour le déverrouiller à distance. »

Gabriel : « Fais un test de Hacking, mais ajoute un dé d'imprévu ! »

ÉCHEC AVEC COMPLICATION !

Gabriel : « Non seulement tu ne parviens pas à ouvrir la porte, mais tu déclenches une alarme ! Tu vois une GLACE se matérialiser devant toi, manifestement elle n'est pas là pour te faire la conversation… »

Claire : « Oh, ça commence à chauffer, je vais invoquer un esprit de l'air, je sens qu'on va avoir besoin d'un peu d'aide ! »

Gabriel : « Fais ton jet de Conjuration. »

RÉUSSITE !

Claire : « Une brise se lève dans la salle, puis se concentre pour former un tourbillon de deux mètres de haut qui se tient devant moi. »

Gabriel : « Vous avez réussi à tous pénétrer dans le local technique, déguisés en plombiers. Les gardes vous laissent travailler seuls et vous demandent de les appeler une fois la réparation terminée. Que faites-vous ? »

Damien : « Je me connecte à la prise réseau de la chaufferie et j'essaie d'accéder au système de sécurité. »

Gabriel : « Très bien, fais un test de Hacking. »

RÉUSSITE !

Gabriel : « Tu accèdes aux caméras de surveillance. »

Damien : « Je cherche le laboratoire. »

Gabriel : « Fais un test de Perception, pour voir si tu le trouves. »

RÉUSSITE !

Damien : « Une fois que j'ai identifié le laboratoire, j'indique à Sledge le chemin à prendre pour éviter les patrouilles de gardes. »

Sarah : « Je suis les indications de Digital, en faisant attention à ne pas faire de bruit. »

Gabriel : « Fais un test de Furtivité pour ne pas faire de maladresse qui pourrait attirer l'attention. »

RÉUSSITE !

Gabriel : « Tu parviens au laboratoire sans te faire repérer, mais celui-ci est malheureusement fermé ! »

Damien : « Est-ce que je peux accéder au maglock du laboratoire pour le déverrouiller à distance ? »

Gabriel : « Fais un test de Hacking, mais ajoute un dé d'imprévu ! »

ÉCHEC AVEC COMPLICATION !

Gabriel : « Non seulement tu ne parviens pas à ouvrir la porte, mais tu déclenches une alarme ! Tu vois une GLACE se matérialiser devant toi, manifestement elle n'est pas là pour te faire la conversation… »

Claire : « Oh, ça commence à chauffer, je vais invoquer un esprit de l'air, je sens qu'on va avoir besoin d'un peu d'aide ! »

Gabriel : « Fais ton jet de Conjuration. »

RÉUSSITE !

Gabriel : « Une brise se lève dans la salle, puis se concentre pour former un tourbillon de deux mètres de haut qui se tient devant toi. »

Sarah : « J'essaie de crocheter le maglock. »
Gabriel : « Fais un test d'Électronique. »
Sarah : « On a accepté le boulot, on fait le boulot ! » « Je dépense un point d'Anarchy pour utiliser ma Réplique… et je dépense aussi un point de Chance, j'aurais besoin de toute l'aide possible ! »

RÉUSSITE !

Sarah : « Je pénètre dans le laboratoire et j'essaie de trouver le commlink. »
Gabriel : « Fais un test de Perception pour voir combien de temps ça te prend. »

ÉCHEC !

Gabriel : « Ça te prend beaucoup plus longtemps que tu ne l'espérais. Quand tu parviens enfin à mettre la main dessus, tu entends des bruits de course dans le couloir. »
Sarah : « J'aurais bien refait mon test, mais je n'ai plus de points de Chance. »
Damien : « Il faut que je sorte de là rapidement. J'injecte du code malicieux à la GLACE pour la planter ! »
Gabriel : « OK, fais un test de Cybercombat. »
[…]

Sarah : « J'essaie de crocheter le maglock. »
Gabriel : « Fais un test d'Électronique. »
Sarah : « On a accepté le boulot, on fait le boulot ! » « Je dépense un point d'Anarchy pour utiliser ma Réplique… et je dépense aussi un point de Chance, j'aurais besoin de toute l'aide possible ! »

RÉUSSITE !

Sarah : « Je pénètre dans le laboratoire et j'essaie de trouver le commlink. »
Gabriel : « Fais un test de Perception pour voir combien de temps ça te prend. »

ÉCHEC !

Gabriel : « Ça te prend beaucoup plus longtemps que tu ne l'espérais. Décris-nous ce qui se passe. »
Sarah : « J'aurais bien refait mon test, mais je n'ai plus de points de Chance. Quand je mets la main dessus, j'entends des bruits de course dans le couloir. »
Damien : « Il faut que je sorte de là rapidement. J'injecte du code malicieux à la GLACE pour la planter ! »
Gabriel : « OK, fais un test de Cybercombat. »
[…]

Test de Hacking : Hacking + Logique contre 10 dés (action difficile, il s'agit du serveur de sécurité).

Test de Perception : Logique + Volonté contre 8 dés (difficulté moyenne).

Test de Furtivité : il s'agit d'un test d'équipe (p. 150), car Digital aide Sledge. Damien fait un test simple de Furtivité + Agilité, puis Sarah fait un test de Furtivité + Agilité + 1 dé par succès obtenu par Damien contre 8 dés (difficulté moyenne).

Test de Hacking : Gabriel a utilisé un point d'Anarchy pour ajouter un dé d'imprévu (Prise de risque, p. 153). Hacking + Logique + 1 dé d'imprévu. Le test est échoué, et le dé d'imprévu est un 1, causant la complication.

Test de Conjuration : Conjuration + Volonté + 2 dés (Coydog est spécialisée dans les esprits de l'Air) contre 8 dés, car il s'agit d'un esprit normal (p. 161).

Test d'Électronique : Logique (car Sledge ne dispose pas de la compétence Électronique) + 3 dés (Sarah a dépensé un point d'Anarchy : Bien disposé, p. 153). Les dés obtenant 4, 5 ou 6 sont des succès, car elle a aussi utilisé un point de CHANCE. (p. 152).

Test de Perception : Logique + Volonté contre 8 dés (difficulté moyenne).

Sachant ses compagnons en route pour venir l'aider, Sledge se retranche dans le laboratoire et arrose au fusil d'assaut tous ceux qui tentent de franchir la porte. Après un âpre combat, et bien aidée par l'esprit de Coydog qui crée une diversion, l'équipe parvient à s'enfuir du bâtiment, et à semer les gardes de S-K dans les ruelles de la ville.

CONTRÔLER L'ANARCHIE

LA NARRATION PARTAGÉE CÔTÉ MENEUR

Mener une partie en narration partagée n'est pas si différent d'une partie normale, il vous faudra principalement accepter que les joueurs puissent entraîner l'histoire dans des directions imprévues. Encore plus et encore plus facilement que dans une partie classique. Parmi les bons côtés, cela réduit votre travail préparatoire en tant que meneur.

FAIRE TOURNER LE MICRO

Un point qui différencie *Shadowrun : Anarchy* de la plupart des autres jeux de rôle est que les joueurs ne se contentent pas de décrire leurs actions en laissant le meneur de jeu décrire le reste du monde qui les entoure et faire avancer l'intrigue. À *Anarchy*, les joueurs ont plus de latitude pour introduire des PNJ, décrire leurs actions, ajouter d'autres éléments et décrire le cadre. Si cela peut nécessiter quelques ajustements pour un meneur de jeu plus habitué à des jeux de rôle classiques, ce style de jeu peut être vu comme une bonne occasion d'alléger la charge de travail qu'est la préparation d'un scénario. Il n'a pas besoin de planifier l'ensemble de l'histoire ni de définir les caractéristiques des PNJ qu'il souhaite faire intervenir dans l'aventure. Son rôle est moins de créer une trame complète en début d'aventure ou de campagne, et plus de répondre aux éléments introduits par les joueurs tout en apportant ses propres idées intéressantes, pour faire avancer l'histoire et permettre à chaque joueur d'avoir l'occasion de briller. Cela nécessite des qualités d'improvisation et d'adaptation,

mais profiter de la créativité des joueurs permet de répartir cette charge, ce qui signifie que le meneur se concentrera principalement à faire progresser l'histoire tout en s'assurant que les joueurs aient quelque chose d'utile à faire.

À *Shadowrun : Anarchy*, les joueurs vivent principalement l'aventure selon la perspective de leurs personnages, la majeure partie de leurs Narrations se concentrera donc sur les actions de ceux-ci et sur la façon dont ils répondent aux événements qui se produisent autour deux. Ils peuvent aussi décrire les actions de certains PNJ, ou ajouter des rebondissements à l'histoire : un jet d'acide soudain, une créature sauvage qui maraude en direction des personnages, etc. Cela signifie que, pendant les Narrations des joueurs, le MJ n'a plus le contrôle total de l'histoire et de la partie. Pendant ces moments-là, ses principales tâches sont :

- Décider si l'action nécessite que le joueur fasse un test.
- Déclarer quels modificateurs s'appliquent au test.
- Déterminer quels attributs utiliser dans le cas d'un test d'attribut.
- Jouer le rôle des PNJ.
- Faire les tests de défense des PNJ.
- Garder en tête les informations du Topo de mission.
- Arbitrer les discussions sur les règles.
- Déclarer la fin de la Narration des joueurs (en particulier si cette Narration s'éternise).

Beaucoup d'autres éléments qui sont généralement considérés comme du ressort du MJ — décrire la scène, détailler ce que font les PNJ, faire apparaître de nouveaux ennemis et ainsi de suite — sont dans les mains du joueur dont c'est la Narration. Le MJ doit donc suivre attentivement ces éléments et trouver comment les utiliser au sein de l'aventure.

En tant que MJ, vous pourriez être tenté d'intervenir pendant la Narration des joueurs pour les corriger, ou faire quelque chose en dehors du tour de jeu normal. Cependant, pensez les Narrations comme un passage de microphone : seule la personne qui tient le micro peut décrire ce qui se produit dans le jeu. Vous, le MJ, commencez le tour avec le micro. Une fois que vous avez mis la scène en place, vous passez le micro au joueur suivant et c'est à son tour de parler. Quand ce sont les joueurs qui ont le microphone, mettez-vous en retrait et laissez-les avoir leur moment, en gardant en tête le « Oui, et… » et l'esprit d'improvisation de ce jeu. Les seules fois où vous avez besoin d'intervenir sont les conditions listées plus haut.

Si vous êtes habitués à un style de jeu de rôle plus traditionnel, cela pourrait vous aider de concevoir les Narrations de cette façon : quand un joueur donne une Narration, il agit comme un « mini MJ » pendant la durée de sa Narration. Quand c'est au tour du joueur suivant c'est lui qui devient le « mini MJ », et ainsi de suite.

Comme les joueurs aident à construire l'histoire pendant leur tour, le but des parties de *Shadowrun : Anarchy* est de collaborer pour créer l'histoire : les joueurs et le MJ devraient œuvrer ensemble à la création d'une histoire palpitante et mémorable.

RESTER COURTOIS : ÉVITER LES ABUS

L'un des devoirs du MJ est de faire en sorte que la partie soit fluide et que tous, autour de la table, s'amusent. Voici quelques suggestions pour éviter que des joueurs n'abusent du jeu ou n'en empêchent d'autres de s'amuser.

ARBITRAGE

Le contrôle est une épée à double tranchant dans cette proposition de jeu. Les joueurs jouissent de beaucoup plus de contrôle sur la partie pendant leurs Narrations, mais peuvent accaparer trop de pouvoir si le MJ ne tire pas le frein de temps à autre. La seule limite pour une Narration est que chaque personnage ne peut effectuer qu'une action d'attaque (voir p. 155), mais tout le reste, faire des descriptions, jouer son rôle, faire des tests hors combat, est à la discrétion du joueur qui donne la Narration. La Narration se termine quand le joueur le décide, comme un bon moment de suspense sur lequel le joueur suivant pourra rebondir. Tous les joueurs devraient passer autant de temps sous les projecteurs, et si un joueur garde la parole beaucoup plus longtemps que les autres, cela peut gâcher la partie, surtout pour ceux qui attendent leur tour depuis un bon moment. Si la Narration d'un joueur s'éternise et qu'il ne semble pas décidé à passer la main, n'hésitez pas à faire bon usage de votre autorité de meneur de jeu pour demander au joueur de terminer, ou dans les pires cas mettre immédiatement fin à sa Narration. Si le joueur n'a pas encore effectué son action de combat à ce moment-là, elle est perdue : le personnage était clairement trop occupé à faire trop d'autres choses pour trouver le temps d'attaquer.

CONSTRUIRE AU LIEU DE DÉTRUIRE

Shadowrun : Anarchy fonctionne mieux quand tous, autour de la table, écoutent les autres joueurs et construisent sur les éléments de l'histoire introduits par le meneur et les autres joueurs. Parfois, des joueurs ou le MJ peuvent être tentés d'utiliser leur Narration pour contourner les problèmes introduits par les autres joueurs, ou couper les branches de l'histoire qui ne leur plaisent pas. Dans d'autres cas, des joueurs peuvent profiter de leur Narration pour causer des difficultés à un ou plusieurs autres joueurs, en leur mettant constamment des bâtons dans les roues ou en contrant leurs capacités tout en ménageant leur personnage.

Ces deux exemples vont à l'encontre de l'esprit de collaboration, et c'est au meneur de jeu de faire en sorte que l'histoire avance au lieu de faire de constants allers-retours quand les éléments introduits par un joueur sont immédiatement annulés par un autre. Voici certaines techniques pour ce faire :

- **Précisez les règles dès le départ :** assurez-vous dès le début que les joueurs comprennent qu'ils sont censés construire sur les idées des autres, pas les écarter ni les ignorer, en leur rappelant comment le jeu fonctionne.

- **Prévoyez comment inclure les suggestions des autres joueurs dans l'histoire :** quand vous lisez le Topo de mission avant la partie, réfléchissez à la façon dont les PNJ suggérés par les joueurs pourraient interagir avec l'histoire : quels rôles ils pourraient jouer. Pendant la partie, quand un joueur introduira un nouveau PNJ, vous pourrez plus facilement l'intégrer dans l'intrigue.
- **Intervenez quand un joueur s'apprête à ignorer, rejeter ou annuler la contribution d'un autre joueur :** si par exemple un joueur décrit un carambolage sur l'autoroute juste devant les personnages, et que le joueur suivant fait intervenir des esprits de l'air pour déblayer rapidement la route sans que cela ait affecté l'histoire, c'est le moment d'intervenir gentiment pour suggérer au second joueur de laisser les épaves jouer un rôle dans l'histoire, plutôt que de les éliminer. Une intervention rapide aidera à ce que les joueurs s'écoutent plutôt que de se tirer dans les pattes.
- **Posez des questions sur les éléments nouvellement introduits :** comme détaillé dans la section *Posez les bonnes questions* (ci-dessous), une question bien posée peut aider un joueur à concentrer ses idées sur la façon de répondre à un nouvel élément. La façon de formuler la question et le ton de la voix du meneur peuvent participer à susciter l'enthousiasme pour un nouvel élément de l'histoire.

AIDER LES JOUEURS

Il peut arriver que les joueurs soient à court d'idée pour leur Narration et ne sachent pas vraiment quoi faire. Cela peut être dû à un manque d'expérience avec la narration partagée telle que proposée par *Shadowrun : Anarchy*, à une connaissance trop légère de l'univers de *Shadowrun* en général, à un manque de confiance ou à de nombreux autres facteurs. Quand cela se produit, ils devraient commencer par regarder leurs Comportements, Répliques, compétences, équipement, contacts, etc. Les feuilles de personnages fournissent de nombreuses pistes pour les Narrations. Cependant, si rien ne leur fournit l'inspiration, ils peuvent demander de l'aide ou un autre joueur peut se proposer d'intervenir pour les assister.

POSER LES BONNES QUESTIONS

L'une des options les plus efficaces du meneur de jeu pour aider à la narration et inspirer les joueurs est de poser une bonne question pour démarrer la Narration. Plutôt que de se contenter d'annoncer « c'est ton tour » ou demander « que fais-tu ? », le meneur peut utiliser une question pour orienter le joueur sur ce qu'il peut faire et comment il peut réagir à la situation autour de lui. Ces différentes techniques peuvent aider à trouver la bonne question pour faire venir des idées intéressantes :

- **Fournir un rapide résumé des événements qui affectent directement le personnage :** quelque chose comme « Le plafond du lac souterrain commence à s'effondrer, ton ami contrebandier te presse de monter dans le submersible et des sirènes manifestement en colère émergent du tunnel submergé ! Comment vas-tu sauver ta peau ? » peut aider le joueur à se concentrer sur les événements particulièrement urgents qui requièrent son attention.
- **Rappeler les plans des joueurs ou leurs objectifs :** les joueurs sont parfois tellement pris par les événements en cours qu'ils en oublient leurs objectifs plus larges. Leur rappeler ce qu'ils sont censés accomplir peut les aider à avancer dans une direction qui mène l'histoire sur la bonne voie. « Comment vas-tu passer le bureau de la sécurité pour infiltrer les bureaux de la direction ? » ou « Vous avez découvert le repaire du gang, comment vas-tu approcher les personnes à l'intérieur pour trouver le chef ? » sont des exemples de cette approche.
- **Se concentrer sur un épisode particulier ou un rebondissement intéressant que vous, ou un autre joueur, avez introduit :** cette approche fournit au joueur quelque chose de passionnant sur lequel se concentrer et récompense les joueurs pour des éléments intéressants qu'ils ont fait intervenir durant leurs précédentes Narrations. Ces questions peuvent ressembler à « Une étrange brume bleue vient d'apparaître au-dessus de ta tête. De quoi penses-tu qu'il s'agit ? » ou « Des gangers des 405 Hellhounds viennent de se porter à ton niveau alors que tu conduis en direction du sud. Tu veux leur faire signe, les ignorer ou autre chose ? »
- **Les inciter avec des façons d'ajouter un rebondissement :** cela ne signifie pas leur suggérer un rebondissement particulier, mais plutôt mettre en avant des points auxquels le joueur pourrait ajouter quelque chose d'intéressant. « L'escalier conduit à un sous-sol sombre. Qu'est-ce qui se cache en bas ? » ou « La cadre corpo a agi bizarrement pendant tout ce temps, et elle semble avoir quelque chose à dire. Qu'est-elle sur le point de t'annoncer ? » sont quelques exemples.

OFFRIR UN INDICE

Un joueur en difficulté peut demander au meneur de jeu de lui fournir des détails supplémentaires sur la scène pour l'aider à trouver une idée, en échange d'un point d'Anarchy. Le meneur lui fournit de nouvelles informations sur les événements en cours en une ou deux phrases avant de passer la main au joueur.

L'indice que le MJ fournit ne doit pas nécessairement venir du Topo de mission. Les meilleurs indices sont ceux en lien direct avec ce qui est en train de se produire dans la partie. Par exemple, si un joueur est dans une pièce et ne parvient pas à se décider sur sa prochaine Narration, un bon indice pourrait être « Il y a une plaque de plâtre qui semble plus récente que le reste du mur », plutôt qu'un indice qui pointe directement sur l'objectif final de la mission. Ce genre de remarque est plus efficace pour l'improvisation qu'un obscur message pour tenter de faire avancer l'histoire dans la « bonne » direction (voir *Changer de voie*, ci-dessous).

GÉRER UNE HISTOIRE QUI DÉRAILLE

La proposition de jeu de *Shadowrun : Anarchy* vise à créer une histoire, chaque joueur continuant l'histoire là où le précédent l'a laissée. Le meneur de jeu commence l'histoire en se servant du Topo de mission : l'Offre du Johnson, le Cadre et les Scènes l'informant de la direction initialement prévue pour cette aventure. Mais comment réagir quand les joueurs utilisent leurs pouvoirs de « mini MJ » pour faire une Narration qui envoie l'histoire dans une direction inattendue, complètement à l'opposé des indications du Topo de mission ? Une des forces de cette façon de raconter les histoires est que circuler en dehors des voies est une caractéristique, pas un problème. En gardant ça en tête, deux solutions s'offrent à vous pour gérer une partie qui vient de dérailler. Selon la situation, vous pouvez employer l'une ou l'autre, ou même les deux.

REMETTRE L'HISTOIRE SUR LES RAILS

En tant que meneur de jeu, vous pouvez avoir le sentiment que votre rôle est de faire en sorte que l'histoire suive ce qui est indiqué dans le Topo de mission, et cela ne pose aucun problème si c'est la façon dont votre groupe souhaite jouer. Mais même si vous, en tant que MJ, essayez de vous assurer que l'histoire reste sur les rails, l'ingénuité et la créativité des joueurs, la chance aux dés et de nombreux autres facteurs peuvent perturber les enchaînements que vous aviez prévus. Les petits détours, ou le chamboulement d'arcs narratifs secondaires devraient être encouragés du fait de l'improvisation sous-jacente à *Shadowrun : Anarchy*, mais les déraillements majeurs, ceux qui retournent complètement l'histoire, nécessiteront souvent que le MJ intervienne pour la remettre sur de bons rails.

La meilleure méthode pour réorienter l'histoire dans sa direction première est de laisser la digression se poursuivre jusqu'à ce que le tour de table soit terminé et que la narration vous revienne (vous pouvez dépenser des points d'Anarchy pour affecter la partie avant ça, mais agir de manière si visible risque de dévoiler certains secrets que vous souhaitez garder pour vous). Vous pouvez alors utiliser votre Narration et les actions des PNJ, s'il y en a, pour subtilement remettre l'aventure dans la direction préconisée par le Topo de mission. N'oubliez pas, cependant, que si vous négligez ou invalidez les développements créatifs ou les actions spectaculaires d'un autre joueur, celui-ci pourrait mal le prendre. Si possible, essayez donc de faire évoluer la situation pour qu'elle reprenne d'elle-même la bonne voie. Cela permet de préserver le Topo de mission tout en montrant aux joueurs que leurs propositions comptent.

Si, par exemple, un des joueurs précédents a tué le PNJ que le Topo de mission présentait comme le principal ennemi de la partie : au cours d'une bagarre sur un pont suspendu, le joueur a réussi à pousser le PNJ dans le vide et a vu son corps sans vie flotter dans la rivière au-dessous. En tant que MJ, vous pourriez facilement expliquer comment le PNJ a finalement survécu même si la narration de sa mort était assez explicite (vous avez besoin de lui pour la Scène finale après tout !), mais utiliser cet artifice reviendrait à invalider les idées de ce joueur. Une meilleure solution serait de laisser cette mort se produire, mais d'introduire plus tard un nouveau PNJ qui soit un parent ou un associé de celui qui a été tué, quelqu'un qui compte bien continuer à suivre l'agenda du défunt, tel que décrit dans le Topo de mission.

LAISSER FILER L'HISTOIRE

Si votre groupe ne tient pas spécialement à jouer une aventure spécifique, la meilleure méthode pour gérer un déraillement d'envergure est de s'asseoir confortablement et de laisser filer, quel que soit l'écart avec l'histoire prévue.

À moins qu'un joueur n'ait jeté un œil sur le Topo de mission que le groupe joue, le MJ est le seul à savoir ce qu'il contient réellement, et aucun autre joueur ne saura jamais à quel point l'histoire jouée s'en est éloignée. Selon l'ampleur des différences, il peut même être préférable de simplement laisser tomber le Topo de mission prévu et de noter à la volée quelques issues possibles de cette nouvelle histoire. À moins que les objectifs initiaux soient devenus invalides ou inatteignables, ils peuvent toujours servir de guide quant à la direction que les choses peuvent prendre.

Une fois que vous avez décidé quelles parties du Topo de mission jeter et lesquelles garder, vous pouvez simplement vous relaxer et voir où l'histoire vous emmène. Laisser filer l'histoire est une excellente solution pour découvrir des pistes inattendues qui pourraient donner lieu à une campagne de plusieurs sessions. Écoutez les joueurs, ils façonneront cette nouvelle aventure, sans que vous ayez trop à intervenir.

COURIR LES OMBRES AVEC STYLE

LA NARRATION PARTAGÉE CÔTÉ JOUEUR

Les shadowrunners savent qu'il y a une différence considérable entre savoir ce que vous êtes censés faire pendant un run, et réussir à le faire avec le style. Maintenant que vous connaissez les règles de base pour jouer à *Shadowrun : Anarchy*, voici quelques trucs pour tirer parti de la narration partagée, faire en sorte que le jeu soit fluide et aboutir à des runs dont vous parlerez longtemps après qu'ils soient terminés.

PENDANT VOTRE NARRATION

Ce serait super si vous pouviez faire quelque chose d'extraordinaire, d'inhabituel ou d'hilarant à chaque Narration. Mais gardez en tête que si vous pouvez gagner un point d'Anarchy pour une Narration particulièrement réussie, c'est que de telles Narrations ne se produisent pas à chaque tour.

Cela signifie que, bien que vous devriez toujours rester à l'affût d'opportunités pour faire quelque chose d'extraordinaire, vous ne devriez pas pour autant vous mettre la pression pour inventer quelque chose d'incroyable à chaque

RÉPLIQUES

Vos Répliques peuvent être considérées comme des points de départ pour vos Narrations. Elles sont à la fois des suggestions et des descriptions. Elles peuvent être positives ou négatives et peuvent être interprétées différemment à chaque fois. Si vous êtes en panne d'inspiration ou voulez-vous assurer de rester fidèle à votre personnage, jetez un œil à votre liste de Répliques et choisissez-en une pour démarrer votre Narration.

tour. Votre boulot est de faire en sorte que tout le monde sache ce que votre personnage fait et de fournir des détails sur ce qui se passe autour de lui. Faites ça et l'histoire va avancer. Tout ce que vous faites de plus est du bonus.

Voici quelques idées à considérer pour vos Narrations, elles pourront vous aider à ajouter des retournements de situation surprenants ou d'autres éléments pour rendre la partie plus intéressante.

FAIRE AVANCER L'HISTOIRE

La narration partagée a pour but de créer une histoire et de la faire avancer. *Shadowrun : Anarchy* consiste à devoir faire des choix impossibles, à faire face à des challenges terrifiants, et à les surmonter de façon fantastique et amusante. Le but est d'accepter de s'amuser, pas de refuser les événements inattendus.

Quand vous faites face à l'impossible, il faut donc sourire et dire « Oui, et… ». Puis vous inventez la suite ! Il n'y a pas de mauvaise façon de jouer à *Shadowrun : Anarchy*. Vous voulez que vos personnages se fassent engloutir par une alchera magique alors qu'ils parcourent les Ombres de Los Angeles ? Alors, faites-le ! Mais préparez-vous à ce que le MJ fasse intervenir une entité métaplanaire qui tentera de vous en chasser. Après tout, la règle est « Oui, et… ». Respectez les choix des autres joueurs, n'utilisez pas vos Narrations pour créer une solution trop facile ou un challenge trop impossible, et vous raconterez une super histoire.

COMMENT PUIS-JE FORCER L'OPPOSITION À RESTER SUR SES GARDES ?

Il y a toujours des obstacles sur votre route dans le Sixième Monde, différentes personnes ou événements qui essaient de vous empêcher de gagner vos nuyens bien mérités. Les bons shadowrunners savent comment garder un ou deux coups d'avance. Quand votre Narration arrive, d'autres personnages, PJ et PNJ, seront en train d'agir, et une bonne partie de ce que vous ferez sera de répondre à leurs actions (la base étant de riposter s'ils vous tirent dessus). Cependant, si vous pouvez faire plus que vous contenter de réagir, et réussissez à contrecarrer vos opposants, anticiper leur prochaine action, ou simplement les embrouiller, alors vous vous serez non seulement mis dans une position favorable pour la suite des événements, mais vous aurez aussi fait prendre une direction intéressante à l'histoire.

Si par exemple vous vous savez suivi, la chose la plus simple est d'essayer de semer vos poursuivants. Mais il peut être plus intéressant de changer de destination pour les conduire à un endroit où vous n'aviez pas prévu de vous rendre, ou de créer une voiture illusoire pour rendre la tâche plus ardue à vos poursuivants. Si un agent de sécurité vous demande vos autorisations : vous pouvez essayer de passer avec une autorisation authentique ou falsifiée, mais vous pouvez aussi brouiller les pistes en avouant que vous n'avez pas d'autorisation, puis en inventant de bonnes raisons pour que le garde vous laisse passer malgré tout (« Je suis un flic en civil ! Il y a une équipe de shadowrunners dans votre bâtiment en ce moment même. Votre meilleure chance de les arrêter et peut-être même de sauver votre pauvre poste est de me laisser y aller ! »).

COMMENT METTRE EN AVANT LES ÉLÉMENTS DISTINCTIFS DE VOTRE PERSONNAGE ?

Chaque personnage du chapitre *Les habitants du Sixième Monde* possède des traits ou caractéristiques qui le rendent particulier et le font sortir du lot. Cela prend la forme de Comportements, Répliques ou transparaît tout simplement dans sa description, tout cela peut fournir des pistes pour répondre de façon unique et cohérente aux challenges auxquels le personnage est confronté. Servez-vous-en pour faire avancer l'histoire dans des directions fascinantes.

Par exemple, disons qu'une cadre sup corpo est la cible d'une extraction hostile, et qu'elle a pris un otage dans ses efforts pour maintenir les shadowrunners à distance. Les réactions potentielles de différents shadowrunners peuvent toutes faire évoluer l'histoire dans des directions intéressantes. Le passé de citoyen corporatiste de Shades (p. 130) pourrait le faire opter pour une approche raisonnée, en aidant la cadre à comprendre la situation dans laquelle elle se trouve et pourquoi il serait judicieux de les suivre, en laissant partir le pauvre otage. Knox (p. 112) d'un autre côté en veut à tout le monde et cherche à utiliser la force quelle que soit la situation, elle pourrait donc décider que la meilleure réponse à cette prise d'otage est quelques coups de poing rapides à la tête. Laissez le caractère de vos personnages être source de rebondissements.

QU'EST-CE QUI EN JETTE DANS LE SIXIÈME MONDE ?

C'est une question piège, tellement il y a de choses. Entre les alchera magiques (des ponts vaguement matériels vers d'autres dimensions), les créatures féroces, les chamans toxiques, les razorgirls câblées jusqu'aux dents, les drakes au service de maîtres draconiques, les esprits libres énigmatiques et bien plus encore, il y a des centaines d'éléments à inclure dans vos histoires. Si la partie que vous jouez doit être épicée, sortez un élément qui vous plaît parmi tout ce que Shadowrun a à offrir, en particulier s'il n'est pas apparu dans vos parties depuis un moment. Rien de tel qu'un esprit libre en maraude pour égayer une partie !

QU'EST-CE QUI AMÉLIORERA LA PARTIE POUR LES AUTRES JOUEURS ?

Se poser cette question est toujours une bonne ligne directrice, en voici quelques autres plus spécifiques qui aideront les parties à bien se dérouler. Y a-t-il un joueur qui n'a pas eu l'occasion de briller récemment ? Faites évoluer l'histoire dans une direction qui lui donnera de quoi faire. Un joueur a-t-il introduit un nouvel élément ? Appuyez-vous dessus et assurez-vous qu'il devienne partie intégrante de l'histoire. Repérez les opportunités pour faire en sorte que tout le monde soit inclus et que des choses intéressantes se produisent et la partie se passera pour le mieux pour tout le monde.

Ces conseils peuvent aussi vous aider à bien doser la durée de vos Narrations, en prêtant attention aux réactions des autres joueurs, à leur implication dans l'action et à leur impatience de voir leur tour commencer. Cela vous aidera à devenir un meilleur joueur.

PENDANT LES NARRATIONS DES AUTRES JOUEURS

Ce n'est pas parce que vous n'êtes pas le narrateur que vous n'avez plus rien à faire. Préparer votre prochaine Narration, en particulier la façon dont votre personnage réagira au déroulement des événements, fait partie de ce que vous devez faire, mais ce n'est pas tout. Les interactions entre les joueurs sont l'un des intérêts majeurs du jeu de rôle et *Anarchy* fonctionne mieux quand ces interactions existent. Le joueur dont c'est la Narration va faire avancer l'histoire, mais les autres joueurs sont libres de proposer des idées, des conseils et de rapidement faire réagir leur personnage. La ligne directrice est la question posée plus haut : est-ce que ça améliorera la partie ? Empêcher la Narration d'avancer, enchaîner les interruptions ou critiquer les choix du joueur actif ne va probablement pas aider à rendre la partie intéressante. Proposer des idées et une pointe d'humour le fera. Supportez les autres Narrations de la façon dont vous aimeriez qu'on supporte les vôtres !

JOUEZ VOTRE RÔLE

Pendant la Narration d'un joueur, les autres sont encouragés à jouer leur rôle lorsque c'est approprié, en répondant par exemple aux questions et en participant à la discussion. Vous pouvez jouer votre rôle quand ce n'est pas votre Narration, mais en veillant à ne pas prendre au joueur dont c'est la Narration sa place sous les projecteurs. Le meneur en sera le garant.

INTERVENTION NARRATIVE

Si vous avez une super idée ou suggestion pour faire avancer l'histoire, mais que ce n'est pas votre tour, vous pouvez dépenser un point d'Anarchy pour interrompre la Narration et offrir votre contribution, mettant de fait la Narration en pause. Cette contribution, quelle que soit sa portée pour l'histoire, devrait rester courte, limitée à une ou deux phrases, avant que le joueur dont c'est le tour reprenne sa Narration.

SEUL MAÎTRE À BORD

LA NARRATION CLASSIQUE

La narration partagée proposée par *Shadowrun : Anarchy* permet de créer des histoires incroyables tout en ne nécessitant qu'une préparation marginale de la part du meneur. Il existe cependant de nombreuses raisons pour vouloir jouer de façon plus classique : peut-être les joueurs ne connaissent-ils pas assez le Sixième Monde pour endosser une partie de la narration ; peut-être le meneur a une idée de l'aventure qu'il voudrait faire vivre aux joueurs et ne souhaite pas que ceux-ci l'envoient dans une autre direction ; ou peut-être tout simplement êtes-vous attachés à votre façon habituelle de jouer. Toutes ces raisons, et sûrement bien d'autres encore, sont parfaitement valables.

En termes de règles, limiter la narration partagée pour retrouver un découpage traditionnel des rôles entre meneur et joueurs implique quelques modifications, détaillées ci-après.

NARRATIONS ET TEMPS DE CONVERSATION

Lorsque la narration est partagée, les Narrations des joueurs et du meneur s'enchaînent continuellement en une série de tours, les temps de conversation (p. 147) restant l'exception.

À l'inverse, dans une partie classique, le temps de conversation est la norme, chaque joueur réagissant quand bon lui semble aux descriptions du meneur. La partie n'est découpée en tours et Narrations que pour les combats. Le terme Narration n'est d'ailleurs plus vraiment approprié, mais sera gardé par simplicité.

D'autre part, les joueurs se limitent à décrire les actions de leur personnage, tout le reste n'est plus de leur ressort : ils ne peuvent pas ajouter d'éléments à une Scène, faire intervenir de nouveaux protagonistes ou quoi que ce soit d'autre que leur personnage n'est pas en mesure de faire. C'est aussi vrai pour les conséquences d'une réussite ou d'un échec : le joueur peut annoncer qu'il tente de faire trébucher son adversaire, mais c'est le meneur qui décide s'il parvient à le faire ou non. La seule exception est l'utilisation des points d'Anarchy, comme expliqué ci-dessous.

UTILISATION DES POINTS D'ANARCHY

Une narration classique nécessite de modifier certaines utilisations des points d'Anarchy afin de mieux coller au rôle des joueurs.

JOUEURS

Pour plus de simplicité, toutes les utilisations des points d'Anarchy disponibles sont reprises ici, celles qui sont modifiées par rapport à la narration partagée sont indiquées par un astérisque.

- **Bien disposé :** ajoutez 3 dés si l'un de vos Comportements, Remarques, Avantages ou Atouts s'applique à

GÉRER LES ÉCHECS

Un test échoué ne devrait jamais aboutir à une situation de blocage ni gâcher l'histoire. Cela est difficilement le cas si la narration est partagée, car les joueurs ont largement les moyens de la faire rebondir, mais ce n'est pas toujours vrai dans le cas d'une narration classique. Afin d'éviter de mettre un coup d'arrêt involontaire au rythme de votre partie, réfléchissez aux réels enjeux du test : les enjeux d'un test ne devraient pas toujours se limiter à la réussite ou l'échec de l'action.

Quand l'action entreprise n'est qu'une des nombreuses qui peuvent permettre aux personnages d'atteindre leur but alors échouer n'est qu'un contretemps et les joueurs auront tôt fait de trouver une autre solution. Si par exemple les personnages tentent de déverrouiller un maglock pour entrer dans un hangar, tout en ayant aussi la possibilité de passer par les fenêtres ou de se cacher dans un camion, alors un échec ne sera pas un problème et vous n'avez pas à vous en soucier.

D'autres fois par contre, le test est un point de passage obligé de l'aventure. Dans ces cas-là, le test ne devrait pas porter sur la réussite ou non de l'action, mais sur les conditions de cette réussite. Un échec ne signifie plus que l'action a échoué, mais que sa réussite a été coûteuse pour les personnages. Un coût financier n'est qu'une des multiples options, il peut s'agir de temps, de contacts qui perdent leur confiance dans les personnages, de blessures. Les possibilités sont infinies. Si par exemple les personnages sont parvenus à pénétrer dans le labo de test dans lequel ils doivent voler un prototype, et qu'il ne leur reste qu'à le localiser, il est hors de question de faire échouer la mission à cause d'un échec au test de Perception. L'enjeu du test devrait être de déterminer s'ils le trouvent avant ou après que la sécurité les trouve, eux.

la situation. Vous pouvez utiliser Bien disposé avec un Avantage ou un Atout même dans les situations où son bonus normal ne s'applique pas.

- **Défaillance* :** non disponible.
- **Équipement adéquat* :** permet à un joueur de définir les capacités d'un équipement (voir p. 74).
- **Interruption :** effectuer sa Narration et ses actions immédiatement, changeant ainsi l'ordre du tour.
- **Intervention narrative* :** non disponible.
- **Fonce ! :** disposer de deux Déplacements pour cette Narration pour se rapprocher (ou s'éloigner) d'un adversaire (voir Déplacement, p. 156).
- **Nouvel élément* :** permet au joueur d'ajouter un élément narratif comme il le ferait dans le cadre de la narration partagée. Le meneur garde le droit de refuser la proposition.
- **Nouvelle menace* :** non disponible.
- **Premiers secours :** soigne un point d'Armure, de dommages physiques ou étourdissants à soi-même ou à un autre personnage.
- **Prise de risque* :** ajouter un dé d'imprévu à son jet.
- **Riposte :** effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer. Cette attaque ne compte pas comme une Narration.
- **S'interposer :** s'interposer pour défendre un autre personnage. Si un personnage est touché par une action d'attaque (le joueur a obtenu moins ou autant de succès que l'attaquant), alors le jet de défense initial est ignoré et le personnage qui s'interpose effectue son propre jet de défense contre le jet de l'attaquant. En cas de victoire de ce dernier, c'est le personnage qui s'est interposé qui subit les effets de l'attaque.

Cette liste n'est pas figée dans le marbre, il revient à chaque groupe de se mettre d'accord sur les utilisations des points d'Anarchy autorisées et dans quelle mesure les joueurs peuvent avoir un effet sur des aspects de l'univers qui relèvent normalement de la responsabilité du meneur de jeu.

MENEUR DE JEU

Dans ce type de parties, le meneur de jeu peut dépenser autant de points d'Anarchy par tour qu'il y a de joueurs, avec un maximum de deux contre le même joueur.

EXPLOITS ET COMPLICATIONS

De façon similaire aux réussites et échecs, les conséquences des exploits et complications sont déterminées par le meneur de jeu. Néanmoins, les joueurs ont généralement une idée d'exploit, voire de complication, quand ils décident d'ajouter un dé d'imprévu à leur jet. N'hésitez pas à l'exprimer avant de dépenser votre point d'Anarchy, afin que le meneur puisse s'en inspirer, ou au contraire vous prévenir de son désaccord avant que vous ne dépensiez votre point d'Anarchy.

PERCEPTION

Un autre changement nécessaire pour redonner au meneur son rôle traditionnel est de gérer de façon plus habituelle les tests de Perception . Le MJ étant le seul à décider de l'environnement des personnages, il est seul à pouvoir décider de ce que le personnage remarque en cas de réussite du test. La quantité d'information découverte dépendant du nombre de succès obtenus.

ÉQUIPEMENT

Enfin, l'équipement se doit d'être plus précis dans ce type de parties. Il n'est plus possible pour les personnages d'avoir un objet dont on ne sait pas ce qu'il fait tant que le joueur ne l'a pas décidé, dans la mesure où le joueur n'a plus cette capacité. Ainsi, tous les équipements doivent être suffisamment définis pour que leurs capacités soient comprises de tous. Si un joueur souhaite néanmoins redéfinir les capacités d'un équipement à la volée, et avec l'accord du meneur de jeu, il peut le faire en dépensant un point d'Anarchy.

LES HABITANTS DU SIXIÈME MONDE

Maintenant que vous avez découvert le Sixième Monde et ses règles, il est temps de découvrir ceux qui y vivent. Ce chapitre détaille un certain nombre de PNJ pour faciliter la tâche du meneur de jeu, ainsi que des pouvoirs spécifiques aux créatures.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Gangers p. 182
- Ganger typique p. 182
- Ganger troll p. 182
- Go-ganger p. 183
- Ganger Éveillé p. 183
- Ganger decker p. 183
- Ganger rigger p. 183

Employés corporatistes p. 184
- Employé corporatiste p. 184
- Cadre corporatiste p. 184

Forces de l'ordre et sécurité corporatiste p. 185
- Agent de sécurité / flic des rues p. 185
- Officier de sécurité ou de police p. 185
- Mage de sécurité ou de police p. 185
- Hacker de sécurité ou de police p. 186
- Rigger de sécurité ou de police p. 186
- Officier de sécurité ou de police (forces d'élite) p. 187
- Mage de sécurité ou de police (forces d'élite) p. 187
- Hacker de sécurité ou de police (forces d'élite) p. 188
- Rigger de sécurité ou de police (forces d'élite) p. 188

Militaires p. 189
- Soldat p. 189
- Soldat (forces d'élite) p. 189

Johnsons p. 190
- M. Johnson (corporatiste) p. 190
- M. Johnson (à son compte) p. 190

Esprits p. 191
- Esprits de l'Air p. 191
- Esprits de l'Eau p. 192
- Esprits de l'Homme p. 193
- Esprits de la Terre p. 195
- Esprits du Feu p. 196
- Esprits des Bêtes p. 197

Matrice p. 199
- Sprites p. 199
- GLACE p. 199

Créatures p. 200
- Barghest p. 200
- Basilic p. 200
- Chien de l'enfer p. 200
- Goule p. 201
- Rat du diable p. 201
- Vampire p. 201
- Jeune dragon p. 202

Esprits insectes p. 203
- Esprit Reine insecte p. 203
- Esprit insecte sous forme véritable p. 203
- Esprit insecte sous forme de chair p. 203

Défractés de Boston p. 204
- Lambin p. 204
- Discret p. 204
- Enragé p. 204
- Manipulateur p. 205
- Haineux p. 205

Au cours de leurs runs, les personnages seront confrontés à de nombreuses personnes et créatures. Cette section propose un large choix de PNJ que le meneur peut utiliser à la volée ou qui peuvent servir de point de départ pour en créer d'autres.

Ils sont classés par type et on chacun un niveau de dangerosité, détaillés dans l'encart *Accélérer les tests opposés* (p. 150). Les PNJ *Sbires* ont un niveau de puissance équivalent à un personnage nouvellement créé de Niveau de jeu *Ganger*, les PNJ *Antagonistes* à un personnage *Runner* et les PNJ *Pros* à un personnage *Runner d'élite*.

Certains PNJ, en particulier les gangers, forces de sécurité et forces de sécurité d'élite couvrent les principaux types d'antagonistes à différents niveaux de dangerosité. N'hésitez pas à utiliser leurs caractéristiques pour n'importe quelle autre opposition.

Pour simplifier, la réserve de dés (compétence + attribut) est précalculée, en plus du score de chaque compétence, les Atouts ne sont par contre pas pris en compte. Les PNJ n'ont pas de Connaissances, utilisez leur rôle dans l'aventure pour déterminer ce qu'ils sont susceptibles de connaître.

MÉTATYPE

La grande majorité des métahumains présentés ici sont des humains, n'hésitez pas à les remplacer par d'autres métatypes. Le plus simple pour cela est d'appliquer les modificateurs suivants :

- **Elfe :** –1 point de compétence (au choix), Chance –1, Agilité +1, Charisme +1
- **Nain :** –1 point de compétence (au choix), Chance –1, Force +1, Volonté +1
- **Ork :** –1 point de compétence (au choix), Chance –1, Force +2
- **Troll :** –2 points de compétence (au choix), Chance –1, Force +2, Armure +3

GANGERS

Les Halloweeners, les Eye-Fivers, les Brain Eaters, les Red Rovers, les Ancients. Ces noms, et les gangs qui les portent, peuvent coller une peur bleue à presque n'importe qui. Les gangers sont un niveau au-dessus de la foule la plus ordinaire. Ils règnent sur les rues de la conurb, qu'ils soient à pied ou juchés sur une moto. Ils sont durs comme l'acier et idiots comme des bûches. Ils ont aussi un très fort instinct de propriété, et la mémoire très longue pour les affronts réels ou supposés.

Les gangs sont généralement menés par un chef et quelques lieutenants au-dessus du lot, les caractéristiques présentées ici représentent les gangers normaux et autres adversaires peu expérimentés.

GANGER TYPIQUE

Dangerosité : Sbire
Métatype : humain

Pas les plus malins ni les plus forts du groupe, ces gangers forment généralement le gros des troupes, mis à part dans certains gangs spécialisés.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	3	3	2	2	2

DÉFENSE : 5
COMPÉTENCES : Armes à feu 6 (3 + A), Athlétisme 7 (3 + F), Comédie 4 (2 + C), Corps à corps 7 (4 + A), Intimidation 5 (3 + C), Véhicules terrestres 5 (2 + A)
ATOUTS : un Atout au choix :
Bras cybernétique : cyberware, peut relancer 2 échecs sur les tests liés à l'Agilité si le bras est utilisé (Essence 5 : –1 dé pour les tests de soin).
Drogues de combat : +1 point d'Anarchy par Scène.
Zélé : +2 dés pour résister à l'intimidation ou la peur.
Armure dermique : cyberware, +6 cases d'Armure (Essence 5 : –1 dé pour les tests de soin).

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Poing américain /Couteau	3P	OK	–	–
Pistolet léger	5P	OK	–2	–

Armure : 9 (bomber renforcé aux couleurs du gang)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

GANGER TROLL

Dangerosité : Sbire
Métatype : troll

Plus grands, plus forts, mais pas plus malins, les trolls sont généralement très appréciés dans les gangs.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	3	3	2	2	1

DÉFENSE : 5
COMPÉTENCES : Armes à feu 6 (3 + A), Athlétisme 9 (3 + F), Corps à corps 8 (5 + A), Intimidation 7 (5 + C)
ATOUTS : un Atout au choix :
Bras cybernétique : cyberware, peut relancer 2 échecs sur les tests liés à l'Agilité si le bras est utilisé (Essence 5 : –1 dé pour les tests de soin).
Drogues de combat : +1 point d'Anarchy par Scène.
Zélé : +2 dés pour résister à l'intimidation ou la peur.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	3E	OK	–	–
Poing américain / Couteau	4P	OK	–	–
Pistolet léger	5P	OK	–2	–

Armure : 12 (bomber renforcé aux couleurs du gang et armure naturelle)
Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

GO-GANGER

Dangerosité : Sbire
Métatype : humain

Les gangs de motards, ou go-gangs, sillonnent de nombreuses rues du métroplexe. Ils maîtrisent leur moto aussi bien que les rues de leur territoire.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	4	3	2	2	2

DÉFENSE : 6
COMPÉTENCES : Armes à feu 8 (4 + A), Athlétisme 6 (3 + F), Corps à corps 7 (3 + A), Ingénierie 4 (2 + L), Intimidation 4 (2 + C), Véhicules terrestres 7 (3 + A)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Moto personnalisée (au choix) : +3 dés aux tests de Véhicules terrestres.

Yamaha Rapier (moto de course) : Blindage 9, Résistance 2, Mobilité 3, Autopilote 6

Harley-Davidson Scorpion (chopper) : Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2, Autopilote 6

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Poing américain / Couteau	3P	OK	–	–
Pistolet léger	5P	OK	–2	–

Armure : 9 (bomber renforcé aux couleurs du gang)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

GANGER ÉVEILLÉ

Dangerosité : Sbire
Métatype : humain

Pour les gamins des rues SINless, s'Éveiller n'est pas suffisant pour sortir de la misère. Que ce soit par manque de talent, ou de chance, beaucoup se retrouvent dans les gangs.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	3	4	2	2	2

DÉFENSE : 5
COMPÉTENCES : Athlétisme 6 (3 + F), Comédie 4 (2 + C), Conjuration 5 (1 + V), Corps à corps 6 (3 + A), Intimidation 4 (2 + C), Sorcellerie 7 (3 + V)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus), deux Atouts au choix :

Éclair mana : sort de combat, dommages 6P / CA, Défense FOR + VOL.

Boule de feu : sort de combat, dommages 7P (aire d'effet), Défense AGI + LOG.

Confusion : sort d'effet, la cible est confuse et subit un modificateur de –2 dés sur tous ses tests tant que le sort est maintenu.

Armure : sort d'effet, octroie 6 cases d'Armure supplémentaires tant que le sort est maintenu.

Invisibilité : sort d'effet, permet à la cible de relancer 2 échecs sur ses tests de Furtivité tant que le sort est maintenu.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Poing américain / Couteau	3P	OK	–	–

Armure : 9 (bomber renforcé aux couleurs du gang)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

GANGER DECKER

Dangerosité : Sbire
Métatype : humain

Il arrive qu'un ganger soit plus doué que les autres avec la Matrice, et qu'il parvienne à mettre la main sur un cyberdeck. Ça n'en fera pas un decker de génie, mais il pourra faire quelque menu travail pour le gang.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
2	3	3	4	2	2

DÉFENSE : 7
COMPÉTENCES : Armes à feu 6 (3 + A), Athlétisme 5 (3 + F), Corps à corps 6 (3 + A), Électronique 6 (2 + L), Intimidation 3 (1 + C), Hacking 8 (4 + L)
ATOUTS : Essence 5 (–1 dé pour les tests de soin)

Datajack : cyberware, permet d'accéder à la Matrice en RV (+1 dé pour les actions matricielles).

Cyberdeck Erika MCD-1 : Firewall 1, Moniteur de condition matriciel : 6 cases, 1 Programme, permet de relancer 1 échec sur les tests d'actions matricielles.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	1E	OK	–	–
Poing américain / Couteau	2P	OK	–	–
Pistolet léger	5P	OK	–2	–

Armure : 9 (bomber renforcé aux couleurs du gang)
Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 10

GANGER RIGGER

Dangerosité : Sbire
Métatype : humain

Les gangs savent toujours quoi faire d'un rigger : que ce soit pour fournir un surplus de puissance dans les batailles de territoire ou pour améliorer la surveillance de celui-ci.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	4	3	2	2	2

DÉFENSE : 6
COMPÉTENCES : Armes à feu 8 (4 + A), Armes de véhicule 7 (3 + A), Corps à corps 7 (3 + A), Ingénierie 4 (2 + L),

Intimidation 3 (1 + C), Véhicules terrestres *ou* Véhicules divers 7 (3 + A)

ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Console de commande pour Rigger : permet de contrôler plusieurs drones et permet de relancer 1 échec sur les tests de pilotage ou d'attaque avec les drones.

Un Atout au choix :

GM-Nissan Doberman (drone moyen) : 1 Attaque et 1 Déplacement, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2, Autopilote 6, Mitraillette

Drones-espions (2 minidrones) : 1 Déplacement par drone, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Autopilote 6, Furtivité +4 dés, volants



ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Poing américain / Couteau	3P	OK	–	–
Pistolet léger	5P	OK	–2	–
Mitraillette (sur Doberman)	6P	OK	OK	–

Armure : 9 (bomber renforcé aux couleurs du gang)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

EMPLOYÉS CORPORATISTES

EMPLOYÉ CORPORATISTE

Dangerosité : Figurant
Métatype : humain

Les employés corporatistes forment le gros des effectifs des corporations, même si ce n'est pas à eux que les shadowrunners sont le plus souvent confrontés. Il peut s'agir d'ouvriers, d'agents de bureau ou de secrétaire. Ils sont en bas de l'échelle corporatiste.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
2	2	2	3	2	2

DÉFENSE : 5

COMPÉTENCES : Négociation 4 (2 + C), Véhicules terrestres 3 (1 + A), une compétence au choix parmi : Biotech 5 (2 + L), Électronique 5 (2 + L), Ingénierie 5 (2 + L), Véhicules terrestres 5 (2 + L)

ATOUTS : Essence : 5 (–1 dé aux tests de soin)

Datajack : cyberware, peut accéder à la Matrice en RV (+1 dé aux actions matricielles)

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	1E	OK	–	–
Yamaha Pulsar (taser)	6E	OK	–4	–

Armure : 0
Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 9

CADRE CORPORATISTE

Dangerosité : Sbire
Métatype : humain

Les cadres corporatistes forment l'élite des corporations, ce sont les chercheurs, ingénieurs, équipes marketing. Ce sont eux qui font la valeur de la corporation et ils sont particulièrement protégés. Il existe toute une hiérarchie au sein des cadres, des plus modestes, aux chefs de divisions qui côtoient les dirigeants. Ils sont fréquemment la cible d'extractions, avec ou sans leur accord.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
2	3	3	5	4	2

DÉFENSE : 8
COMPÉTENCES : Étiquette 6 (2 + C), Négociation 7 (3 + C), Véhicules terrestres 4 (1 + A), une compétence au choix parmi : Électronique 10 (5 + L), Biotech 10 (5 + L), Ingénierie 10 (5 + L)
ATOUTS : Essence : 4,5 (–1 dé aux tests de soin)
Datajack : cyberware, peut accéder à la Matrice en RV (+1 dé aux actions matricielles).
Amplificateur cérébral : bioware, permet de relancer 2 échecs sur les tests liés à la Logique.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	**1E**	**OK**	**–**	**–**
Yamaha Pulsar (taser)	**6E**	**OK**	**–4**	**–**

Armure : 0
Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 10

FORCES DE L'ORDRE ET SÉCURITÉ CORPORATISTE

AGENT DE SÉCURITÉ / FLIC DES RUES

Dangerosité : Sbire
Métatype : humain
Qu'il s'agisse de flics qui patrouillent les rues calmes ou de gardes corporatistes de bas niveau, les agents de sécurité ont plus pour fonction de rassurer les gens qu'autre chose. Ils ne sont que faiblement entraînés au combat et leur rôle principal est d'appeler des renforts en cas de problème.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	4	3	3	2	2

DÉFENSE : 7
COMPÉTENCES : Armes à feu 7 (3 + A), Athlétisme 7 (3 + F), Corps à corps 7 (3 + A), Intimidation 5 (3 + C), Pistage 4 (1 + L), Véhicules terrestres 5 (1 + A)
ATOUTS : Essence : 5 (–1 dé aux tests de soin)
Yeux cybernétiques : cyberware, ignore les modifications de luminosité, caméra, permet de relancer 1 dé sur les tests d'Armes à feu.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	**2E**	**OK**	**–**	**–**
Électromatraque	**7E**	**OK**	**–**	**–**
Ares Predator V (pistolet lourd)	**6P**	**OK**	**–2**	**–**

Armure : 9 (gilet pare-balles)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

OFFICIER DE SÉCURITÉ OU DE POLICE

Dangerosité : Antagoniste
Métatype : humain
Les officiers de sécurité ou de police sont l'échelon au-dessus des simples agents. Ils peuvent encadrer des agents, jouant le rôle de chef de patrouille, ou bien patrouiller entre officiers dans les endroits plus risqués.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	4	4	3	3	2

DÉFENSE : 7
COMPÉTENCES : Armes à feu 8 (4 + A), Athlétisme 8 (4 + F), Comédie 4 (1 + C), Corps à corps 8 (4 + A), Intimidation 5 (2 + C), Pistage 6 (3 + L)
ATOUTS : Essence : 3 (–2 dés aux tests de soin)
Yeux cybernétiques : cyberware, ignore les modifications de luminosité, caméra, permet de relancer 2 dés sur les tests de Perception.
Réflexes câblés : cyberware, +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène.
Interface d'arme : cyberware, +1 dé sur les tests d'Armes à feu.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	**2E**	**OK**	**–**	**–**
Électromatraque	**7E**	**OK**	**–**	**–**
Ares Predator V (pistolet lourd)	**6P**	**OK**	**–2**	**–**
Colt M23 (fusil d'assaut)	**8P**	**OK**	**OK**	**–2**

Armure : 9 (gilet pare-balles)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

MAGE DE SÉCURITÉ OU DE POLICE

Dangerosité : Antagoniste
Métatype : humain
Les forces de police comme celles de sécurité ont régulièrement recours à des mages pour soutenir leurs forces conventionnelles et assurer une protection contre les menaces magiques.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
2	3	5	4	3	2

DÉFENSE : 7
COMPÉTENCES : Athlétisme 4 (2 + F), Combat astral 9 (4 + V), Conjuration 9 (4 + V), Corps à corps 5 (2 + A), Furtivité 5 (2 + A), Sorcellerie 10 (5 + V)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)
Éclair étourdissant : sort de combat, dommages 7E / CA, Défense FOR + VOL.
Deux Atouts au choix :
Boule de feu : sort de combat, dommages 6P (aire d'effet), Défense AGI + LOG.

Confusion : sort d'effet, la cible est confuse et subit un modificateur de −1 dé sur tous ses tests tant que le sort est maintenu.
Armure : sort d'effet, octroie 3 cases d'Armure supplémentaires tant que le sort est maintenu.
Soins : sort d'effet, soigne une case de dommages Physiques ou Étourdissants par succès sur un test simple de Sorcellerie + Volonté (n'oubliez pas un éventuel modificateur dû à l'Essence de la cible).
Focus de maintien : permet de maintenir un sort supplémentaire sans malus.
Focus d'invocation : ajoute 1 dé aux tests de Conjuration pour invoquer un esprit.
Focus de Sorcellerie : ajoute 1 dé aux tests de Sorcellerie pour lancer un sort.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	1E	OK	–	–
Électromatraque	7E	OK	–	–

Armure : 9 (gilet pare-balles)
Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 11

HACKER DE SÉCURITÉ OU DE POLICE

Dangerosité : Antagoniste
Métatype : humain

Qu'il s'agisse des hackers de Knight Errant, d'investigations spéciales ou des spiders de sécurité responsables de la surveillance et de la protection des serveurs corporatistes, les shadowrunners ne manqueront pas d'occasion de croiser ces hackers.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
2	3	5	5	3	2

DÉFENSE : 8
COMPÉTENCES : Armes à feu 4 (1 + A), Électronique 9 (4 + L), Hacking 10 (5 + L), Pistage 8 (3 + L)
ATOUTS : Essence : 5 (−1 dé aux tests de soin)
Datajack : permet d'accéder à la Matrice en RV (+1 dé pour les actions matricielles).
Cyberdeck Novatech Navigator : Firewall 2, Moniteur de condition matriciel : 9 cases, 2 Programmes, permet de relancer 2 échecs sur les tests d'actions matricielles.
Deux Atouts au choix :
Armure : programme, augmente de 6 cases le moniteur de condition matriciel du cyberdeck.
Biofeedback : programme, permet d'infliger des dommages matriciels physiques ou étourdissants.
Agresseur : programme, + 2 dés pour les tests de Hacking (cybercombat uniquement).
Cryptage : programme, +2 dés pour les tests de défense en cybercombat.
Exploitation : programme, +2 dés pour les tests de Hacking (hors cybercombat).
Marteau : programme, augmente les dommages de 2 en cybercombat.
Pistage : programme, +2 dés pour les tests de Pistage matriciel.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Colt America L36 (pistolet léger)	5P	OK	–2	–

Armure : 6 (vêtements pare-balles)
Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 11

RIGGER DE SÉCURITÉ OU DE POLICE

Dangerosité : Antagoniste
Métatype : humain

Qu'il s'agisse des riggers de Knight Errant chargés de couvrir leur patrouille dans les zones sensibles ou des riggers de sécurité responsables de la surveillance et de la protection des sites corporatistes, les shadowrunners ne manqueront pas d'occasion de croiser ces riggers.

Il est aussi très probable, en particulier sur les sites corporatistes, que les runners ne rencontrent que les drones, le rigger les pilotant depuis une salle de contrôle sécurisée. Dans ce cas, utilisez les drones présentés ici avec les statistiques du rigger.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	5	3	3	3	2

DÉFENSE : 8
COMPÉTENCES : Armes à feu 7 (2 + A), Armes de véhicule 10 (5 + A), Ingénierie 6 (3 + L), Véhicules divers 10 (5 + A), Véhicules terrestres 10 (5 + A)
ATOUTS : Essence : 5 (−1 dé aux tests de soin)
Datajack (Essence −1, niveau 2) : permet d'accéder à la Matrice en RV (+1 dé pour les actions matricielles).
Console de commande pour Rigger : permet de contrôler plusieurs drones tout en continuant à agir et permet de relancer 2 échecs sur les tests de pilotage ou d'attaque avec les drones.
Un Atout au choix :
GM-Nissan Doberman (drone moyen) : 1 Attaque et 1 Déplacement, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2, Autopilote 6, Fusil d'assaut
Shiawase Kanmushi (2 minidrones) : 1 Déplacement par drone, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Autopilote 6, Furtivité +4 dés, Perception +1 dé
Un Atout au choix :
Drone de combat Steel Lynx (grand drone) : 1 Attaque et 1 Déplacement, Blindage 12, Résistance 1, Mobilité 2, Autopilote 6, Mitrailleuse
MCT-Nissan Roto-drone (drone moyen) : 1 Attaque et 1 Déplacement, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2, Autopilote 6, volant, Mitraillette

Horizon Flying Eye (2 minidrones) : 1 Déplacement par drone, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Autopilote 6, Furtivité +4 dés, Perception +1 dé, volant

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Colt Government 2066 (pistolet lourd)	6P	OK	–2	–
Fusil d'assaut (sur Doberman)	8P	OK	OK	–2
Mitrailleuse (sur Steel Lynx)	8P	OK	OK	OK
Mitraillette (sur Roto-drone)	6P	OK	OK	–

Armure : 6 (vêtements pare-balles)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

OFFICIER DE SÉCURITÉ OU DE POLICE (FORCES D'ÉLITE)

Dangerosité : Pro
Métatype : humain

Ces unités d'élite sont appelées quand les forces de sécurité ordinaires sont dépassées. Il peut s'agir d'unité SWAT, ou équivalent dans d'autres pays, ou bien des forces d'élite corporatistes, comme les Samouraïs rouges de Renraku.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	6	4	3	3	2

DÉFENSE : 9
COMPÉTENCES : Armes à feu 12 (6 + A), Athlétisme 10 (5 + F), Corps à corps 11 (5 + A), Intimidation 5 (2 + C), Pistage 6 (3 + L)
ATOUTS : Essence : 2 (–2 dés aux tests de soin)

Yeux cybernétiques : cyberware, ignore les modifications de luminosité, caméra, permet de relancer 2 dés sur les tests de Perception.

Réflexes câblés : cyberware, +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène.

Interface d'arme : cyberware, +1 dé sur les tests d'Armes à feu.

Ossature renforcée (aluminium) : cyberware, réduit les dommages reçus de 2 points.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	3E	OK	–	–
Électromatraque	7E	OK	–	–
Ares Predator V (pistolet lourd)	6P	OK	–2	–
Colt M23 (fusil d'assaut)	8P	OK	OK	–2
Stoner-Ares M202 (mitrailleuse)*	8P	OK	OK	OK

*** généralement une par escouade.**

Armure : 12 (Armure intégrale) ou 18 (Armure intégrale + bouclier, selon situation)
Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

MAGE DE SÉCURITÉ OU DE POLICE (FORCES D'ÉLITE)

Dangerosité : Pro
Métatype : humain

Les forces corporatistes ou de police d'élite sont souvent confrontées à des menaces de nature magique et elles se doivent d'être appuyées par des mages particulièrement compétents.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
2	3	6	5	3	2



DÉFENSE : 8
COMPÉTENCES : Athlétisme 5 (3 + F), Combat astral 11 (5 + V), Conjuration 11 (5 + V), Corps à corps 5 (2 + A), Furtivité 5 (2 + A), Sorcellerie 12 (6 + V)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus), trois Atouts au choix :
Éclair étourdissant : sort de combat, dommages 8E / CA, Défense FOR + VOL.
Boule de feu : sort de combat, dommages 8P (aire d'effet), Défense AGI + LOG.
Confusion : sort d'effet, la cible est confuse et subit un modificateur de −3 dés sur tous ses tests tant que le sort est maintenu.
Armure : sort d'effet, octroie 9 cases d'Armure supplémentaires tant que le sort est maintenu.
Invisibilité : permet de relancer 3 échecs sur ses tests de Furtivité tant que le sort est maintenu.
Augmentation de réflexes : sort d'effet, +1 attaque par Narration et +2 points d'Anarchy par Scène tant que le sort est maintenu.
Soins : sort d'effet, soigne une case de dommages Physiques ou Étourdissants par succès sur un test simple de Sorcellerie + Volonté (n'oubliez pas un éventuel modificateur dû à l'Essence de la cible).
Focus de maintien : permet de maintenir un sort supplémentaire sans malus.
Focus d'invocation : ajoute 3 dés aux tests de Conjuration pour invoquer un esprit.
Focus de Sorcellerie : ajoute 3 dés aux tests de Sorcellerie pour lancer un sort.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	1E	OK	–	–
Électromatraque	7E	OK	–	–

Armure : 12 (Armure intégrale)
Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 11

HACKER DE SÉCURITÉ OU DE POLICE (FORCES D'ÉLITE)

Dangerosité : Pro
Métatype : humain
Les forces de sécurité et de police doivent parfois faire face à des menaces exceptionnelles sur le front matriciel. C'est là qu'interviennent les hackers d'élite. Il peut aussi s'agir des G-men du Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire (DIEU).

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
2	3	6	6	3	2

DÉFENSE : 9
COMPÉTENCES : Électronique 10 (4 + L), Hacking 13 (7 + L), Pistage 11 (5 + L)
ATOUTS : Essence : 5 (−1 dé aux tests de soin)
Datajack : cyberware, permet d'accéder à la Matrice en RV (+1 dé pour les actions matricielles).
Cyberdeck Shiawase Cyber-5 : Firewall 3, Moniteur de condition matriciel : 12 cases, 2 Programmes, permet de relancer 3 échecs sur les tests d'actions matricielles.
Deux Atouts au choix :
Armure : programme, augmente de 9 cases le moniteur de condition matriciel du cyberdeck.
Biofeedback : programme, permet d'infliger des dommages matriciels physiques ou étourdissants.
Agresseur : programme, +3 dés pour les tests de Hacking (cybercombat uniquement).
Cryptage : programme, +3 dés pour les tests de défense en cybercombat.
Exploitation : programme, +3 dés pour les tests de Hacking (hors cybercombat).
Marteau : programme, augmente les dommages de 3 en cybercombat.
Pistage : programme, +3 dés pour les tests de Pistage matriciel.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	1E	OK	–	–
Colt America L36 (pistolet léger)	5P	OK	–2	–

Armure : 6 (vêtements pare-balles)
Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 11

RIGGER DE SÉCURITÉ OU DE POLICE (FORCES D'ÉLITE)

Dangerosité : Pro
Métatype : humain
Les forces de sécurité corporatiste et de police d'élite sont souvent appuyées par des riggers de talent. Ceux-ci ne sont que rarement présents en personne sur le terrain, contrôlant leurs drones depuis une salle de contrôle ou un véhicule blindé.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	6	3	4	3	2

DÉFENSE : 10
COMPÉTENCES : Armes à feu 8 (2 + A), Armes de véhicule 12 (6 + A), Ingénierie 7 (3 + L), Véhicules divers 12 (6 + A), Véhicules terrestres 12 (6 + A)
ATOUTS : Essence : 5 (−1 dé aux tests de soin)
Câblage de contrôle de véhicule (Essence −1, niveau 2) : permet de contrôler les véhicules en RV (+1 dé pour les actions de véhicule).
Console de commande pour Rigger : permet de contrôler plusieurs drones tout en continuant à agir et permet de relancer 3 échecs sur les tests de pilotage ou d'attaque avec les drones.
Un Atout au choix :

GM-Nissan Doberman (3 drones moyen) : 1 Attaque et 1 Déplacement par drone, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2, Autopilote 6, Fusil d'assaut

Shiawase Kanmushi (2 minidrones) : 1 Déplacement par drone, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Autopilote 6, Furtivité +4 dés, Perception +3 dés

Un Atout au choix :

Drones de combat Steel Lynx blindés (2 grands drones) : 1 Attaque et 1 Déplacement par drone, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2, Autopilote 6, Mitrailleuse

MCT-Nissan Roto-drones (3 drones moyen) : 1 Attaque et 1 Déplacement par drone, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2, Autopilote 6, volants, Mitraillette

MCT Fly-Spy (4 minidrones) : 1 Déplacement par drone, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Autopilote 6, Furtivité +4 dés, Perception +2 dés, volants

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Colt Government 2066 (pistolet lourd)	6P	OK	–2	–
Fusil d'assaut (sur Doberman)	8P	OK	OK	–2
Mitrailleuse (sur Steel Lynx)	8P	OK	OK	OK
Mitraillette (sur Roto-drone)	6P	OK	OK	–

Armure : 6 (vêtements pare-balles)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

MILITAIRES

SOLDAT

Dangerosité : Antagoniste
Métatype : humain

Les forces armées ne sont plus l'apanage des États, les principales corporations ont aussi des armées, sans compter les nombreuses troupes de mercenaires. Les armées modernes ne comptent plus sur le nombre depuis longtemps pour faire la différence, et les soldats sont parfaitement entraînés et bien équipés.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	5	5	3	2	2

DÉFENSE : 8

COMPÉTENCES : Armes à feu 10 (5 + A), Athlétisme 6 (2 + F), Corps à corps 8 (3 + A), Intimidation 4 (2 + C), deux compétences au choix parmi : Armes lourdes 8 (3 + A), Ingénierie 6 (3 + L), Pistage 6 (3 + L), Véhicules terrestres 8 (3 + A)

ATOUTS : Essence : 4 (–2 dés aux tests de soin)

Ossature renforcée (aluminium) : cyberware, réduit les dommages reçus de 2 cases.

Inhibiteur de douleur : cyberware, permet d'ignorer 2 dés de modificateurs de blessure.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Couteau de combat	3P	OK	–	–
Pistolet lourd	6P	OK	–2	–
Fusil d'assaut	8P	OK	OK	–2
Mitrailleuse**	8P	OK	OK	OK
Aztechnology Striker* (lance-roquettes) **	12P	OK	OK	OK

*** Le tireur peut aussi être affecté, à la discrétion du meneur de jeu**
**** Si la compétence Armes lourde est choisie**

Armure : 12 (armure corporelle intégrale)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 11

SOLDAT (FORCES D'ÉLITE)

Dangerosité : Pro
Métatype : humain

Toutes les armées ont leurs forces d'élite, les Navy Seals des UCAS, les Wildcats sioux, etc. Ils sont employés comme commandos et pour les missions les plus dangereuses.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	6	6	4	2	3

DÉFENSE : 10

COMPÉTENCES : Armes à feu 12 (6 + A), Athlétisme 8 (3 + F), Corps à corps 10 (4 + A), Intimidation 4 (2 + C), Pistage 6 (2 + L), Survie 8 (2 + V)

ATOUTS : Essence : 3 (–2 dés aux tests de soin)

Ossature renforcée (titane) : cyberware, réduit les dommages reçus de 3 cases.

Inhibiteur de douleur : cyberware, permet d'ignorer 2 dés de modificateurs de blessure.

Réflexes câblés : cyberware, +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	3E	OK	–	–
Couteau de combat	4P	OK	–	–
Pistolet lourd	6P	OK	–2	–
Fusil d'assaut	8P	OK	OK	–2
Grenade à fragmentation*	12P	OK	OK	–

*** Le tireur peut aussi être affecté, à la discrétion du meneur de jeu**

Armure : 15 (armure lourde intégrale)
Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

JOHNSONS

M. JOHNSON (CORPORATISTE)

Dangerosité : Antagoniste
Métatype : humain

Chargé de traiter avec les shadowrunners pour le compte de sa corporation, M. Johnson est au fait du monde des Ombres comme des salles de réunion des corporations. Il est celui qui se salit les mains pour que les corpos et les gouvernements n'aient pas à le faire. Il aide à sacrifier les « actifs sacrifiables », les shadowrunners. M. Johnson dirige les rencontres, recrute les talents nécessaires, et paie pour avoir des résultats. Il donne aux PJ les informations dont ils ont besoin pour faire le job pour lequel il les embauche, ou du moins, les informations qu'il croit utiles pour eux. Il peut aussi leur fournir certains des équipements spéciaux qui leur seraient nécessaires pour arriver à leurs fins. Il a des relations importantes et la mémoire longue.



FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	3	5	4	5	3

DÉFENSE : 7
COMPÉTENCES : Acrobaties 4 (1 + A), Armes à feu 6 (3 + A), Athlétisme 5 (2 + F), Comédie 9 (4 + C), Électronique 5 (1 + L), Intimidation 7 (2 + C), Négociation 9 (4 + C), Véhicules terrestres 5 (2 + A)
ATOUTS : Essence : 5,5 (aucun malus)
Phéromones optimisées : bioware, permet de relancer 2 dés sur les tests liés au Charisme lors des rencontres physiques

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Électromatraque	7E	OK	–	–
Ares Predator V (pistolet lourd)	6P	OK	–2	–

Armure : 6 (vêtements pare-balles)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 11

M. JOHNSON (À SON COMPTE)

Dangerosité : Antagoniste
Métatype : humain

Tous les Johnson ne travaillent pas pour une unique corporation. Certains sont à leur compte, ils travaillent pour le plus offrant, en général de petites corporations ou d'autres organisations qui n'ont pas les moyens ou le besoin d'avoir un Johnson permanent. Il peut s'agir de policlubs, d'organisations diverses ou de toute autre personne ayant besoin de recourir ponctuellement à des shadowrunners.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	4	4	3	4	3

DÉFENSE : 7
COMPÉTENCES : Acrobaties 5 (1 + A), Armes à feu 7 (3 + A), Athlétisme 6 (2 + F), Comédie 8 (4 + C), Électronique 5 (2 + L), Intimidation 5 (1 + C), Négociation 7 (3 + C), Véhicules terrestres 6 (2 + A)
ATOUTS : Essence : 4,5 (–1 dé pour les tests de soins)
Phéromones optimisées : bioware, permet de relancer 2 dés sur les tests liés au Charisme lors des rencontres physiques.
Augmentation de réaction : cyberware, +1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	**2E**	**OK**	**–**	**–**
Matraque	**5P**	**OK**	**–**	**–**
Ruger Super Warhawk (pistolet lourd)	**6P**	**OK**	**–2**	**–**

Armure : 6 (vêtements pare-balles)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

ESPRITS

Les esprits sont des créatures originaires des métaplans, des plans d'existence magiques indépendants du monde physique, contrairement au plan astral. Les magiciens peuvent les invoquer pour leur demander des services. Les mages hermétiques, qui ont une approche méthodique de la magie, considèrent que les esprits doivent les servir. Les chamans, qui ont généralement une approche plus respectueuse de la magie et des esprits, respectent davantage ces derniers. Néanmoins, tous s'accordent à dire que les esprits discutent entre eux sur leur métaplan d'origine, et un invocateur qui abuserait régulièrement de ses esprits risque de rencontrer de plus en plus de difficulté à les invoquer et à se faire obéir. Les mages hermétiques peuvent invoquer des esprits de l'Air, de l'Eau, du Feu, de la Terre et de l'Homme, alors que les chamans invoquent des esprits de l'Homme, des Bêtes, de l'Air de l'Eau ou de la Terre. Les magiciens suivant une autre tradition magique pourront aussi invoquer cinq types d'esprits, en accord avec leur tradition. Les esprits n'ont pas tous la même puissance, les invocateurs peuvent invoquer les esprits mineurs, normaux ou majeurs décrits ci-dessous. La difficulté va évidemment croissant avec la puissance de l'esprit invoqué (voir *Invocation d'esprit*, p. 161). Une fois invoqués, les esprits apparaissent dans l'espace astral à côté de leur invocateur. Si les services demandés par le magicien l'exigent, les esprits peuvent se matérialiser sur le plan physique, tout en restant présent dans l'astral. À la discrétion du meneur de jeu, certains pouvoirs des esprits peuvent être limités à leur domaine : par exemple, le pouvoir Mouvement d'un esprit de l'eau pourrait ne fonctionner que dans ou sur l'eau. Certains mages corrompus invoquent des versions toxiques des esprits présentés ici. Leurs caractéristiques sont comparables, mais vous pouvez remplacer certains de leurs Atouts par Attaque élémentaire (acide) ou Nausée (voir *Pouvoirs de créatures*, p. 205).

ESPRITS DE L'AIR

Les esprits de l'Air sont originaires du métaplan de l'Air et sont connus sous différents noms selon la tradition de l'invocateur : esprits de l'air ou des vents, sylphes, etc. Leur apparence varie aussi selon leur invocateur et leur puissance : tourbillon de vents, oiseau, être fait de vents, tornade, etc.

ESPRIT DE L'AIR MINEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
1	7	3	3	3	1

DÉFENSE : 10
COMPÉTENCES : Armes à projectiles 10 (3 + A), Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 10 (3 + A)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)
Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
Mouvement : peut utiliser « Fonce ! » sur lui ou un autre personnage sans dépenser de point d'Anarchy.
Un Atout au choix :
Attaque élémentaire (électricité) : attaque : Armes à projectiles, dommages 4P / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque.
Attaque élémentaire (froid) : attaque : Armes à projectiles, dommages 4E / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.
Aura de froid ou d'électricité : les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissant.
Confusion : sort d'effet, –1 dé pour tous les tests de la cible.
Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 2E / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque, la cible est immobilisée.
Psychokinésie : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.
Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures –1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	**1E**	**OK**	**–**	**–**
Engloutissement**	**2E / CA**	**OK**	**–**	**–**
Attaque élémentaire (froid)**	**4E* / CA**	**OK**	**OK**	**OK**
Attaque élémentaire (électricité)**	**4P / CA**	**OK**	**OK**	**OK**

*** +2 dommages à l'armure**
**** selon Atouts choisis**

Armure : 0
Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 10

ESPRIT DE L'AIR

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	9	5	5	5	2

DÉFENSE : 14

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 12 (3 + A), Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 12 (3 + A)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)
Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
Mouvement : peut utiliser « Fonce ! » sur lui ou un autre personnage sans dépenser de point d'Anarchy.
Psychokinésie : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.
Un Atout au choix :
Attaque élémentaire (électricité) : attaque : Armes à projectiles, dommages 6P / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque.
Attaque élémentaire (froid) : attaque : Armes à projectiles, dommages 6E / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.
Aura de froid ou d'électricité : les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissant.
Confusion : sort d'effet, -3 dés pour tous les tests de la cible.
Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 4E / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque, la cible est immobilisée.
Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	**2E**	**OK**	**–**	**–**
Engloutissement**	**4E / CA**	**OK**	**–**	**–**
Attaque élémentaire (froid)**	**6E* / CA**	**OK**	**OK**	**OK**
Attaque élémentaire (électricité)**	**6P / CA**	**OK**	**OK**	**OK**

*** +2 dommages à l'armure**
**** selon Atouts choisis**

Armure : 0
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 11

ESPRIT DE L'AIR MAJEUR

Dangerosité : Terreur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	11	7	7	7	3

DÉFENSE : 18
COMPÉTENCES : Armes à projectiles 14 (3 + A), Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 14 (3 + A)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)
Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
Mouvement : peut utiliser « Fonce ! » sur lui ou un autre personnage sans dépenser de point d'Anarchy.
Psychokinésie : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.
Deux Atouts au choix :
Attaque élémentaire (électricité) : attaque : Armes à projectiles, dommages 8P / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque.
Attaque élémentaire (froid) : attaque : Armes à projectiles, dommages 8E / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.
Aura de froid ou d'électricité : les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissant.
Confusion : sort d'effet, -5 dés pour tous les tests de la cible.
Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 6E / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque, la cible est immobilisée.
Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	**3E**	**OK**	**–**	**–**
Engloutissement**	**6E / CA**	**OK**	**–**	**–**
Attaque élémentaire (froid)**	**8E* / CA**	**OK**	**OK**	**OK**
Attaque élémentaire (électricité)**	**8P / CA**	**OK**	**OK**	**OK**

*** +2 dommages à l'armure**
**** selon Atouts choisis**

Armure : 0
Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 12

ESPRITS DE L'EAU

Les esprits de l'Eau sont originaires du métaplan de l'Eau et sont connus sous différents noms selon la tradition de l'invocateur : esprits de l'eau ou des courants, nymphes, etc. Leur apparence varie aussi selon leur invocateur et leur puissance : tourbillon d'eau, animal marin, être fait d'eau, cyclone, etc.

ESPRIT DE L'EAU MINEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	5	3	3	3	1

DÉFENSE : 8
COMPÉTENCES : Armes à projectiles 8 (3 + A), Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 8 (3 + A)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)
Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 2E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée et ne peut plus respirer.

Un Atout au choix :

Attaque élémentaire (eau) : attaque : Armes à projectiles, dommages 5E, défense : AGI + LOG.

Collage : la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).

Dissimulation : permet à la cible de relancer 2 échecs sur les tests de Furtivité.

Mouvement : peut utiliser « Fonce ! » sur lui ou un autre personnage sans dépenser de point d'Anarchy.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures −1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Engloutissement	2E / CA	OK	–	–
Attaque élémentaire (eau)**	5E	OK	OK	OK

** selon Atouts choisis

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

ESPRIT DE L'EAU

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	7	5	5	5	2

DÉFENSE : 12

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 10 (3 + A), Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 10 (3 + A)

ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 3 échecs sur les tests de Furtivité.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 4E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée et ne peut plus respirer.

Un Atout au choix :

Attaque élémentaire (eau) : attaque : Armes à projectiles, dommages 7E, défense : AGI + LOG.

Collage : la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).

Mouvement : peut utiliser « Fonce ! » sur lui ou un autre personnage sans dépenser de point d'Anarchy.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures −1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	3E	OK	–	–
Engloutissement	4E / CA	OK	–	–
Attaque élémentaire (eau)**	7E	OK	OK	OK

** selon Atouts choisis

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

ESPRIT DE L'EAU MAJEUR

Dangerosité : Terreur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	9	7	7	7	3

DÉFENSE : 16

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 12 (3 + A), Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 12 (3 + A),

ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 4 échecs sur les tests de Furtivité.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 6E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée et ne peux plus respirer.

Deux Atouts au choix :

Attaque élémentaire (eau) : attaque : Armes à projectiles, dommages 9E, défense : AGI + LOG.

Collage : la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).

Mouvement : peut utiliser « Fonce ! » sur lui ou un autre personnage sans dépenser de point d'Anarchy.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures −1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	4E	OK	–	–
Engloutissement	6E / CA	OK	–	–
Attaque élémentaire (eau)**	9E	OK	OK	OK

** selon Atouts choisis

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 12

ESPRITS DE L'HOMME

Les esprits de l'Homme sont originaires du métaplan de l'Homme et sont connus sous différents noms selon la tradition de l'invocateur : esprits de l'homme ou des ancêtres, etc. Leur apparence varie aussi selon leur invocateur et leur puissance : homme ou femme, lutin, etc.

ESPRIT DE L'HOMME MINEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	4	3	4	3	1

DÉFENSE : 8
COMPÉTENCES : Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 7 (3 + A), Sorcellerie 6 (3 + V)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
Accident : permet d'ajouter un dé de complication à 2 tests par tour.
Un Atout au choix :
Confusion : sort d'effet, -1 dé pour tous les tests de la cible.
Contrôle des pensées : sort d'effet, +1 dé pour les tests d'Intimidation et de Négociation contre la cible.
Dissimulation : permet à la cible de relancer 2 échecs sur les tests de Furtivité.
Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.
Psychokinésie : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.
Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–

Armure : 0
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

ESPRIT DE L'HOMME

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	6	5	6	5	2

DÉFENSE : 12
COMPÉTENCES : Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 9 (3 + A), Sorcellerie 8 (3 + V)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
Accident : permet d'ajouter un dé de complication à 3 tests par tour.
Contrôle des pensées : sort d'effet, +3 dés pour les tests d'Intimidation et de Négociation contre la cible.
Un Atout au choix :
Confusion : sort d'effet, -3 dés pour tous les tests de la cible.
Dissimulation : permet à la cible de relancer 3 échecs sur les tests de Furtivité.
Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.
Psychokinésie : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.
Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	3E	OK	–	–

Armure : 0
Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

ESPRIT DE L'HOMME MAJEUR

Dangerosité : Terreur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	8	7	8	7	3

DÉFENSE : 16
COMPÉTENCES : Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 11 (3 + A), Sorcellerie 10 (3 + V)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
Accident : permet d'ajouter un dé de complication à 4 tests par tour.
Contrôle des pensées : sort d'effet, +5 dés pour les tests d'Intimidation et de Négociation contre la cible.
Deux Atouts au choix :
Confusion : sort d'effet, -5 dés pour tous les tests de la cible.
Dissimulation : permet à la cible de relancer 4 échecs sur les tests de Furtivité.
Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.
Psychokinésie : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.
Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	4E	OK	–	–

Armure : 0
Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 12

ESPRITS DE LA TERRE

Les esprits de la Terre sont originaires du métaplan de la Terre et sont connus sous différents noms selon la tradition de l'invocateur : esprits de la terre, golems, etc. Leur apparence varie aussi selon leur invocateur et leur puissance : monticule de terre, animal fouisseur, être fait de terre, etc.

ESPRIT DE LA TERRE MINEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	1	3	3	3	1

DÉFENSE : 4
COMPÉTENCES : Armes à projectiles 4 (3 + A), Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 4 (3 + A)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
Collage : la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).
Un Atout au choix :
Attaque élémentaire (terre) : attaque : Armes à projectiles, dommages 6P, défense : AGI + LOG.
Confusion : sort d'effet, −1 dé pour tous les tests de la cible.
Dissimulation : permet à la cible de relancer 2 échecs sur les tests de Furtivité.
Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 3E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.
Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures −1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	4P	OK	–	–
Engloutissement**	3E / CA	OK	–	–
Attaque élémentaire (terre)**	6P	OK	OK	OK

** selon Atouts choisis

Armure : 6 (armure naturelle)
Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 10

ESPRIT DE LA TERRE

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
9	3	5	5	5	2

DÉFENSE : 8
COMPÉTENCES : Armes à projectiles 6 (3 + A), Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 6 (3 + A)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)



Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
Collage : la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).
Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 5E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.
Un Atout au choix :
Attaque élémentaire (terre) : attaque : Armes à projectiles, dommages 8P, défense : AGI + LOG.
Confusion : sort d'effet, -3 dés pour tous les tests de la cible.
Dissimulation : permet à la cible de relancer 3 échecs sur les tests de Furtivité.
Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	**5P**	**OK**	–	–
Engloutissement	**5E / CA**	**OK**	–	–
Attaque élémentaire (terre)**	**8P**	**OK**	**OK**	**OK**

**** selon Atouts choisis**

Armure : 6 (armure naturelle)
Moniteurs de condition (P / E) : 13 / 11

ESPRIT DE LA TERRE MAJEUR

Dangerosité : Terreur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
11	5	7	7	7	3

DÉFENSE : 12
COMPÉTENCES : Armes à projectiles 8 (3 + A), Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 8 (3 + A)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)
Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
Collage : la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).
Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 7E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.
Deux Atouts au choix :
Attaque élémentaire (terre) : attaque : Armes à projectiles, dommages 10P, défense : AGI + LOG.
Confusion : sort d'effet, -5 dés pour tous les tests de la cible.
Dissimulation : permet à la cible de relancer 4 échecs sur les tests de Furtivité.
Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	**6P**	**OK**	–	–
Engloutissement	**7E / CA**	**OK**	–	–
Attaque élémentaire (terre)**	**10P**	**OK**	**OK**	**OK**

**** selon Atouts choisis**

Armure : 6 (armure naturelle)
Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 12

ESPRITS DU FEU

Les esprits du Feu sont originaires du métaplan du Feu et sont connus sous différents noms selon la tradition de l'invocateur : esprits du feu ou des flammes, salamandres, flammèches, etc. Leur apparence varie aussi selon leur invocateur et leur puissance : tourbillon de flammes, salamandre rouge, être fait de feu, brasier, etc.

ESPRIT DU FEU MINEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	5	3	3	3	1

DÉFENSE : 8
COMPÉTENCES : Armes à projectiles 8 (3 + A), Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 8 (3 + A)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)
Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
Aura de feu : les attaques au corps à corps infligent +2 dommages à l'Armure.
Un Atout au choix :
Attaque élémentaire (feu) : attaque : Armes à projectiles, dommages 4P / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.
Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 2P / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.
Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.
Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	**2P***	**OK**	–	–
Engloutissement**	**2P* / CA**	**OK**	–	–
Attaque élémentaire (feu)**	**4P* / CA**	**OK**	**OK**	**OK**

*** +2 dommages à l'Armure.**
**** selon Atouts choisis**

Armure : 0
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

ESPRIT DE FEU

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	7	5	5	5	2

DÉFENSE : 12
COMPÉTENCES : Armes à projectiles 10 (3 + A), Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 10 (3 + A)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
Aura de feu : les attaques au corps à corps infligent +2 dommages à l'Armure.
Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 4P/ CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Un Atout au choix :

Attaque élémentaire (feu) : attaque : Armes à projectiles, dommages 6P / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.
Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.
Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures –1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	3P*	OK	–	–
Engloutissement	4P* / CA	OK	–	–
Attaque élémentaire (feu)**	6P* / CA	OK	OK	OK

* +2 dommages à l'Armure.
** selon Atouts choisis

Armure : 0
Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

ESPRIT DE FEU MAJEUR

Dangerosité : Terreur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	9	7	7	7	3

DÉFENSE : 16
COMPÉTENCES : Armes à projectiles 12 (3 + A), Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 12 (3 + A)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
Aura de feu : les attaques au corps à corps infligent +2 dommages à l'Armure.
Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 6P / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Deux Atouts au choix :

Attaque élémentaire (feu) : attaque : Armes à projectiles, dommages 8P / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.
Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.
Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures –1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	4P*	OK	–	–
Engloutissement	6P* / CA	OK	–	–
Attaque élémentaire (feu)**	8P* / CA	OK	OK	OK

* +2 dommages à l'Armure.
** selon Atouts choisis

Armure : 0
Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 12

ESPRITS DES BÊTES

Les esprits des Bêtes sont originaires du métaplan des Bêtes et sont connus sous différents noms selon la tradition de l'invocateur : esprits des bêtes, sauvagerie, etc. Leur apparence varie aussi selon leur invocateur et leur puissance, mais est le plus souvent celle d'un animal.

ESPRIT DES BÊTES MINEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	3	3	3	3	1

DÉFENSE : 6
COMPÉTENCES : Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 6 (3 + A), Intimidation 6 (3 + C)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
Armes naturelles : griffes, crocs, queue, etc. dommages (FOR / 2 + 2)P.

Un Atout au choix :

Contrôle animal : les animaux non Éveillés obéissent aux commandes simples. Limité à un essaim de créatures très petites (rats ou plus petits), trois douzaines de petites créatures (chats ou plus petit) ou six grandes créatures.
Dissimulation : permet à la cible de relancer 2 échecs sur les tests de Furtivité quand elle se tient immobile.
Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.
Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures –1 heure / succès excédentaire.



Venin : les dommages au moniteur de condition Physique sont augmentés de 2 (mais pas à l'Armure).

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Arme naturelle	**5P**	**OK**	**–**	**–**

Armure : 3 (armure naturelle)
Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

ESPRIT DES BÊTES

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	5	5	5	5	2

DÉFENSE : 10
COMPÉTENCES : Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 8 (3 + A), Intimidation 8 (3 + C)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
Armes naturelles : griffes, crocs, queue, etc. dommages (FOR / 2 + 3)P.
Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

Un Atout au choix :

Contrôle animal : les animaux non Éveillés obéissent aux commandes simples. Limité à un essaim de créatures très petites (rats ou plus petits), trois douzaines de petites créatures (chats ou plus petit) ou six grandes créatures.
Dissimulation : permet à la cible de relancer 3 échecs sur les tests de Furtivité quand elle se tient immobile.
Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures −1 heure / succès excédentaire.
Venin : les dommages au moniteur de condition Physique sont augmentés de 2 (mais pas à l'Armure).

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Arme naturelle	**7P**	**OK**	**–**	**–**

Armure : 3 (armure naturelle)
Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 11

ESPRIT DES BÊTES MAJEUR

Dangerosité : Terreur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
9	7	7	7	7	3

DÉFENSE : 14
COMPÉTENCES : Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 10 (3 + A), Intimidation 10 (3 + C)
ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.
Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.
Armes naturelles : griffes, crocs, queue, etc. dommages (FOR / 2 + 4)P.
Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

Deux Atouts au choix :

Contrôle animal : les animaux non Éveillés obéissent aux commandes simples. Limité à un essaim de créatures

très petites (rats ou plus petits), trois douzaines de petites créatures (chats ou plus petit) ou six grandes créatures.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 4 échecs sur les tests de Furtivité.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures –1 heure / succès excédentaire.

Venin : les dommages au moniteur de condition Physique sont augmentés de 2 (mais pas à l'Armure).

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	**9P**	**OK**	–	–

Armure : 3 (armure naturelle)

Moniteurs de condition (P / E) : 13 / 12

MATRICE

SPRITES

Les sprites sont des créatures numériques formées à partir de la résonance, ils peuvent prendre n'importe quelle apparence, selon la volonté du technomancien qui les a compilées. Les technomanciens peuvent compiler des sprites mineurs, normaux ou majeurs (voir *Sprites*, p. 164).

SPRITE MINEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
–	–	–	**3**	–	**1**

DÉFENSE : 6

COMPÉTENCES : Hacking 6 (3 + L), Pistage 6 (3 + L), Technomancie 6 (3 + L)

ATOUTS :

Un Atout au choix selon le type de sprite :

Coursier : forme complexe d'effet, 2 relances pour les tests de Pistage.

Cracker : forme complexe d'effet, +2 dés pour les tests de Hacking (hors cybercombat)

Erreur : forme complexe d'effet, la cible relance 1 succès sur ses tests d'Arme à feu, matriciels ou de pilotage.

Machine : forme complexe d'effet, la cible gagne une résistance aux dommages de 2 contre les dommages matriciels.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Cybercombat	**2E**	**OK**	–	–

Moniteur de condition (M) : 9

SPRITE

Dangerosité : Antagoniste

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
–	–	–	**5**	–	**2**

DÉFENSE : 10

COMPÉTENCES : Hacking 8 (3 + L), Pistage 8 (3 + L), Technomancie 8 (3 + L)

ATOUTS :

Un Atout au choix selon le type de sprite :

Coursier : forme complexe d'effet, 3 relances pour les tests de Pistage.

Cracker : forme complexe d'effet, +3 dés pour les tests de Hacking (hors cybercombat)

Erreur : forme complexe d'effet, la cible relance 2 succès sur ses tests d'Arme à feu, matriciels ou de pilotage.

Machine : forme complexe d'effet, la cible gagne une résistance aux dommages de 3 contre les dommages matriciels.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Cybercombat	**3E**	**OK**	–	–

Moniteur de condition (M) : 10

SPRITE MAJEUR

Dangerosité : Terreur

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
–	–	–	**7**	–	**2**

DÉFENSE : 14

COMPÉTENCES : Hacking 10 (3 + L), Technomancie 10 (3 + L), Pistage 10 (3 + L)

ATOUTS :

Un Atout au choix selon le type de sprite :

Coursier : forme complexe d'effet, 4 relances pour les tests de Pistage.

Cracker : forme complexe d'effet, +4 dés pour les tests de Hacking (hors cybercombat)

Erreur : forme complexe d'effet, la cible relance 3 succès sur ses tests d'Arme à feu, matriciels ou de pilotage.

Machine : forme complexe d'effet, la cible gagne une résistance aux dommages de 4 contre les dommages matriciels.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Cybercombat	**4E**	**OK**	–	–

Moniteur de condition (M) : 11

GLACE

Les contre-mesures d'intrusion (CI), surnommées glaces (de l'anglais *ice*, pour IC), sont des programmes autonomes de défense matricielle des serveurs.

Dangerosité : Antagoniste

FW	LOG
6	**5**

DÉFENSE : 11
COMPÉTENCES : Hacking 8 (3 + L), Pistage 8 (3 + L)
PROGRAMMES : un au choix selon le type de glace.
Glace noire : dommages physiques.
Glace tueuse : +2 dés aux tests de Hacking (cybercombat uniquement)
Glace patrouilleuse : peut relancer 2 échecs sur ses tests de perception matricielle (LOG + LOG).
Glace traceuse : +2 dés aux tests de Pistage.
Glace acide : chaque attaque réussie réduit le Firewall de la cible de 1 pour la durée de la Scène.

ARMES

	Dom.
Cybercombat	3E (3P pour les glaces noires)

Moniteur de condition (M) : 11

CRÉATURES

BARGHEST

Dangerosité : Pro

Le barghest est une variante Éveillée du mastiff anglais. Un individu mesure environ 85 cm au garrot et pèse approximativement 170 kg. Des épines acérées forment des protubérances sur son échine. Ses yeux rougeoient, et ses dents brillent légèrement dans le noir à cause de bactéries luminescentes présentes dans sa salive. Un certain nombre de corporations ont tenté d'utiliser le barghest comme animal de garde, avec des résultats mitigés.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
8	4	4	2	3	3

DÉFENSE : 6
COMPÉTENCES : Athlétisme 11 (3 + F), Corps à corps 10 (6 + A), Intimidation 7 (4 + C), Pistage 7 (5 + L)
ATOUTS : Essence : 6 (aucun malus)
Sens accrus : +3 dés aux tests de Perception.
Créature duale : cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.
Peur : permet de relancer 2 échecs aux tests d'Intimidation.
Hurlement paralysant : +3 dés aux tests d'Intimidation, en cas de réussite les cibles ne peuvent plus bouger, à portée intermédiaire maximum.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Morsure	4P	OK	–	–

Armure : 3 (armure naturelle)
Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 10

BASILIC

Dangerosité : Sbire

Le basilic est une métaespèce du dragon de Komodo, qui fait environ 2,50 m de long de son museau au bout de sa queue, et pèse une centaine de kilos. Il fait une vingtaine de centimètres au garrot, est relativement plus large que son cousin ordinaire, et a un « éventail » dorsal garni d'épines, d'une hauteur d'environ trente centimètres, qui court sur pratiquement toute sa longueur. Ses écailles sont solides ; de coloration noir et jaune brillant.

Extrêmement territorial, il est relativement facile à entraîner et est largement utilisé comme animal de garde par un grand nombre de mégacorpos du Sixième Monde.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	3	5	2	1	2

DÉFENSE : 5
COMPÉTENCES : Athlétisme 9 (2 + F), Corps à corps 8 (5 + A), Furtivité 5 (2 + A)
ATOUTS : Essence : 6 (aucun malus)
Arme naturelle (crocs) : dommages (FOR / 2 + 3)P
Pétrification : la cible, au maximum à portée intermédiaire, est changée en pierre pour 3 tours, moins 1 par succès à un test de FOR + VOL.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Crocs	7P	OK	–	–

Armure : 9 (armure naturelle)
Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 11

CHIEN DE L'ENFER

Dangerosité : Antagoniste

Le chien de l'enfer est la version Éveillée du berger allemand, faisant 90 cm au garrot et pesant environ 145 kg. Sa fourrure est aussi noire que le charbon, et ses yeux sont bordés de rouge. C'est un prédateur qui chasse en meutes, lesquelles s'attaquent à des proies de taille variée. C'est un animal de sécurité populaire, en particulier pour les installations isolées dans les zones rurales.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	4	3	2	3	1

DÉFENSE : 6
COMPÉTENCES : Armes à projectile 7 (3 + A), Athlétisme 8 (3 + F), Corps à corps 8 (4 + A), Furtivité 7 (3 + A), Intimidation 6 (3 + C), Pistage 7 (5 + L)
ATOUTS : Essence : 6 (aucun malus)
Attaque élémentaire (feu) : attaque : Armes à projectiles, dommages 5P / CA, défense AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure, à portée courte uniquement.
Sens améliorés : +2 dés aux tests de Perception.

Créature duale : cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.
Peur : permet de relancer 2 échecs aux tests d'Intimidation.
Immunité au feu : les dommages de feu sont réduits de 4.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Morsure	3P	OK	–	–

Armure : 3 (armure naturelle)
Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

GOULE

Dangerosité : Sbire

Objet de peur ou de pitié, et souvent des deux à la fois, les goules sont des métahumains infectés par la virulente souche Krieger du VVHMH, le virus vampirique humain-métahumain. La maladie entraîne des modifications extrêmes de l'organisme de la victime qui perd toute pilosité corporelle, sa peau prenant une teinte grisâtre et une texture rugueuse. Les doigts s'allongent, les ongles durcissent pour prendre la forme de griffes acérées, tandis que les yeux se recouvrent d'une fine pellicule blanche, pour perdre tout signe distinctif et ne laisser que des globes oculaires blancs dans leurs orbites. La maladie sème aussi le chaos dans la tête de l'individu, ne laissant trop souvent qu'une créature dépourvue d'esprit, machine vicieuse et affamée. Les goules subissent l'ostracisme de la société « normale » à cause du régime alimentaire que leur nature leur impose. En effet, elles doivent se nourrir de viande crue pour survivre, dont une grande part doit être d'origine métahumaine.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
6	4	4	2	2	2

DÉFENSE : 6
COMPÉTENCES : Athlétisme 9 (3 + F), Comédie 4 (2 + C), Corps à corps 8 (4 + A), Intimidation 4 (2 + C)
ATOUTS : Essence : 6 (aucun malus)
Sauvage : permet de relancer 1 échec sur les tests liés à l'Agilité.
Arme naturelle (griffes) : dommages (FOR / 2 + 1)P
Aveugle : n'est pas affecté par l'environnement visuel.
Créature duale : cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.
Exigence alimentaire : chair métahumaine

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	4P	OK	–	–

Armure : 6 (manteau renforcé largement déchiré)
Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

RAT DU DIABLE

Dangerosité : Sbire

Rat démesuré pouvant mesurer jusqu'à un mètre de long, queue comprise pour 3 à 4 kg, le rat du diable est un chasseur nocturne qui vit en meutes pouvant regrouper une trentaine d'individus. Il recherche habituellement des animaux plus petits pour se nourrir, mais n'est pas effrayé par l'idée d'attaquer un métahumain s'il ressent une faiblesse.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	5	2	2	2	1

DÉFENSE : 7
COMPÉTENCES : Acrobaties 10 (5 + A), Corps à corps 8 (3 + A), Furtivité 10 (5 + A), Pistage 7 (5 + L)
ATOUTS : Essence : 6 (aucun malus)
Contrôle animal (rats ordinaires) : peut commander jusqu'à 25 rats à portée intermédiaire.
Dissimulation : peut relancer 3 échecs sur ses tests de Furtivité quand il reste immobile.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Morsure	2P	OK	–	–

Armure : 0
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 9

VAMPIRE

Dangerosité : Terreur

Humain victime du VVHMH (Virus Vampirique Humain Méta-Humain), le vampire fait des autres métahumains ses proies, buvant leur sang et aspirant leur Essence pour survivre. À la différence de nombreux autres Infectés, le vampire peut habituellement réprimer sa faim s'il le choisit. Certains essaient d'être « civilisés », et refusent de drainer le sang ou l'Essence d'une victime non consentante. D'autres se délectent de la chasse, se révélant dans le rôle du monstre. C'est une créature Éveillée.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	5	5	5	5	3

DÉFENSE : 10
COMPÉTENCES : Armes à feu 8 (3 + A), Athlétisme 8 (3 + F), Combat astral 9 (4 + V), Conjuration 11 (6 + V), Corps à corps 8 (3 + A), Furtivité 10 (5 + A), Intimidation 9 (4 + C), Négociation 10 (5 + C), Sorcellerie 11 (6 + V)
ATOUTS : Essence : 6 (aucun malus)
Immunité à l'âge, aux toxines et aux maladies : les vampires ne vieillissent pas et ne sont affectés ni par les toxines ni par les maladies.
Créature duale : cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.
Drain d'Essence : réduit l'Essence d'une cible immobilisée de 1 de façon permanente.

Infection : si un drain d'Essence réduit l'Essencede la cible à 0, celle-ci est infectée par le VVHMH.
Forme brumeuse : le vampire peut se transformer en nuage de brume et se glisser par des fissures par lesquelles son corps ne passerait normalement pas.
Régénération : les vampires guérissent deux cases de dommages par tour (dommages étourdissants en premier).
Contrôle des pensées : +3 dés pour les tests d'Intimidation et de Négociation.
Contrôle animal : les animaux non Éveillés obéissent aux commandes simples. Limité à un essaim de créatures très petites (rats ou plus petits), trois douzaines de petites créatures (chats ou plus petit) ou six grandes créatures.
Magie vampirique : les vampires maîtrisent n'importe quel sort (voir p. 68).
Allergie au soleil : lorsqu'ils sont exposés au soleil, les vampires subissent 4 cases de dommages par tour, qui ne peuvent être guéris par régénération.
Allergie au bois : les vampires subissent 4 cases de dommages supplémentaires lorsqu'ils sont touchés par des armes en bois, qui ne peuvent être guéries par régénération.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	3E	OK	–	–
Morsure	6P	OK	–	–
Pistolet lourd	6P	OK	–2	–

Armure : 9 (manteau renforcé)
Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

JEUNE DRAGON

Dangerosité : Terreur

Les dragons sont des créatures reptiliennes magiques énormes sorties tout droit des mythes et légendes de l'Humanité. Ils sont intelligents, retors, et virtuellement immortels, ce qui leur donne l'opportunité de concevoir des plans élaborés aux contingences multiples et d'adopter une vision à (très) long terme sur tous les sujets. La plupart des dragons sont des créatures solitaires qui évitent les contacts inutiles avec les « jeunes races », comme ils les nomment. De nombreux autres, cependant, se sont glissés dans des rôles plus publics dans le Sixième Monde au cours des dernières années.

On distingue trois principaux types de dragons. Le dragon occidental est natif d'Asie occidentale et d'Europe. Il est le plus grand des dragons, faisant plus de trente-sept mètres de long, trois mètres au garrot et une envergure d'environ trente mètres. Il est doté de quatre membres en plus de ses ailes. Le dragon oriental est natif de l'Asie orientale. Un dragon oriental fait approximativement trente mètres de long du nez à la queue, et fait deux mètres au garrot. Il est coloré et a une silhouette serpentiforme. Sa tête est large, et ornée de moustaches qui s'étendent jusqu'à la partie arrière de son crâne. Le serpent à plumes est une figure importante des mythes d'Amérique du Sud et d'Amérique Centrale. Il apparaît aussi dans certaines parties de l'Afrique. Comme son nom l'indique, il est long et serpentiforme, d'une longueur approximative de vingt mètres en moyenne, et est doté de deux paires de membres : une paire d'ailes et une paire de pattes postérieures.

Les caractéristiques présentées ici sont celles d'un jeune dragon adulte, qui gagnera en puissance avec l'âge, les plus puissants d'entre eux étant connus comme « grands dragons » (qui ont en outre la capacité à se transformer en métahumain).

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
15	10	9	9	9	6

DÉFENSE : 19
COMPÉTENCES : Armes à projectiles 15 (6 + V), Combat astral 15 (6 + V), Conjuration 15 (6 + V), Corps à corps 16 (6 + A), Intimidation 13 (4 + C), Sorcellerie 17 (8 + V)
ATOUTS : Essence : 6 (aucun malus)
Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.
Attaque élémentaire (feu) : attaque : Armes à projectiles, dommages 6P / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.
Créature duale : cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.
Contrôle animal : les animaux non Éveillés obéissent aux commandes simples. Limité à un essaim de créatures très petites (rats ou plus petits), trois douzaines de petites créatures (chats ou plus petit) ou six grandes créatures.
Langue draconique : les dragons peuvent parler et être compris sans avoir recours à un langage audible.
Sens améliorés : +3 dés aux tests de Perception.
Terreur : +3 dés aux tests d'Intimidation, les opposants au corps à corps doivent obtenir 3 succès sur un test de CHA + VOL ou s'enfuir.
Magie draconique : les dragons ont accès à tous les sorts de ce catalogue ainsi que n'importe quel autre sort qui pourrait s'avérer utile.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Griffes / Morsure / Queue	8P	OK	–	–
Attaque élémentaire (feu)	6P* / CA	OK	OK	OK

*** +2 dommages à l'Armure.**

Armure : 15 (armure naturelle)
Moniteurs de condition (P / E) : 16 / 13

ESPRITS INSECTES

Les esprits insectes sont originaires d'un métaplan profond. Ils ne peuvent rejoindre la Terre qu'en corrompant des magiciens, qui acceptent un insecte comme esprit mentor. Ces chamans insectes vont ensuite fonder une ruche (ou autre selon le type d'insecte) en invoquant un grand nombre d'esprits insecte avant d'invoquer une Reine (ou Mère). Leurs objectifs ne sont pas connus, mais leurs intentions ne sont clairement pas amicales envers la métahumanité. La seule façon pour les esprits insectes de rester sur notre plan est d'habiter un corps, vivant. Pour cela les chamans enlèvent des personnes afin de servir d'hôtes à leurs esprits.

ESPRIT REINE INSECTE

Dangerosité : Terreur

Un esprit Reine, ou Mère, est celui qui dirige la ruche. Il a la forme de l'insecte en question, mais est plus grand qu'un être humain. Le but ultime des chamans insectes est d'invoquer un tel esprit.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
9	5	6	4	2	4

DÉFENSE : 9

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 9 (4 + A), Athlétisme 14 (5 + F), Corps à corps 11 (6 + A), Furtivité 7 (2 + A), Intimidation 6 (4 + C), Pistage 7 (3 + L)

ATOUTS : Essence : 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

Créature duale : cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Communauté mentale : l'esprit possède un lien télépathique constant avec les autres esprits de sa ruche.

Crachat acide : attaque : Armes à projectile, dommages : 6P / CA, Défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Chef de ruche : donne un point d'Anarchy par tour à un esprit insecte allié.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Crocs	5P	OK	–	–
Mandibules	8P	OK	–	–

Armure : 12 (armure naturelle)

Moniteurs de condition (P / E) : 13 / 11

ESPRIT INSECTE SOUS FORME VÉRITABLE

Dangerosité : Antagoniste

Les esprits sous forme véritable ont complètement consommé leur hôte au cours du processus d'habitation. Ils ont une forme d'insecte massif (environ un mètre au garrot, selon les espèces). Comme les esprits normaux, ils vivent sur le plan astral et peuvent se matérialiser sur le plan physique.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
8	5	3	1	1	1

DÉFENSE : 6

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 7 (2 + A), Athlétisme 12 (4 + F), Corps à corps 10 (5 + A), Furtivité 6 (1 + A), Intimidation 6 (5 + C), Pistage 3 (2 + L)

ATOUTS : Essence : 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 2.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Communauté mentale : l'esprit possède un lien télépathique constant avec les autres esprits de sa ruche.

Contrôle animal : une nuée d'insectes du type de l'esprit à portée intermédiaire obéissent à des ordres simples.

Un Atout correspondant au type d'insecte :

Venin : les dommages au moniteur de condition Physique sont augmentés de 2 (mais pas à l'Armure).

Collage : recouvre la cible de toile ou autre substance collante (-2 dés à toutes les actions physiques).

Crachat acide : attaque : Armes à projectiles, dommages : 5P / CA, Défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Crocs	4P	OK	–	–
Mandibules	7P	–2	–	–

Armure : 6 (armure naturelle)

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 10

ESPRIT INSECTE SOUS FORME DE CHAIR

Dangerosité : Sbire

Les esprits sous forme de chair ont fusionné avec leur hôte. Ils conservent leur apparence humaine, bien qu'ayant parfois quelques traits insectoïdes légers et gardent généralement des compétences et connaissances de leur hôte. Ils sont utilisés pour infiltrer la société humaine pour le compte de la ruche, afin de la protéger ou de recruter de nouveaux hôtes potentiels.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	4	3	3	4	3

DÉFENSE : 7

COMPÉTENCES : Armes à feu 5 (1 + A), Athlétisme 6 (2 + F), Comédie 8 (4 + C), Corps à corps 5 (1 + A), Étiquette 7 (3 + C), Furtivité 7 (3 + A)

ATOUTS : Essence : 6 (aucun malus)

Communauté mentale : l'esprit possède un lien télépathique constant avec les autres esprits de sa ruche.

Créature duale : cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Dissimulation astrale : les observateurs astraux relancent 2 succès pour découvrir qu'il s'agit d'un esprit insecte.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Couteau	3P	OK	–	–
Colt America L-26 (pistolet léger)	5P	OK	–2	–

Armure : 9 (veste renforcée)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

DÉFRACTÉS DE BOSTON

Le virus SFC (Syndrome de Fragmentation Cognitive) a subi des mutations particulières à Boston, ville qui a dû être placée en quarantaine, tel que décrit dans le supplément *Lockdown* pour *Shadowrun 5*. Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques pour les défractés de Boston. Les défractés sont tous Émergés et en permanence connectés à la Matrice en RA.

LAMBIN

Dangerosité : Figurant

Lents et titubants, mais puissants en groupes. Bien que stupides, ils coopèrent efficacement avec les autres lambins lorsqu'ils attaquent au corps à corps à plusieurs.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	3	3	1	1	0

DÉFENSE : 4
COMPÉTENCES : Corps à corps 5 (2 + A), Technomancie 3 (2 + L)
ATOUTS : Essence : 6 (aucun malus)

Émergé : peut utiliser les Formes complexes, résiste aux attaques matricielles avec LOG + LOG.

Tempête d'impulsions : forme complexe d'effet, force les cibles dans la zone d'effet à relancer 1 succès sur leurs tests de Hacking ou de Technomancie.

Horde : +2 dés pour ses tests de Corps à corps quand les lambins attaquent le même adversaire à plusieurs.

Titubant : ne peut se déplacer qu'un tour sur deux.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–

Armure : 0
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

DISCRET

Dangerosité : Sbire

Les statistiques ci-dessous présentent un humain moyen, mais les discrets peuvent être n'importe qui, ou même n'importe quoi. Ces défractés, ayant les capacités mentales pour comprendre ce qu'ils sont, peuvent être de n'importe quelle forme et taille, y compris les mammifères de la taille d'un raton ou plus gros.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	3	3	3	3	1

DÉFENSE : 6
COMPÉTENCES : Armes à feu 5 (2 + A), Comédie 8 (5 + C), Corps à corps 5 (2 + A), Furtivité 8 (5 + A), Technomancie 7 (4 + L)
ATOUTS : Essence : 6 (aucun malus)

Émergé : peut utiliser les Formes complexes, résiste aux attaques matricielles avec LOG + LOG.

Tempête d'impulsions : forme complexe d'effet, force les cibles dans la zone d'effet à relancer 1 succès sur leurs tests de Hacking ou de Technomancie.

Pic de résonance : forme complexe d'effet, dommages matriciels 5P, Défense Logique + Firewall.

Territoire : +1 point d'Anarchy au début de la rencontre si elle se produit sur leur territoire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Pistolet léger	5P	OK	–2	–

Armure : 6 (vêtements pare-balles)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

ENRAGÉ

Dangerosité : Sbire

Brusques et furieux, les enragés sont cinglés et prêts à mettre en pièce tout et tous ceux qui se mettraient en travers de leur chemin. En même temps qu'ils chargent pour attaquer leurs adversaires, leur esprit s'en prend violemment à tout appareil électronique qu'il détecte.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	4	4	3	3	1

DÉFENSE : 7
COMPÉTENCES : Athlétisme 9 (5 + F), Corps à corps 9 (5 + A), Technomancie 7 (4 + L)
ATOUTS : Essence : 6 (aucun malus)

Émergé : peut utiliser les Formes complexes, résiste aux attaques matricielles avec LOG + LOG.

Tempête d'impulsions : forme complexe d'effet, force les cibles dans la zone d'effet à relancer 1 succès sur leurs tests de Hacking ou de Technomancie.

Pic de résonance : forme complexe d'effet, dommages matriciels 5P, Défense Logique + Firewall.

Sauvage : permet de relancer 1 échec sur les tests liés à l'Agilité.
Horde : +2 dés pour ses tests de Corps à corps quand les enragés attaquent le même adversaire à plusieurs.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Morsure	4P	OK	–	–

Armure : 6 (vêtements pare-balles)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

MANIPULATEUR

Dangerosité : Antagoniste

Ce sont ceux qui restent calmes dont il faut se méfier. Ces personnes infectées travaillent en coulisses pour faire avancer leurs objectifs. Ce ne sont pas des bêtes de combat comme certains de leurs pairs, ils sont en revanche aussi subtils que les enragés sont violents.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	3	3	6	5	1

DÉFENSE : 9
COMPÉTENCES : Armes à feu 5 (2 + A), Comédie 9 (4 + C), Corps à corps 5 (2 + A), Hacking 9 (3 + L), Intimidation 8 (3 + C), Technomancie 9 (3 + L)
ATOUTS : Essence : 6 (aucun malus)
Émergé : peut utiliser les Formes complexes, résiste aux attaques matricielles avec LOG + LOG.
Tempête d'impulsions : forme complexe d'effet, force les cibles dans la zone d'effet à relancer 1 succès sur leurs tests de Hacking ou de Technomancie.
Infusion : forme complexe d'effet, augmente de 1 dé la réserve de la cible pour ses tests matriciels liés à la Logique (hors cybercombat).

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Pistolet léger	5P	OK	–2	–

Armure : 6 (vêtements pare-balles)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

HAINEUX

Dangerosité : Antagoniste

Dévorés par une rage brûlante qu'ils ne peuvent apaiser, les haineux sont souvent les défractés les plus dangereux. Combinant la colère des enragés avec la concentration des manipulateurs, ils planifient et exécutent toutes les actions qu'ils peuvent pour blesser la cible de leur haine. La plupart de ceux de Boston haïssent deux choses, les technomanciens et NeoNET, mais leur haine peut se porter sur n'importe quoi.

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
4	5	4	6	5	1

DÉFENSE : 11
COMPÉTENCES : Armes à feu 8 (3 + A), Comédie 9 (4 + C), Corps à corps 8 (3 + A), Furtivité 7 (2 + A), Hacking 9 (3 + L), Technomancie 9 (3 + L)
ATOUTS : Essence : 6 (aucun malus)
Émergé : peut utiliser les Formes complexes, résiste aux attaques matricielles avec LOG + LOG.
Tempête d'impulsions : forme complexe d'effet, force les cibles dans la zone d'effet à relancer 1 succès sur leurs tests de Hacking ou de Technomancie.
Pic de résonance : forme complexe d'effet, dommages matriciels 5P, Défense Logique + Firewall.
Infusion : forme complexe d'effet, augmente de 2 dés la réserve de la cible pour ses tests matriciels liés à la Logique (hors cybercombat).

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Pistolet léger	5P	OK	–2	–

Armure : 6 (vêtements pare-balles)
Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

POUVOIRS DE CRÉATURES

Les pouvoirs de créature fonctionnent de la même manière que les Atouts, mais n'ont pas de niveau. Ils ne sont utilisables que par les créatures. Un certain nombre d'entre eux nécessite que la créature soit Éveillée (paracréature) ou Émergée (technocréature), de la même façon que les sorts, pouvoirs d'adeptes ou formes complexes ne sont accessibles qu'aux Éveillés ou technomanciens. Sauf mention contraire, les pouvoirs peuvent être utilisés sur toute cible visible. Les pouvoirs listés ici ne sont pas les seuls existants, n'hésitez pas à créer les vôtres pour donner vie à vos créatures.

Accident : permet d'ajouter un dé de complication à 1 / 2 / 3 tests par tour.
Arme naturelle : les attaques au corps à corps infligent des dommages de (FOR/2 + 3)P (griffes, crocs, queue, etc.).
Attaque élémentaire (eau) : attaque : Armes à projectiles, dommages 8E, défense AGI + LOG.
Attaque élémentaire (feu) : attaque : Armes à projectiles, dommages 6P / CA, défense AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.
Attaque élémentaire (froid) : attaque : Armes à projectiles, dommages 6E / CA, défense AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.
Attaque élémentaire (électricité) : attaque : Armes à projectiles, dommages 6P / CA, défense AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque.
Attaque élémentaire (terre) : attaque : Armes à projectiles, dommages 8P, défense AGI + LOG.

Aura de feu : les attaques au corps à corps infligent +2 dommages à l'Armure (ou +1 dommage physique une fois l'Armure épuisée).

Aura de froid / d'électricité : les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissant.

Collage : la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).

Communauté mentale : l'esprit possède un lien télépathique constant avec les autres esprits de sa ruche.

Contrôle animal : les animaux normaux à portée intermédiaire de la créature obéissent à ses commandes simples. Limité à 6 grands animaux, trois douzaines de petits animaux ou une nuée d'insectes.

Contrôle des pensées : octroie un bonus de +3 dés aux tests de Négociation et d'Intimidation.

Crachat acide : attaque : Armes à projectile, dommages : 6P / CA, Défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Créature duale : cette créature est toujours présente sur les plans physiques et astraux et bénéficie en permanence de la perception astrale.

Dissimulation : permet de relancer 3 échecs sur les tests de Furtivité.

Dissimulation astrale : les observateurs astraux relancent 2 succès pour découvrir la vraie nature de la créature.

Drain d'Essence : réduit l'Essence d'une cible immobilisée de 1 de façon permanente.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 4E / CA, défense AGI + LOG, la cible est immobilisée.

Forme brumeuse : la créature peut se transformer en nuage de brume et se glisser par des fissures par lesquelles son corps ne passerait normalement pas.

Horde : +2 dés pour ses tests de Corps à corps quand les créatures attaquent le même adversaire à plusieurs.

Hurlement paralysant : +3 dés aux tests d'Intimidation, en cas de réussite les cibles ne peuvent plus bouger, à portée intermédiaire maximum.

Immunité : tous les dommages reçus d'un type donné sont réduits de 1 à 5 cases (ou complètement ignorés dans certains cas exceptionnels).

Infection : si un drain d'Essence réduit l'Essence de la cible à 0, celle-ci est infectée par la souche du VVHMH dont souffre la créature.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Mouvement : peut utiliser « Fonce ! » sur lui ou un autre personnage sans dépenser de point d'Anarchy.

Pétrification : la cible, au maximum à portée intermédiaire, est changée en pierre pour 3 tours, moins 1 par succès à un test de FOR + VOL.

Peur : permet de relancer 1 à 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

Psychokinésie : permet de déplacer un objet à distance avec une force et une agilité similaires à celles d'un humain.

Recherche : permet de rechercher toute chose ou personne dont l'invocateur peut fournir une image mentale à l'esprit. Test de LOG + VOL, difficulté à l'appréciation du meneur. La recherche dure une scène. Si dépense d'un point d'Anarchy durée réduite à 5 heures, -1 heure par succès excédentaire.

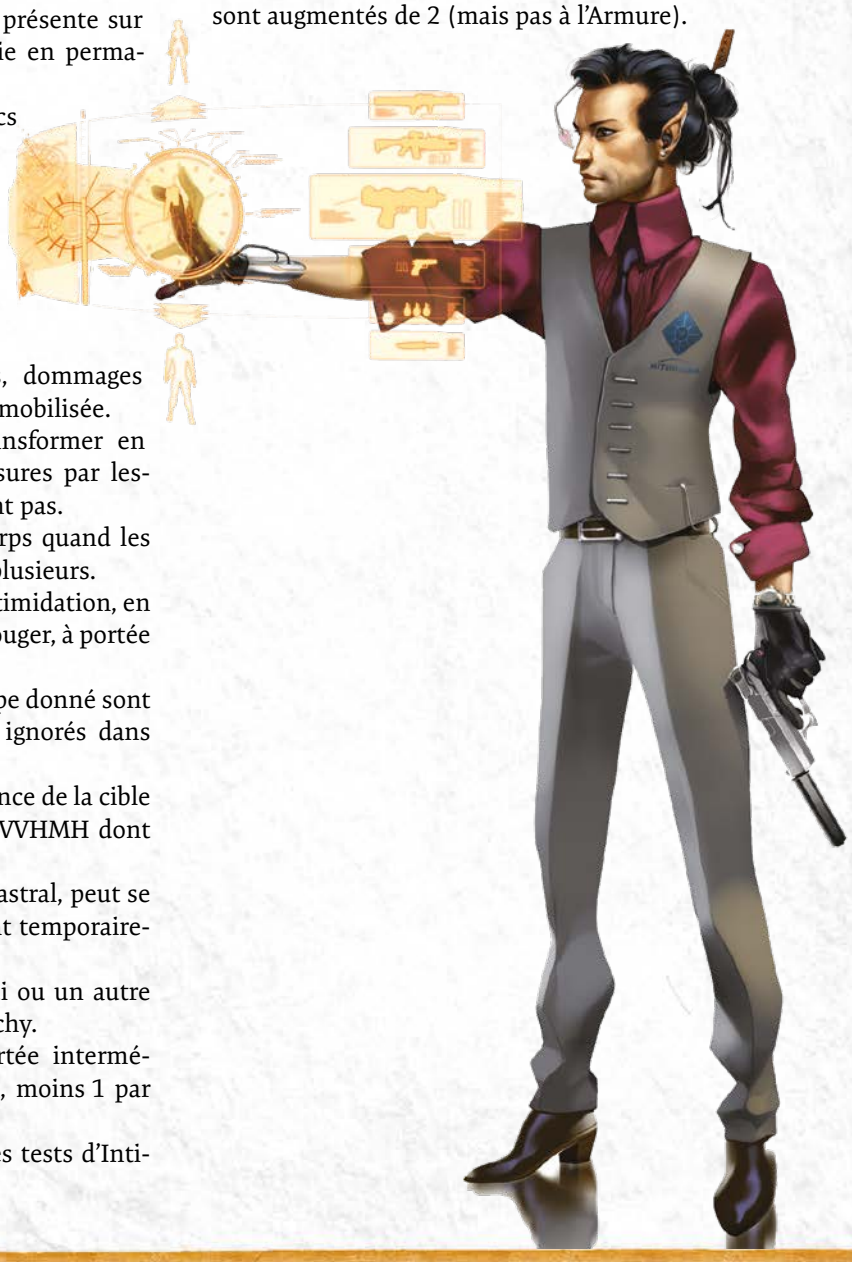
Régénération : la créature guérit de 2 cases de moniteur de condition à chaque tour, dans l'ordre suivant : étourdissant, physique, armure (s'il s'agit d'une armure naturelle).

Sauvage : permet de relancer 1 échec sur les tests liés à l'Agilité.

Sens accrus : +3 dés aux tests de Perception.

Terreur : +3 dés aux tests d'Intimidation, les opposants au corps à corps doivent obtenir 3 succès sur un test de CHA + VOL ou s'enfuir.

Venin : les dommages au moniteur de condition Physique sont augmentés de 2 (mais pas à l'Armure).



LES DESSOUS DE SEATTLE

POSTÉ PAR : SOUNDER

Si vous êtes un alpiniste avec un minimum d'ambition, vous ne recherchez pas la voie facile quand vous gravissez une montagne. Vous n'allez pas escalader une falaise « un peu » abrupte. Vous tapez haut, juste pour voir si vous en êtes capable. Et pour prouver au monde que vous pouvez le conquérir. Si vous êtes un motard de combat, vous vous ferez peut-être un peu la main dans des petits tournois, histoire de vous faire un nom et de mettre assez de cash de côté pour vous payer une bécane digne de ce nom, mais ce que vous visez, c'est la Major League. Vous voulez montrer ce que vous savez faire, et vous voulez mettre le paquet, marquer le coup. Être le meilleur chez les petits et ne pas être assez bon, c'est pareil.

La Major League, c'est Seattle. Le gros coup. Ouais, il y a des tas d'endroits où courir les Ombres dans le monde, et des tas de défis. Néo-Tokyo baigne dans le pognon, Mumbai est un mix d'Orient et d'Occident qui vous collera le tournis, GeMiTo semble rassembler tout le contenu du monde dans sa conurb tentaculaire, et Lagos a plus de manières de vous tuer que ce que vous croyiez possible. Mais Seattle, la Ville-Reine, les domine toutes. Elle est pleine de lieux cultes : l'Underground ork qui a démarré comme un refuge de hors-la-loi et s'est hissé au rang de district officiel ; le Dante's Inferno où les gens les plus en vue de la ville se mêlent aux icônes les plus populaires de la Matrice ; l'Arcology Commercial and Housing Enclave, un complexe immense et quasiment vide qui essaie toujours de se défaire des fantômes de son passé ; Glow City, une centrale nucléaire désaffectée après que son réacteur est entré en fusion et où seuls les plus désespérés viennent chercher refuge ; et bien plus encore. Vous pouvez runner dans un tas d'endroits dans le monde et bien gagner votre vie (à supposer que vous restiez vivant). Mais si vous dites à quelqu'un où vous avez couru les Ombres, il n'y a qu'une ville qui le fera écarquiller les yeux et se redresser un peu sur sa chaise (même s'il n'en a pas conscience). C'est Seattle.

Alors, vous voulez runner parmi les grands ? Voilà quelques infos essentielles que vous aurez besoin de connaître à propos de la Cité d'Émeraude.

LA VILLE DANS SON ENSEMBLE

La manière dont Seattle vous cueille dépend de comment vous y entrez. Venez par les airs, et la première chose que vous remarquerez sera le Mont Rainier, surtout si vous arrivez dans un t-bird volant à basse altitude et que le pic de la montagne vous surplombe. Il règne sur la conurb comme un antique dieu grec ; les lumières et le bitume de l'urbanisme ont beau s'être étendus sur des dizaines de kilomètres, la majeure partie du Mont Rainer reste épargnée. Vous découvrirez bien assez tôt à quel point la ville est vaste, mais vous ne pourrez jamais vous débarrasser de cette première impression où elle avait l'air minuscule face à cette énorme montagne.

Venez par la route et il y a des chances que vous soyez frappé par la verdure. Contrairement à d'autres conurbs du cœur de l'Amérique du Nord, la silhouette de Seattle ne forme pas un repère lointain pouvant être vu à cinquante kilomètres depuis n'importe quel point surélevé. Vous ne les verrez qu'une fois que vous serez entré dans la conurb, ce sont donc les zones extérieures qui vous marqueront les premières. Les arbres aux feuillages persistants, les panneaux routiers vert émeraude et (si vous êtes une personne normale qui utilise la RA) les habillages RA verts qui colorent tout. Les dirigeants de la ville veulent que vous pensiez que c'est la couleur de la vie perpétuelle, mais c'est aussi depuis longtemps une teinte qui évoque celle de l'argent.

Venez par l'eau, et quand vous contournerez la péninsule occidentale pour vous engager dans le Puget Sound la première chose que vous verrez sera la lueur violette du ciel. À ce moment les obstacles visuels s'écartent et vous laissent apercevoir cette silhouette urbaine se reflétant dans l'eau miroitante, les lumières des néons rendues pures et cristallines par la distance. C'est le Pays des Merveilles urbain

dont vous avez toujours rêvé, tout un monde de possibilités, et il vous met au défi de vous approcher et d'essayer d'y trouver un défaut. Vous avancez, parce que vous ne pouvez pas faire autrement, tout en sachant que ses lumières et sa beauté sont certainement un piège, et qu'une fois entré vous serez pris dans son étreinte dont vous aurez du mal à vous défaire.

Toutes ces impressions sont vraies, et elles sont toutes incomplètes. Une vision isolée ne saurait être exacte, parce qu'elle ne peut englober une ville aussi immense que Seattle. Tous les types de personnes que vous pouvez imaginer sont ici : magnats des affaires incroyablement riches, maîtres-cambrioleurs, agents de l'ordre bouffis de préjugés, néo-hippies décontractés, chamans à la recherche de déchets toxiques dans lesquels se vautrer, inventeurs brillants, voleurs de brevets tout aussi brillants, gangs cherchant à gagner en puissance, gangs cherchant à tout faire cramer, mafieux prêts à tuer leur propre frère et à vendre leur propre mère, maquereaux, petites frappes, braqueurs, meurtriers, assassins, toutes les sortes possibles de pécheurs, et quelques précieux saints.

C'est cette variété qui fait de Seattle la capitale mondiale du shadowrunning. D'autres villes ont peut-être des Barrens plus désolés, des sièges sociaux de corporation plus prospères ou plus de ressources magiques, mais aucune ne rivalise avec Seattle. Sa position, enclavée au milieu du Conseil Salish-Shidhe et proche de Tír Tairngire, lui assure une bonne dose de tensions gouvernementales permanentes. Sa localisation nord-américaine et son taux d'immigration et de trafic en provenance d'Asie historiquement hauts poussent les mégacorpos à considérer qu'elles disposent ici d'une population-clé (Aztechnology et Saeder-Krupp ont peut-être peu de revendications sur la ville, mais ça ne les empêche pas de s'y affronter férocement, en partie par habitude). Les sommes engagées dans ses batailles suffisent à attirer toutes sortes de syndicats du crime organisé. Pour couronner le tout, les dragons se sont bien implantés en ville, venant s'ajouter aux puissances qui cherchent à s'approprier la conurb.

L'équation est simple : les lumières vives du pouvoir combinées au besoin d'accomplir de sombres actes illicites rendent les Ombres omniprésentes.

L'argent coule à flots et les enjeux sont élevés, la compétition est donc rude. Ce n'est pas seulement à cause des nombreuses puissances qui essaient de vous doubler ou de vous faire chuter que les runs à Seattle sont si dangereux ; les autres shadowrunners attendent aussi que vous montriez un signe de faiblesse pour l'exploiter et prendre votre place sur l'échelle du pouvoir. Voilà le vrai truc à savoir : chaque flingue, même celui de votre meilleur pote, peut se pointer sur vous à tout moment. Vivre avec cette perspective est épuisant. Y survivre est exaltant.

LES CONTOURS DE LA VILLE

Comme pour toute conurb, c'est la terre qui façonne ce qui se passe en surface. Pour comprendre ce qui se passe dans les rues, vous devez comprendre ce sur quoi elles sont construites.

Seattle est blottie entre les montagnes à l'est et le Sound à l'ouest. L'abri des chaînes montagneuses et les courants marins assurent un climat tempéré quoique souvent nuageux. Presque tout ce qui a trait à la météo tend à être clément. Seattle a plus de jours pluvieux que New York, mais moins de précipitation au total. Les pluies intermittentes sont monnaie courante (surtout à Renton), tout comme les averses matinales cédant la place au soleil d'après-midi avant de revenir en soirée.

La métahumanité contribue en partie à la couverture nuageuse du secteur. L'air a parfois du mal à franchir les montagnes à l'est, et tous ces feux d'ordures dans les Barrens, ajoutés aux industries de toute la conurb ont un effet aggravant. Le brouillard est un client régulier et passe matin et soir, et il est parfois imprégné d'odeurs qui ne laissent aucun doute sur le fait qu'il ne s'agit pas seulement de vapeur d'eau en suspension. C'est super pour fournir un couvert à vos opérations nocturnes, mais pas terrible pour d'autres activités plus triviales, comme respirer. Tacoma est le secteur de la conurb le plus notable en termes d'éventail de fumets nauséabonds, mais les mauvaises odeurs peuvent se retrouver partout dans la conurb.

La bonne nouvelle concernant le climat est que les températures extrêmes sont rares. Les journées d'été où l'on dépasse les trente-cinq degrés ne sont pas courantes, et la majeure partie de l'hiver ne descend pas en dessous de la limite de gel, quand on ne stagne pas aux alentours de dix degrés. Ce qui veut dire que la proportion conséquente de population vivant sans chauffage ou climatisation fiable (ou autre luxe, comme un toit) parvient généralement à survivre sans que les éléments les tuent.

Même si Seattle n'échappe pas à la règle générale disant que la richesse coule vers les fronts de mer, elle ne s'applique pas totalement, surtout du fait de la longueur importante de ses côtes. Le Sound s'écoule sur presque toute la frontière occidentale de la conurb, qui comprend certes le luxe de Downtown, mais aussi les bien moins attirants Tacoma et Everett. Les habitants fortunés de Bellevue peuvent bâtir leur domaine sur les rives du lac Washington, mais juste à l'est se trouve le lac Sammamish, dans lequel les résidents des Barrens déversent leurs ordures, leurs caddies et leurs cadavres. L'eau à de nombreuses utilités à travers la ville : le lac Youngs de Renton est bordé d'arbres et accueille les résidents en balade, tandis que le réservoir artificiel connu sous le nom de lac Tapps à Auburn sert à la fois de fournisseur d'énergie hydroélectrique, de source de refroidissement pour les industries locales et de lieu de dépôt pour déchets chimiques. Il est bien plus agréable de se retrouver à l'un de ces deux endroits qu'à l'autre.

- N'allez pas faire l'ânerie de croire que le lac Tapps est un bon endroit pour se débarrasser d'un corps. OK, il est toxique, mais il fait aussi conservateur. Les corps ne se dissolvent pas ; c'est plus comme s'ils se momifiaient, ou s'embaumaient. Si ça se dit comme ça. Bref, ils ne disparaissent pas.
- Cayman



Une autre partie du charme de Seattle, c'est que sa verdure et son climat tempéré peuvent induire un sentiment de sécurité, l'impression que même si de mauvaises choses peuvent se produire, les vraies catastrophes restent au loin. Les ouragans ne la frappent pas, les tornades sont rares, l'environnement est habituellement trop humide pour les incendies et les volcans sont en général trop éloignés pour causer des dégâts directs à la ville, en particulier si aucune Grande Danse Fantôme n'est en cours. Les tremblements de terre sont une menace réelle, mais les gros se produisent si rarement qu'ils ne pèsent pas lourd dans l'esprit des gens. Il peut y avoir des victimes, la douleur passe et la ville y survivra.

Être un shadowrunner apporte son lot de malédictions, et l'une d'elles est d'avoir suffisamment regardé sous le voile qui recouvre la société pour savoir que ce sentiment n'est qu'un leurre. Les Crashs matriciels sont un excellent exemple de la manière dont une infrastructure en apparence stable peut se fissurer aux entournures et tout plonger dans le chaos, et la Matrice n'est pas la seule composante de notre vie quotidienne qui peut s'effondrer. Isoler les ports, fermer les ponts sur la rivière Snohomish, empêcher les avions d'atterrir à SeaTac : une seule de ces choses causerait du dégât. Prenez le contrôle de l'esprit de certains des leaders financiers, faites-leur prendre quelques décisions effroyablement mauvaises et les fondations de toute l'infrastructure du business de Seattle s'écroule. Le désastre complet et la ruine attendent de l'autre côté de la prochaine shadowrun ; parfois ils attendent juste de l'autre côté de la rue. Courir les ombres à Seattle pendant un certain temps, c'est se balader en permanence sur la lame d'un couteau. Le faire sans perdre une dose conséquente de sang est effectivement un accomplissement.

- C'est juste une des raisons qui font que si les gens savent que vous avez couru les Ombres à Seattle, vous allez grimper d'un ou deux crans dans leur estime. Bien sûr, juste après ils se demanderont pourquoi vous en êtes parti.
- Traveller Jones

LA CULTURE

Commençons par admettre que définir une culture unique dans une ville de plusieurs millions d'habitants est une mission perdue d'avance. Seattle abrite des milliers de microcultures, de sous-groupes au sein de quartiers entassés les uns sur les autres, et celle-ci varie même d'un étage à l'autre d'un complexe mégacorporatiste. Donc oui, j'écris ceci en sachant pertinemment que quiconque le lira pourra citer des dizaines de ses connaissances à Seattle qui ne reflètent pas du tout ces affirmations. On parle de tendance ici, une inclinaison dans une certaine direction qui englobe les divers habitants de la ville.

Ceci dit, certaines caractéristiques de Seattle sont bonnes à connaître si vous avez l'intention de courir ses ombres, ne serait-ce que pour ne pas passer pour un débutant complet quand M. Johnson vous recrutera.

Changement. Il fut un temps où certains habitants de Seattle étaient réfractaires au changement, parlaient de la manière dont les choses se passaient il y a dix, vingt ou cinquante ans, et évoquaient des idées pour que la ville renoue avec son passé. Ces vieux résidents se cramponnaient au passé comme à ce lieu sur lequel ils s'étaient installés.

Ce n'est plus vraiment le cas aujourd'hui. La conurb à la manie d'user la résistance au changement des gens à grands coups dans les gencives. Au sommet de sa pyramide sociale se trouvent des gens qui ont des millions ou des milliards de nuyens à leur disposition et un gouvernement conçu pour faciliter la réalisation de leurs désirs. S'ils veulent raser un quartier pour y construire une arcologie, ils le feront. S'ils veulent racheter la chaîne d'un concurrent juste pour fermer une dizaine de magasins afin que les leurs dominent le marché, ils le feront. Certains bâtiments peuvent rester en place, mais les propriétaires tourneront, les noms et les panneaux changeront, et ainsi de suite.

- C'est surtout vrai quand un emplacement est ouvertement contesté, comme à Downtown par exemple. Dans le cas d'une filiale possédée par une seule corpo ou au sein d'une arcologie les choses sont plus permanentes. Les propriétaires ne ressentent pas le besoin de faire quoi que ce soit pour récupérer les billes des gens qui sont à l'intérieur, et ils se fichent de les impressionner.
- Sunshine

Dans le même temps, tout en bas de l'échelle sociale, les Barrens en général ressemblent à une zone de guerre bombardée jour et nuit. Pourtant les détails de cette dévastation varient d'une semaine à l'autre, voire chaque jour. Les vendeurs à la sauvette migrent d'un endroit à l'autre pour mener leur trafic, essayant d'éviter d'anciens clients qu'ils ont pu empoisonner par inadvertance. Les squatteurs de containers de transport sont contraints de changer de quartier dès qu'un type plus fort et plus méchant a des vues sur leur « logement ». Les territoires des gangs évoluent en fonction de la bonne fortune des différents groupes de voyous qui parsèment le secteur. À Redmond et Puyallup, le terme « adresse permanente » est une blague, et en général vous devrez traquer leurs résidents comme un lion traque une bête sauvage.

Certaines choses ont l'air immuables (le Dante's Inferno, le Pike Street Market), mais les habitants de Seattle ont appris à les considérer comme des exceptions, pas la règle.

Ouverture. Même s'il faut garder à l'esprit qu'il n'existe pas de parfaite utopie où chacun serait accepté pour sa personnalité et ses compétences plutôt que pour son apparence, il faut reconnaître que Seattle, malgré ses imperfections, a tendance à être très accueillante envers une large variété de personnes.

Bon, j'imagine que les orks et les trolls doivent glousser en lisant ça, et j'entends déjà les protestations disant qu'il est difficile de se prétendre accueillant quand on a eu pendant des années un raciste vindicatif à la tête du gouvernement, mais gardez à l'esprit que l'échelle est relative. Est-ce qu'il a fallu longtemps pour que l'Underground Ork soit reconnu, laissant sur le carreau des dizaines de milliers de personnes privées de droits dans l'intervalle ? Ouais. Mais c'est arrivé, et de manière démocratique, ce qui n'aurait pu se produire dans aucune autre ville du monde. Donc oui, il y a des membres de l'Humanis et d'autres racistes à Seattle, et vous y ferez face à tous les préjugés dont la métahumanité est capable, mais vous y trouverez aussi des orks et des elfes dans la même équipe de runners, des trolls et des humains dans le même bar ou le même gang, et des ouvriers nains et humains travaillant ensemble sur un chantier. Et rien de tout ça ne vous surprendra. Et aucun d'eux n'agira comme s'il y avait de quoi en faire tout un plat. À Seattle, on aura plus tendance à vouloir savoir de quel bois vous êtes fait plutôt qu'à vous juger.

Il y a quand même un inconvénient à ça (ou un avantage, selon votre point de vue). Cette attitude de « vivre et laisser vivre » pousse souvent les gens à ne pas porter de jugement hâtif sur les autres, donc quand ils sont témoins d'un événement qui semble suspect ou même ouvertement criminel, ils ont tendance à se dire qu'ils ne savent pas ce qui se passe, qu'ils n'ont pas tous les tenants et aboutissants, et que de toute façon ça n'est pas vraiment leurs oignons ; ils vont donc se contenter de vaquer à leurs affaires.

C'est un problème si vous êtes en train de vous faire tabasser dans la rue et que vous aimeriez que quelqu'un intervienne pour y mettre un terme, mais si c'est vous qui commettez le crime, c'est tout à votre avantage.

- Notez que ça s'applique aux personnes lambda dans la rue, pas aux forces de l'ordre ou aux gardes de sécurité. Si vous croyez qu'ils vont se montrer laxistes à cause de la culture de la ville, préparez-vous à être déçus.
- Ma'Fan

La réserve. Cela peut paraître contradictoire avec l'ouverture dont ils font preuve, mais même s'ils acceptent les étrangers, les habitants de Seattle montrent également une certaine froideur envers eux. En clair, le fait qu'ils ne vous jugeront pas forcément sur votre apparence ne veut pas dire que vous vous en ferez instantanément des amis. Il ne vous suffira pas d'entrer dans un bar et d'engager la conversation avec des inconnus pour qu'ils vous embarquent dans leur équipe de runners. Les réseaux sociaux sont importants. Se faire introduire par quelqu'un qui connaît quelqu'un vous aidera à briser la glace, donc utilisez-les. Mais rappelez-vous : ce n'est pas parce que les habitants de Seattle ne sont pas toujours immédiatement amicaux que ce sont de mauvais bougres.

- Ne tirez pas trop sur la corde. Je ne vais pas vous présenter à tous mes amis simplement parce que vous me le demandez. Il faut le mériter.
- Sunshine

- Et voilà un bon exemple d'accueil chaleureux envers les étrangers !
- Ma'Fan

Loyauté. La loyauté est une denrée rare dans le Sixième Monde, mais il y en a peut-être un peu plus à Seattle qu'ailleurs. Je ne parle pas des mégacorpos : elles ont des clauses contractuelles draconiennes qui asservissent leurs employés à vie dans le seul but de ne pas avoir à se soucier de les voir partir ou non. Mais si on cherche au-delà de cet univers de drones corpo, on trouve des gens qui ont plus tendance à s'accrocher à ce qu'ils ont bâti plutôt qu'à quitter le navire. Les équipes de runners ne se séparent pas à cause d'un run qui a mal tourné, les gangs de rue restent soudés malgré les périodes de vaches maigres, et M. Johnson préfère souvent trouver une équipe en qui il peut avoir confiance plutôt que d'essayer de les entuber. Cette loyauté semble plus tournée envers les individus qu'envers les grandes organisations urbaines, ce qui veut dire que Knight Errant a un mal de chien à trouver des informateurs ou des sources de renseignements sur d'autres personnes. La police se repose beaucoup plus sur la collecte de preuves matérielles que sur la recherche de témoignages, ces derniers étant particulièrement difficiles à trouver. Les habitants de Seattle sont plus loyaux envers leurs proches et leur voisinage qu'envers la loi.

Mais n'oubliez pas que cela a ses limites. La loyauté des résidents locaux ne veut pas dire que M. Johnson ne se retournera jamais contre vous, ou que vos coéquipiers n'essaieront pas de vous balancer pour une jolie pile de nuyens. Après tout, nous sommes dans le Sixième Monde, et c'est le genre de choses qui se produit dans les Ombres. Et qui de fait se produit *beaucoup* à Seattle.

Voilà ce qu'est la ville, en quelques traits grossiers. Mais ce qui la définit vraiment, ce sont ses districts. Treize zones qui par bien des aspects se comportent comme des cités-États distinctes, chacune avec sa propre culture et son propre maire. Voici un petit briefing sur chacune d'elles.

DOWNTOWN

MOTS-CLÉS

• ACHE • Le Big Rhino • Paradis corpo • Dante's Inferno
• Halloweeners • Knight Errant vous a à l'œil • Space Needle

Downtown est le cœur de la conurb. Quand les gens pensent à Seattle, c'est cela qu'ils imaginent : sa glorieuse ligne de gratte-ciel, son chrome rutilant, ses néons, la ville qui ne dort jamais dans toute sa gloire sublimée par RA.

C'est là que les affaires les plus juteuses de la conurb se jouent. Les autres districts ne manquent pas d'action, mais ce n'est rien comparé à ce qui se passe à Downtown. Seuls les meilleurs sont capables d'opérer ici, et si vous n'arrivez pas à vous faire à cette idée, autant dégager tout de suite.

Qu'est-ce qui rend Downtown si foutrement spécial ? Eh bien, il y a plus de propriétés corporatistes, gouvernementales et professionnelles que partout ailleurs. Cinq des Big Ten ont un siège régional ici, ce qui en fait un secteur qui regorge d'opportunités de runs.

- Et n'oublions pas les zones de juridictions qui se côtoient. Chaque agence corpo ou gouvernementale défend son propre carré de territoire à sa manière. Le gouvernement est en général légalement contraint de ne pas vous tuer immédiatement si vous piétinez ses plates-bandes. Mais avec l'extraterritorialité des corpos, c'est une tout autre histoire.
- Slamm-0!

Mais trop de boulot tue le boulot. Donc quand les affaires sont conclues, Downtown est l'endroit où aller. Vous voulez lécher les vitrines des boutiques les plus branchées ? Besoin de ce truc introuvable ? Envie de danser jusqu'au matin au cœur de la vie nocturne la plus débridée du Pac-Nortwest ? Tentés par un aperçu de certains des plats locaux ou exotiques les plus raffinés ? Êtes-vous un fan de sports ? Ou peut-être du genre touriste qui apprécie l'ambiance locale ? Eh bien, devinez quoi, *omae* ? Downtown est fait pour vous !

- Il y a plus de shadowruns organisées à Downtown que partout ailleurs. AMTHA c'est aussi le meilleur endroit pour mêler boulot et plaisir.
- Kat o'Nine Tales

BELLEVUE

MOTS-CLÉS

• 405 Hellhounds • La Belle • Quartier corpo • Haute sécurité
• Gang des Lake Acids • Maire Jonathan Blake • Banlieue friquée

Si Downtown est l'endroit où les riches et les puissants vont travailler et faire la fête, alors Bellevue est celui où ils dorment la nuit, bien planqués dans leur mini-arcologie taillée sur mesure avant d'être réexpédiés sur la ville dans de luxueux véhicules blindés. « La Belle » a reçu son surnom de la maire de longue date Marilyn Shultz, qui l'a baptisée « la reine de beauté » et la considère le lieu de résidence le plus populaire de Seattle. C'est une version de ce surnom qui s'est creusé une place dans la psyché de ses habitants.

Le slogan, comme Bellevue elle-même, est une complète fabrication. Rien n'y est authentique. Bellevue est un condensé de toutes les images tridéo d'une banlieue enclavée fantasmée ; une vision calibrée par Horizon de toutes les meilleures choses issues des autres zones de la ville.

Cette vision trompeuse s'étend au ravalement racial de ce district. Il y a vingt ans, les orks représentaient près de vingt pour cent de la population, mais une longue campagne de discrimination et de bigoterie tolkienesque a redistribué cette répartition. Les choses ont été poussées encore plus loin ces dernières années, déclenchant un afflux d'employés corporatistes instruits et aux salaires élevés, désireux de s'installer dans « la » nouvelle partie de la ville.

Voilà ce qu'est La Belle. Un district qui se vante de ses vertes collines ondulantes, de ses lacs et de ses vues sur Downtown à dix millions de nuyens. La zone est saupoudrée de communautés sécurisées qui ont tout d'arcologies à part le nom. Plusieurs proposent un dôme et de l'air puri-

fié importé des terres sauvages des NAO. Ce style de vie revient très cher, et même si vous avez l'argent il vous faudra également le capital social pour passer dans les premiers de la liste d'attente.

Pourtant, tous les habitants de Bellevue ne sont pas des cols blancs fortunés. Si virtuellement toute la population est corporatiste, seize pour cent des gens y vivent sous le seuil de pauvreté, dont la plupart n'ont aucun lien avec les corpos. Il s'agit des ouvriers qui font tourner la ville tout en vivant dans une société complètement isolée de leurs concitoyens de classe plus élevée. Les deux populations ne se croisent que rarement, et quand c'est le cas c'est souvent dans un cadre d'échanges louches, de trafic issu du marché noir ou d'un gosse de riche qui veut se la jouer punk.

TACOMA

MOTS-CLÉS

• Basil's Faulty Bar • Cathode Glow • monument du Crying Wall
• Contrebande sur les docks • Anneaux de Seoulpa
• Silcox Island Correctional • L'arôme de Tacoma

Tacoma restera à jamais dans les mémoires comme l'endroit où la Nuit de la Rage a connu ses pires moments et certains de ses plus grands héros. Quand la violence a atteint son paroxysme, le Sheraton Tacoma a ouvert ses portes aux métahumains en fuite et les a protégés jusqu'au matin. Quand les vents ont tourné, passant de la colère au souvenir, des sculpteurs ont érigé le Crying Wall (le Mur des pleurs) pour commémorer ce sacrifice. Ce mur est devenu un symbole puis une attraction touristique qui a attiré plus d'attention sur ce secteur.

- Donc, par « attention » tu veux dire « attention métahumaine indésirable ». Je suppose que c'est pour ça que l'enfer s'est déchaîné à Tacoma ?
- Khan-a-Saur

Bâtie à l'origine pour répondre aux besoins très spécifiques de Shiawase, Tacoma était un secteur prometteur ; mais ces derniers temps le vent a complètement tourné. Le canal du Nicaragua a détourné les bateaux qui y passaient, et avec eux le commerce côtier duquel la ville tirait sa richesse. Les parcs de bureaux se sont vidés. Tacoma est devenue victime de la chute des prix de l'immobilier et de la terreur des gangs. La prétendue Ville de Demain a disparu dans les souvenirs d'hier.

EVERETT

MOTS-CLÉS

• Bicson Biomedicals • Casino Corner • Humidité
• Independent Information Network • Base navale
• Pas (encore) un barren • Rikki's Rathole • Quais de chargement

Pas encore un barren, et pas même forcément vouée à en devenir un, Everett est sur la corde raide, attendant l'impulsion qui la fera basculer d'un côté ou de l'autre. On y trouve des sites corpos high-tech et des résidences que la plupart d'entre nous ne peuvent que rêver d'habiter, mais aussi des zones totalement laissées à l'abandon, des paradis de squatteurs et des routes de contrebande où les passeurs sont plus nombreux que les citoyens respectueux de la loi. La population augmente, mais il est difficile de dire si c'est parce que les gens s'y installent pour démarrer une vie meilleure, ou s'ils y échouent depuis un lieu plus clément. Un gros investissement dans un complexe multifonction pourrait pousser le district sur la voie d'une croissance à long terme, mais une émeute ou autre perturbation, voire la simple augmentation constante de la criminalité pourrait la condamner à devenir la cousine de Redmond et Puyallup. Ma boule de cristal ne me montre pas la manière dont ça finira, mais laissez-moi vous dire ceci : beaucoup de monde dans la conurb a des plans pour tirer parti du changement qui va frapper Everett, quel qu'il soit. Mais ce n'est pas vraiment une grosse info.

La bonne nouvelle, c'est que les gens comme nous n'ont pas besoin d'attendre que le destin d'Everett soit joué pour en profiter. Est-ce qu'il vous est arrivé d'être en plein run à Bellevue et de vous prendre à rêver que traverser quelques pâtés de maisons vous permettrait de vous perdre dans les ruines tortueuses des rues de Redmond ? Eh bien même si les sommets d'Everett ne peuvent pas rivaliser avec ceux de Bellevue et que ses profondeurs n'atteignent pas celles de Redmond, vous avez tout de même la possibilité de choper quelque chose sur un site corpo et de filer vous planquer à proximité dans un complexe résidentiel abandonné et bourré de squatteurs. Profitez-en tant que vous le pouvez.

- Si je devais parier, je dirais que le secteur ne tombera pas plus bas et va bientôt recommencer à s'embourgeoiser et à se développer. Federated-Boeing y a fait des investissements conséquents et il y a peu de chance qu'elle reste les bras croisés pendant qu'Everett se transforme en Barrens autour d'elle. Elle va peut-être attendre la fin des élections pour mettre le grappin sur Brackhaven ou son successeur, mais je pense qu'il y a des redéveloppements majeurs à Everett prévus au programme pour début 2079.
- M. Bonds

RENTON

MOTS-CLÉS

• Foyer pour les costards • Bastion de l'Humanis • Centre de formation Knight Errant • Meredith's Comfy Cubicle • Surveillance de voisinage • Résidence de Seattle • Wanda's Witchery

Considérée par beaucoup comme la « Résidence de Seattle », Renton fut autrefois un bon exemple de banlieue du Sixième Monde partie en vrille. Comparée aux autres districts comme Downtown, Tacoma ou même Redmond et l'Underground ork, Renton est presque oubliable. En clair, c'est l'endroit que les gentils esclaves corpo et autres

drones-ouvriers considéraient comme le symbole de la « réussite ».

Renton n'est pas un endroit où l'on fait affaire ; c'est celui que les bons habitants de Seattle, les gens « comme il faut » appellent leur foyer et où ils se retirent à la fin de leur journée de travail. C'est ici que les familles vivent et (essaient) de s'amuser dans un joli petit cocon néo-WASP préservé et débordant de bonnes valeurs familiales. En tout cas, c'est ce que dit la brochure.

- En d'autres termes, c'est le genre d'endroit qui donne envie de gerber à la plupart des runners (ou à quiconque disposant d'un minimum de pensée critique). Renton est tellement artificielle et fadasse que c'en est douloureux !
- Slamm-0!

Pendant des décennies, Renton a été le foyer de plusieurs agences de sécurité et de petites entreprises de haute technologie ; ces dernières ont subi de plein fouet le Crash 2.0, tandis que les premières ont prospéré. Dans les années qui ont suivi, l'économie locale s'est effondrée et la criminalité est montée en flèche. Pourtant, depuis deux ans la nouvelle Matrice a contribué à revitaliser les industries de pointe de Renton, et le district a petit à petit renoué avec son apparente gloire passée.

Renton dispose d'une abondance de jolies résidences et de suffisamment de boutiques et de loisirs pour satisfaire leurs habitants. Ajoutez quelques lacs, rivières et collines verdoyantes pour faire bonne mesure et vous comprendrez que ce n'est pas un hasard si autant de gens veulent s'y installer. Dommage que cette splendide façade de classe moyenne idéalisée soit minée par un racisme anti-métahumain sous-jacent et quelques dangereux groupes criminels locaux.

Depuis la Nuit de la Rage, Renton est le bastion de l'Humanis, même si personne ne l'admettra. Grâce à une (timide) évolution des normes sociétales et à l'augmentation du taux de natalité métahumaine (principalement chez les orks), les bigots et racistes radicaux de Renton ont été contraints d'observer, impuissants, « l'infestation métahumaine » menacer leur conception de la tranquillité domestique. Mais cela veut seulement dire qu'ils ont dû changer de stratégie.

- J'ai beau détester Renton, je me dois d'être honnête dans un souci de vérité. Les choses ne vont pas aussi mal qu'il y a dix ans. L'anti-métahumanisme est très mal vu, ce qui fait que les métahumains peuvent arpenter les rues du district sans trop craindre de se faire agresser à vue. Ceux qui vivent à Renton doivent cependant s'attendre à des attaques plus subtiles. Un service de moindre qualité dans les boutiques, restaurants et administrations, se faire contrôler dans la rue pour le simple fait d'être un ork, bénéficier de moins d'indulgence de la part des patrouilles de KE, ou tout simplement subir le mépris silencieux des autres habitants font partie des petites brimades publiques réservées aux métahumains. Derrière les portes closes, les choses sont bien pires.
- Bull

AUBURN

MOTS-CLÉS

• Boeing Days • Famille Ciarnello • Arcologie de Green River • Stuck's Carnival • Centre commercial gigantesque • Ultra Resort • Maison de correction Wyneco Ultra-max (« The Hole »)

La première chose dont parlent les gens qui arrivent à Auburn, c'est le bourdonnement. Ce son, comme le célèbre Bruit de Taos, semble provenir de toutes les directions à la fois ; une vibration à basse fréquence qui ne peut qu'être le résultat des 363 kilomètres carrés de machines industrielles tournant vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Les gens qui vivent ici font avec, parce que c'est ce qu'ils sont : des survivants. Ils sont les esclaves cols bleus qui maintiennent les rouages de Seattle en mouvement. Cette mentalité a créé une communauté extrêmement refermée sur elle-même et qui préfère s'occuper de ses propres problèmes. Et ils ne manquent pas, avec notamment une guerre ethnique en gestation et une famille mafieuse qui tente de garder la mainmise sur ses acquis.

Le côté positif, c'est que les prix de l'immobilier sont excellents, ce qui explique qu'un certain nombre d'entreprises de haute technologie aient choisi Auburn pour être la nouvelle Silicon Valley. Cette mutation de capitaux et d'attitudes a du mal à passer avec les résidents, ce qui mène à une ségrégation qui n'est pas sans rappeler l'antique séparation entre les pauvres et les nantis.

- Avec toutes ses usines automatisées, Auburn est le meilleur endroit pour acquérir facilement du matos et des services, mais la communauté n'est pas fan des étrangers. Quel que soit l'endroit où vous voulez aller dans le district, vous aurez besoin d'y connaître quelqu'un. Alors tâchez de vous entraîner à vous faire des potes et à les garder.
- Pistons

SNOHOMISH

MOTS-CLÉS

• Agroalimentaire • Blackstone's Museum and Zoo of the Paranatural • Colisée de combat • Humanis Policlub • Activités de gangs en augmentation • Festival nocturne le plus long • Quiet Death • Grenier à grain de Seattle • Thunderhorse Ranch

Seattle évoque pour la plupart des gens l'animation haute en couleurs de la Cité d'émeraude ; la campagne paisible de Snohomish constitue donc souvent une surprise assez déroutante. C'est une communauté à l'ancienne qui a réussi à rester soudée quand la plupart des choses ont changé à Seattle après la Grande Danse Fantôme. Avant et après cet événement, Snohomish était et reste la principale source d'aliments cultivés localement, de la conurb. Beaucoup l'ont appelée le Grenier à blé de la Cité d'émeraude en raison de ses immenses champs de blé, mais je ne voudrais pas que ce soit la seule image qui vous vienne à l'esprit. Snohomish a des champs d'avoine, de maïs, et de soja en abondance, mais également des centaines de vergers de pommiers, des

cultures de baies de toutes sortes, des champs de pommes de terre capables de rivaliser avec ceux de l'Idaho d'antan et de vastes serres où poussent toutes sortes de choses, des pêches au café, hors saison et loin de leur région habituelle.

En plus de toute cette production de nourriture, on trouve également tout ce qu'on est en droit d'attendre du business agroalimentaire : bassins de pisciculture remplis de saumon et d'algues modifiées, et usines de transformation de soja, qui métamorphosent ces petits haricots fadasses en plats et pâtes délicieux. Les mégacorpos ont aussi des bureaux de recherche et développement répartis sur toute la zone pour mettre au point des moyens d'obtenir de meilleures récoltes. Et par « meilleures », je veux dire « qui leur rapportent plus d'argent », pas plus saines ou quelque chose d'aussi dingue.

Au-delà des fermes et du poisson, Snohomish est célèbre pour ses antiquités, et cela depuis plus d'un siècle. La différence c'est qu'il y a un siècle, les chances de trouver une antiquité avec un certain potentiel magique étaient inexistantes. Aujourd'hui, ceux qui recherchent des objets rares, infusés de mana issu d'événements chargés émotionnellement ou d'une magie rituelle pré-Éveil, peuvent souvent les trouver ici. Lors de la récente course aux artefacts, Snohomish, en tant que lieu déjà célèbre pour ses antiquités arcaniques, est devenue une destination populaire d'échanges et de commerce. Certains résidents se sont fait un nom dans le domaine de l'identification et la classification d'artefacts, ce qui en fait un lieu de passage assez commun pour de tels objets le temps que leurs mystères soient dévoilés.

- Quelle vision plaisante ! Dommage qu'on ne s'approche même pas des aspects les plus sombres de Snohomish. D'accord, la nourriture et les antiquités sont un gros morceau, et sont donc importantes pour les runners, mais ce sont les planques corporatistes qui amènent ces derniers dans ce coin paisible. Les fermes délabrées, les maisons abandonnées et quelques petits chalets de montagne en périphérie servent de cachette aux entreprises, gouvernements et organisations louches pour se faire oublier ou stocker des atouts importants en attendant que la pression retombe.
- Traveller Jones

- Un runner chanceux pourra aussi exceptionnellement recevoir une petite formation sur un des quelques sites d'entraînement d'élite corporatistes de Snohomish. Certaines des corpos qui ont des planques ici disposent également de terrains d'entraînement. Les recrues sont souvent employées comme premiers intervenants (ou unique quand elles veulent faire profil bas). Ces sites sont généralement situés sur d'anciennes fermes dont le sol ne peut plus produire aucune récolte.
- Hard Exit

- On ne peut pas s'arrêter là sans mentionner le fait que Snohomish est le district le plus raciste du plexe. C'est un point de recrutement régulier pour l'Humanis, et les rumeurs disent qu'il y a un centre d'entraînement pour les membres de Flaming Sword, la branche armée de Human Nation. Les métahumains sont régulièrement agressés et les enquêtes pour meurtre ont tendance à être rapides et à désigner coupables d'autres métahumains.
- 2XL

FORT LEWIS

MOTS-CLÉS

• The Drunken Non-Com • Fort Lewis Zoological Gardens • Base militaire • Military Intelligence Brigade (brigade du Renseignement militaire) • Parkland Mall • Urban Combat Simulator (simulateur de combat urbain)

Vous savez ce qu'est Fort Lewis ? C'est votre chance d'observer une dystopie totalement différente de celle dans laquelle nous vivons. Marre de vivre dans un monde contrôlé par les corporations ? Alors, foncez à Fort Lewis pour une occasion de plonger dans un monde totalitaire contrôlé par l'Armée. *Vive la différence !*

L'avantage de la dystopie militaire ? Elle est plus propre. Les militaires tolèrent beaucoup moins le désordre que les flics de Knight Errant, et les soldats sont en général bien plus doués pour garder un endroit entretenu et pour s'abstenir de jeter des déchets partout.

- La propreté et l'ordre ont toujours été une marque de fabrique des régimes totalitaires. C'est en partie ce qui les rend séduisants : quels que soient leurs défauts, ils peuvent au moins garder les choses bien rangées.
- Goat Foot

Avec sa verdure luxuriante et son calme relatif, c'est aussi beaucoup plus joli que la plupart des quartiers de Seattle. Franchement, c'est carrément inquiétant. Allez-y un matin, quand la brume caresse les pins, et prêtez l'oreille à ce silence. Ici et là vous entendrez le pépiement d'un oiseau, qui va s'envoler alors qu'un autre son s'élève. Vous les entendrez avant de les voir. Le son des bottes qui frappent le sol à l'unisson pendant qu'une patrouille ou une autre passe à proximité. Ça me fait flipper à chaque fois. Et c'est encore pire le soir, quand ils jouent la sonnerie aux morts.

- Mec, tu as un sacré problème avec l'armée. À l'évidence tu n'as jamais fait ton service.
- Hard Exit

Mais je ne voudrais pas vous donner une fausse impression. Fort Lewis a ses côtés louches, il est juste meilleur pour planquer la criminalité et la débauche derrière des portes closes. L'endroit est peuplé d'individus après tout, et les individus cèdent à toutes sortes de vices. On est tous pareils. Les dirigeants de Fort Lewis préfèrent juste que de telles activités restent à leur place, loin du regard des enfants et des âmes sensibles.

Et là, parce que rien dans le Sixième Monde n'est complet sans une touche de surréalisme, au milieu de cet état militariste miniature se trouve l'une des destinations familiales les plus populaires de la conurb : le Fort Lewis Zoo-



logical Gardens, avec certaines des paracréatures les plus spectaculaires, retenues en captivité et exhibées dans des répliques époustouflantes de leur habitat naturel. Bien sûr, dans les coulisses du zoo, les chercheurs étudient la manière d'exploiter, altérer ou même améliorer les pouvoirs de ces créatures. Ce qui signifie que la partie la plus sympathique de Fort Lewis est aussi celle qui a le plus de chance de tous nous tuer.

- Ça dépend surtout de ce que les militaires choisiront de partager avec les autres. Tout bon général connaît l'importance de posséder une technologie dont les autres ne disposent pas, donc toute avancée dans les recherches sur les paracréatures, surtout celles orientées sur la sécurité, a plus de chances d'être gardée sous le manteau plutôt que diffusée aux quatre vents.
- Kay St. Irregular

- Ouais, donc ils ne vendront pas leurs secrets, ils vont juste inventer un truc si puissant qu'ils en perdront le contrôle, qui s'échappera et nous tuera dans notre sommeil.
- Traveler Jones

REDMOND

MOTS-CLÉS

• Barrens • Body Mall • Crimson Crush • Glow City
• Aucune sécurité • Plastic Jungle • Funhouse d'Urubia

Vous ne pouvez pas savoir ce qu'est Redmond, à moins d'y avoir déjà vécu. Les esclaves corpos en visite ou les richards en mal d'excitation qui viennent se cuiter les week-ends ne sauront jamais ce que c'est. Pas plus que les runners qui y ont une planque juste pour faire profil bas quelque temps. OK, ils voient la même merde. Ils respirent la même puanteur. La différence, c'est qu'ils ont la chance de pouvoir en partir. Pour ceux d'entre nous qui y sont nés et n'ont rien connu d'autre, il n'est pas si facile de s'en échapper.

Mais tôt ou tard, tout runner se retrouve à Redmond, où viennent s'échouer les rêves de Seattle. Rien ne prospère ici. C'est un lieu stérile. Improductif. Toxique. C'est pour ça qu'on l'appelle les Barrens : les terres infertiles. Il fut un temps où Redmond était resplendissante. C'était le nouveau district high-tech de Seattle, rempli de précurseurs et de leur argent. Mais aujourd'hui, c'est plus une sorte d'attrape-rêve pervers, qui capture et distille les cauchemars de toute la conurb. Après le crash technologique de 2029, Redmond a tout perdu. Quatre-vingts pour cent de son industrie a coulé en une nuit, en même temps que son gouvernement. Tous ceux qui avaient suffisamment de moyens ont filé. Sans autorité pour les arrêter, ceux qui furent laissés derrière se tournèrent vers les émeutes, le pillage et toute autre forme d'anarchie. La nature métahumaine, mon pote. Pour les toxicos, les parias et les criminels de tous bords, les entreprises et logements abandonnés de Redmond présentaient un attrait irrésistible. Du coup le district récolta tous les déchets de la société, pendant que le reste de la conurb en était débarrassé.

Même les zones « sûres » de Redmond souffrent de plus de dysfonctionnements sociaux que les pires quartiers de Seattle en général. Elle est divisée en fiefs, séparés par des terres en friches jonchées de technologie pourrissante. Des tribus de gangs agissant comme des seigneurs de guerre contrôlent chacune leur petit carré d'enfer. Les zones qui étaient les plus densément peuplées sont désormais les terrains les plus convoités. Les immeubles corpos restants et ce qu'ils contiennent sont fortifiés par d'épais murs et de l'artillerie lourde. La plupart du temps, des mercos ou des gangers locaux s'occupent de la sécurité. Des fournitures et services comme l'eau, la voirie, les égouts et l'électricité ont cessé d'être assurés ; ceux qui bénéficient de ce luxe ont dû bricoler avec ce qu'ils avaient pour l'obtenir.

- À une époque il était quasiment impossible d'accéder à la Matrice depuis Redmond. L'infrastructure de la nouvelle version a un peu amélioré les choses. La qualifier « d'intermittente » reste malgré tout encore généreux.
- Slamm-0!

- Tu l'as dit. L'astral aussi a carrément morflé dans les Barrens. À moins d'avoir grandi ici, balancer des sorts ressemble à nager dans de la gelée.
- Lyran

C'est assez incroyable, mais Redmond a un gouvernement. Sa maire, Sonya Scholl, est en général aux prises avec les corpos, mais elle a réussi à choisir ses combats avec discernement. Et elle en a remporté certains (aidée par le fait que les corpos ne se soucient pas assez de Redmond pour mettre tout leur cœur dans la bataille). Malheureusement, peu importe le nombre de victoires, rien ne pourra faire la moindre différence ici.

- Ça sonne pessimiste, mais c'est la vérité. Pour quiconque rencontre le succès (découverte d'un nouveau marché lucratif, runner qui touche le gros lot), le premier réflexe est de décamper. Réussir à Redmond, c'est en partir.
- Haze

- Rien de ce qui est bon ne peut y rester.
- Man-of-Many-Names

La denrée la plus rare dans ce district, c'est l'espoir, et c'est une bonne chose, parce que l'espoir, ça vous fait tuer. Ça vous fait réfléchir au lendemain. Ça vous distrait de votre survie à l'instant présent. Et c'est tout ce qu'il reste dans les Barrens : la survie.

PUYALLUP

MOTS-CLÉS

• Ancients • Barrens • Bump and Sleep • Crime Mall • Don Gianelli • Aucune sécurité • Tarislar • Yakuza

Les « Barrens », qu'ils disent en nous mettant tous dans le même sac. Avec Redmond, comme si on était voisins et pas à soixante kilomètres les uns des autres. Ici à Puyallup, on a l'habitude d'être considérés comme des moins que rien par les étrangers. Ils croient qu'il n'y a que des caniveaux poussiéreux, des Mafiosi et des Yakuza qui s'entredéchirent, des nids à cafards et des bordels au coude-à-coude pour tenter de rafler quelques nuyens, des elfes et des orks qui se bagarrent pour des restes de repas et des petits trafics.

Nous sommes toutes ces choses. Mais nous ne nous résumons pas seulement à ça.

Des gens *vivent* ici, mon pote. Il y en a toujours eu, il y en aura toujours. Cent ans en arrière, il n'y avait que des terres agricoles : grands espaces, ciel bleu, collines verdoyantes. Puis il y a eu Rainier et ses réfugiés, la cendre et les trouducs, la Nuit de la Rage et les restes de Tír Tairngire. Après ça, on en a rajouté une couche, avec quelques générations de politiciens véreux et de familles mafieuses parasites qui ont saigné l'endroit à blanc. Saupoudrez d'un peu de désespoir. Ajoutez une pincée de haine. Assaisonnez à votre goût.

Donc c'est sûr, c'est pas Downtown, mais les gens sont toujours juste des gens. Plus d'un demi-million d'habitants (seulement d'après les registres officiels) essaient de faire avec, de vivre leur vie, de mettre un toit au-dessus de leur tête, de se remplir le ventre, de faire des gosses.

Si les corpos voulaient bien nous donner la moitié d'une chance, juste un petit coup de pouce, elles pourraient se faire un vrai paquet de blé ici. Il y a de la place. On ne peut que s'améliorer ; les gens n'ont rien d'autre que l'envie d'un avenir meilleur. Elles pourraient construire ici, plutôt que de toujours en évoquer l'idée. Elles pourraient investir, et nous pourrions travailler, acheter, vendre. Tout le monde y trouverait son compte.

Mais si vous demandez à nos voisins, ce n'est pas le rôle de Puyallup. Nope. Ils viennent ici pour échapper à la loi, pour acheter de la drogue ou des puces, pour se payer quelques gigolos ou pour casser de l'elfe. Ils viennent ici avec leurs bagnoles décorées pour faire la course, ou avec leurs camions surgonflés prêts à se faire un run de contrebande par la Route 7. Ils viennent ici pour s'encanailler, pour s'éclater dans la rue, la vraie, quand Bellevue et Downtown sont trop sages à leur goût.

Quelqu'un a dit un jour qu'on ne paie pas une prostituée pour le sexe, on la paie pour qu'elle s'en aille après. Pour nos voisins, c'est pareil avec Puyallup. Ils viennent ici pour pouvoir repartir ensuite, avec leur petite conscience bien tranquille.

COUNCIL ISLAND

MOTS-CLÉS

• Grand Council Lodge • Culture indigène • Préservation de la nature • Territoire Salish-Shidhe • Haute sécurité • Totem Tower

Aux dix-neuvième et vingtième siècles, Council Island était connue sous le nom de Mercer Island, d'après les frères Asa et Thomas Mercer qui furent les premiers hommes blancs à en faire leur foyer. Elle s'agrandit jusqu'à devenir une communauté prospère et rejoignit Seattle en

1960. Suite à la signature du Premier Traité de Denver, le grand métroplexe de Seattle fut reconnu comme territoire américain, devenant ainsi la plus grande réserve non indigène d'Amérique du Nord. Dans le même temps, Mercer Island fut cédée au Conseil Salish-Shidhe pour servir de résidence d'ambassadeur et de point de contact pour les autres nations d'origine. Les Salish rasèrent les immeubles modernes et désossèrent les routes, passant plus d'une décennie à rendre aux lieux leur état naturel tout en enfouissant les acheminements en eau, électricité et nœuds matriciels loin à l'abri des regards. Dans un premier temps sous la houlette du Chef Jon Moses, puis du Chef James Grey Bear, qui fut l'ambassadeur salish à Seattle pendant des dizaines d'années, Council Island fut transformée en l'une des plus belles zones de Seattle tout en servant de soupape diplomatique. Le décès de Grey Bear juste avant les négociations du troisième Traité de Denver eut de catastrophiques conséquences ; sans son expérience de négociateur vétéran, le débat devint rapidement stérile. Avec le recul de Denver, Council Island a gagné en influence et est devenue la principale région d'ambassades des NAO. L'île est toujours en cours d'aménagement suite à ce récent statut, et de nouveaux bâtiments fleurissent à toute vitesse.

- Le Bataillon Salish-Shidhe qui a été affecté à Council Island juste après l'échec des négociations du Troisième Traité de Denver la fait un peu grincer des dents. En plus de ça, il y a la présence accrue de l'armée des NAO sur l'île. Ce sont les soldats qui ont eu le plus d'impact sur les données démographiques, surtout en termes de baisse du salaire moyen et du niveau d'éducation. Les trois quarts des troupes sont des orks issus de la tribu des Cascades, où vous pouvez vous engager à partir de seize ans sans aucune exigence de diplôme. Et avec les soldats vient l'augmentation des beuveries et de la prostitution.
- SeaTac Sweetie

- Le CSS n'a jamais été très clair concernant cette « autre » population d'environ cent cinquante membres d'espèces pensantes. Est-ce qu'il compte les esprits dans ce nombre ? Les intelligences artificielles ? On sait qu'il y a des changeformes et des wendigos dans le lot, mais à part ça ? D'après les rumeurs il y aurait des tritons d'eau douce, et même des dracomorphes. Les seuls qui sachent la vérité sont les Salish-Shidhe, et ils ne veulent pas la révéler.
- Elijah

Council Island est laissée à son état naturel (ou plus précisément : est guidée vers un état qui semble naturel). La végétation est omniprésente, évidemment sous la forme de bois et de broussailles, mais dans les mois du printemps et de l'automne les nombreuses fleurs offrent une véritable explosion de couleurs. Les bâtiments sont construits pour ressembler aux habitations traditionnelles des indigènes du Pacifique nord occidental, mais utilisent des matériaux modernes recouverts d'un fin placage de bois plutôt que du véritable bois. Gardez à l'esprit que sur toute l'île ce motif sera récurrent : citoyens en costume traditionnel utilisant des commlinks NeoNET dernier cri, points d'accès wifi invisibles dissimulés dans des œuvres d'art ou des fontaines, et même si vous ne verrez jamais la moindre trace de câblage moderne pendu entre les arbres, leurs racines partagent le sol avec un impressionnant tissage de circuits et de canalisations. Les NAO ne sont pas peu fières de leur adaptabilité technologique, mais gardent toujours une place aux traditions. Si vous les prenez pour des primitifs parce qu'ils ont le visage peint et qu'ils portent des plumes, c'est vous qui vous méprenez, pas eux. La majorité de la population est composée de bureaucrates, de diplomates et de leurs familles, mais il y a également un bon nombre de scientifiques, dont des botanistes et parabiologistes.

- Nous autres habitants de Seattle avons tendance à l'oublier, grâce aux panneaux touristiques des NAO qui vantent les vertus des « Vacances de proximité » en territoire Salish, et nous connaissons tous quelqu'un qui en a eu assez de sa vie futile, a vendu tout ce qu'il possédait et a rejoint un ersatz de « tribu » pour retourner à la nature. Mais la vaste majorité des citoyens des NAO vivent en ville (d'anciennes villes américaines, en plus !) conduisent des voitures, râlent à propos de leurs impôts et consultent les informations sur leur commlink, tout ça avant de se préparer pour la réunion du jour concernant le compte Running Deer. L'écologie est plus prépondérante et leurs croyances spirituelles sont différentes, mais à part ça ils font partie de la même ville et partagent les mêmes préoccupations et les mêmes certitudes que n'importe qui.
- Bull

- Il y a aussi ceux qui suivent pleinement les Vieilles Traditions, mais c'est un choix qui doit être fait, pas une obligation qu'on peut imposer à quelqu'un. C'est un chemin plus difficile, qui regorge de dangers, mais ce qu'on y voit en l'arpentant est magnifique.
- Man-of-Many-Names

- L'espace aérien de Council Island est officiellement contrôlé par les NAO. Leurs drones et hélicoptères peuvent y voler, mais ils sont assez chatouilleux concernant la défense de leur juridiction. Si vous n'êtes pas un hélicoptère d'évacuation médicale ou en visite diplomatique préprogrammée, attendez-vous à ce que des esprits vous fassent gentiment atterrir dans le lac.
- Kane

OUTREMER

MOTS-CLÉS

• Îles • Luxe • Conseil Salish-Shidhe • MCT • Prison

Ce que les gens appellent « Outremer » actuellement pourrait aussi bien parler français et être de l'autre côté du globe à tel point cela semble déconnecté de la Cité d'Émeraude. Ne vous méprenez pas, Outremer fait bien partie du métroplexe, mais c'est l'endroit le plus éloigné de Seattle où vous pouvez vous rendre sans la quitter.

Outremer regroupe cinq îles du Puget Sound qui, si elles font partie du métroplexe de Seattle, sont plus faciles à atteindre depuis le Salish-Shidhe, deux d'entre elles y étant même reliées par des ponts. Mais le découpage a été fait par des politiciens, pas des géographes. Du nord au sud, les îles sont Bainbridge, Vashon, Fox, McNeil et Anderson, regroupées dans le même district, largement dominé par Bainbridge du fait de sa population. Mais cela importe peu, car ceux qui vivent sur ces îles ne s'intéressent pas à la politique du métroplexe, c'est d'ailleurs une des rares choses qui rassemble ces îles disparates.

Bainbridge est l'une des îles connectées au Conseil Salish-Shidhe par un pont, mais elle n'est pas pour autant devenue un repaire de partisans des NAO. Au contraire, Bainbridge s'est énormément développée ces dernières années sous l'impulsion de Mitsuhama. En quatre petites années, de nombreuses tours massives et autosuffisantes ont poussé, autour desquelles bourdonnent VTOL et hélicoptères. Élitiste à souhait, Bainbridge est principalement une série de logements corporatistes de luxe faisant face à Downtown.

Vashon est la plus grande île d'Outremer, mais sa population est bien moins nombreuse que celle de Bainbridge depuis l'afflux d'employés de MCT sur cette dernière. Elle demeure néanmoins encore plus élitiste que sa voisine.

Fox est la seconde île connectée au Conseil Salish-Shidhe par un pont. C'est la zone du métroplexe la plus proche des NAO, pas seulement géographiquement, mais aussi économiquement et dans l'esprit. Une grande partie des habitants verraient d'un bon œil que Fox rejoigne le CSS.

McNeil est connue depuis toujours pour sa prison, fondée il y a deux siècles et ce n'est que plus récemment, dans les années 2020, que d'autres habitants ont pu s'y installer. McNeil présente de nombreux paysages naturels, tout en proposant aux visiteurs des opportunités de shopping dans les boutiques des petits villages côtiers. En dehors de cela, l'île n'est guère développée.

Anderson est aussi riche que Bainbridge, aussi snob que Vashon et aussi isolationniste que Fox, si ce n'est qu'elle se concentre sur les personnes riches et âgées plutôt que sur les Amérindiens. Dans les années 20, l'île a vu arriver de nombreux riches qui cherchaient un endroit à l'écart de la populace de Seattle. Depuis, ils luttent régulièrement pour faire échouer les tentatives du métroplexe pour faire venir des banlieusards sur l'île.

L'UNDERGROUND

MOTS-CLÉS

• Entrée du Big Rhino • Incursion naine • Entrée de Lordstrung
• District le plus récent • Orks et trolls • Repaire de hors-la-loi
• Skraacha • Contrebande • Tourist Highway

L'Underground ork tire ses racines de l'histoire ancienne de Seattle. Après le Grand Incendie de 1889, la ville décréta que les nouveaux bâtiments devraient être construits en matériaux non combustibles plutôt qu'en bois. Comme la ville était bâtie sur une zone inondable qui, vous voyez, était souvent inondée, il a été décidé dans le même temps de tout surélever de deux étages. Les étages inférieurs des anciens bâtiments furent principalement utilisés comme lieux de stockage, et ils finirent par être scellés et oubliés. À la fin du vingtième siècle, certains se prirent d'intérêt pour leur exploration, ce qui permit de découvrir que dans l'intervalle la ville souterraine avait été considérablement étendue par les bootleggers et les prostituées. Elle fut encore développée par la municipalité pour les besoins des transports souterrains. Certaines zones furent rénovées et nettoyées pour les touristes, mais la majorité fut laissée telle quelle.

- L'Underground avait été initialement scellé par peur des maladies en 1907.
- Nephrine

Quand le Mont Rainier a secoué Seattle en 2017, l'Underground fut à nouveau condamné suite aux risques d'effondrements et de poches de gaz empoisonné (le poison est beaucoup plus dangereux que la lave dans une éruption, mais c'est toujours de cette dernière qu'on parle le plus). Les gens désespérés s'ouvrirent progressivement de petits passages vers ces galeries, les sans-abri dans un premier temps, puis les victimes de la gobelinisation, tandis que la société faisait semblant de rien. « Loin des yeux, loin du cœur » après tout. En 2039, le Gouverneur Victor Allenson rassembla tous les métahumains de Seattle et les parqua dans des camps, au sein des districts d'entrepôts de Tacoma et Downtown. Le 7 février, ces entrepôts partirent en fumée. Fort heureusement, les gobelins du sous-sol avaient déjà percé des tunnels de contrebande pour y faire passer des marchandises ; ils furent finalement mis à profit pour conduire des milliers de personnes en sécurité. Pas tout le monde, mais un grand nombre. Si vous vous demandiez qui représente l'effigie qu'on brûle pendant les commémorations de la Nuit de la Rage, c'est Allenson.

- Brûler en enfer est encore trop clément pour lui.
- Butch

La ville a fini par retrouver ses esprits et la plupart des métahumains ont retrouvé leur place dans la société, mais nombreux étaient ceux qui ne parvenaient pas à pardonner cette trahison. Ils restèrent sous terre. Les gobelins et les nains travaillèrent de concert pour étendre et étayer les tunnels souterrains, et pour établir des espaces suffisamment larges pour qu'une communauté y prospère, et suffisamment petits pour qu'on puisse s'y cacher si le besoin se faisait à nouveau sentir. Ils découvrirent par la suite de nombreux tunnels créés par les éruptions volcaniques ; la science ne parvient pas expliquer comment ils sont arrivés là, mais pour les créateurs de l'Underground ils étaient une bénédiction, et peu importait leur provenance.

- Manifestement magique. Des tunnels similaires ont été découverts partout dans le monde. On ne sait pas pourquoi ni comment ils ont été créés, mais on est sûr de leur origine.
- Ethernaut

- D'accord, Plan 9, crache le morceau. Conspiration draconique secrète ? Esprits Insectes ? Nains immortels ?
- Snopes

- Non, juste des réverbérations le long des lignes mana, des esprits de Terre fraîchement réveillés explorant les environs et une bonne vieille activité sismique à l'ancienne.
- Plan 9

- J'ai rien compris.
- Sunshine

Au milieu des années 40, il y a eu une grosse dispute entre les communautés orkes et naines. Il y avait déjà eu des querelles par le passé, mais les trolls avaient toujours réussi à calmer le jeu, mais cette fois ? C'était trop. Les nains, qui possédaient la majorité des connaissances en ingénierie et le plus d'éducation supérieure se rassemblèrent et s'exilèrent en masse, transformant l'Underground de Seattle en Underground ork. Les détails concernant ce qui a causé cette rupture sont flous, mais les nains en ont gardé rancune depuis lors.

Ce qui nous amène à aujourd'hui. L'Underground de Seattle, renommé puisque c'est désormais un district officiel, est l'endroit le plus en vogue du plexe. Les jeunes artistes et les investisseurs audacieux s'y massent, s'extasiant devant le faible coût de la vie et la culture locale en pleine explosion. Si l'embourgeoisement de la zone demeure une source d'inquiétude croissante, il s'accompagne d'une amélioration conséquente des services de la ville, avec des lignes électriques et une alimentation en eau légales plutôt que les raccordements anarchiques. Des efforts ont également été faits pour améliorer les écoles, et Renraku marquera bientôt l'Histoire en bâtissant le premier hôpital de l'Underground. Les équipements sanitaires, la protection policière et les nuyens dont il avait grandement besoin arrivent en masse.

- Et les orks s'en vont en masse.
- OrkCEO

- Quand la Proposition 23 est passée, faisant de l'Underground ork un secteur officiel de Seattle, les nains qui l'avaient quitté trente ans plus tôt ont commencé à affluer, amenant avec eux des actes de propriété, engageant des Hard Corps pour expulser des centaines d'orks hors de chez eux. Femmes, enfants, familles, peu importait. Gimli Harris (le troisième nain le plus âgé de Seattle, il y a pas mal de noms comme ça dans la première génération) est le vilain visage de ces « Récupérateurs », plantant un pieu dans le cœur de l'Underground. Ils revendiquent la propriété originelle de grandes portions de terrain, recourent à des tactiques de gros-bras pour mettre les habitants dehors et établissent des campements le long de terres ayant le plus de valeur. Ils prétendent



que c'est une question d'héritage. Les orks prétendent que c'est une question de haine.
- Sunshine

- Contrairement à ce qu'on voit dans les médias corporatistes, la plupart des orks qui vivent là-dessous sont des gens ordinaires, qui exercent deux ou trois boulots pour gagner suffisamment d'argent pour élever leur famille en paix. Ils sont aussi soucieux de l'activité des gangs et de la criminalité que n'importe qui, mais les incursions des nains poussent les extrémistes à agir.
- Butch

- Bien sûr, ces contre-attaques sont enregistrées et diffusées par les médias, qui sont bien trop heureux de dépeindre les orks comme des brutes violentes et sauvages. Tout ça est en train de dégénérer, et ça ne finira pas bien.
- 2XL

- L'Underground a toujours été pauvre. Qui paie pour un tel niveau de reconstruction ? Renraku doit perdre un sacré paquet de fric là-dedans.
- Riot

- Nope ! Maintenant que la ville a officialisé ça, c'est la ville qui paie Renraku et fait crédit à l'Underground. Brackhaven va transmettre un seau de merde géant à son successeur, et la crise budgétaire sera imputée à ces « prétentieux orks » plutôt qu'à la corporation qui « ne fait que ce qu'elle a été engagée pour faire ». Je vous le dis : ces gars sont des artistes.
- Haze

UN MONDE PLEIN D'ACTION

Ce chapitre contient trente Topos de mission, des intrigues prêtes à jouer pour animer vos séances. Avec les informations qu'ils contiennent et les personnages présentés dans **Les Habitants du Sixième Monde**, vous serez capable de lancer une partie très rapidement. Les données regroupées ici comprenant divers retournements de situation et autres infos du même ordre, nous préférons vous avertir :

IL VAUT SANS DOUTE MIEUX QUE SEUL LE MENEUR DE JEU LISE CE CHAPITRE.

La structure des intrigues qui constituent les topos de mission est en général assez lâche et laisse souvent de l'espace pour que les joueurs ajoutent leurs propres développements et péripéties. Cela voudra souvent dire que la fin n'est pas gravée dans le marbre, et que vous devrez parfois révéler certains secrets, même si la manière dont vous le faites ne suit pas forcément la trame décrite dans l'aventure.

Ce qui importe, c'est que les topos de mission sont des structures que vos joueurs et vous pouvez utiliser comme base pour construire vos parties et vos histoires, et ne doivent surtout pas être pris comme paroles d'évangile. Ils ne sont que des outils pour faire avancer l'intrigue tout en proposant d'intéressants rebondissements, et en aucun cas des consignes strictes que vous devez suivre à la lettre pour empêcher votre séance de dérailler.

La plupart des topos de ce chapitre tiennent sur une page, et n'occuperont sans doute qu'une séance de jeu (quoique l'imagination des shadowrunners pourrait en faire s'étirer certains sur plusieurs sessions). Vers la fin du chapitre, quelques topos sont découpés en plusieurs parties, formant des campagnes plus étendues. Indépendamment de cela, vous pouvez également lier plusieurs scénarios indépendants en une seule histoire au long cours. Par exemple, l'esprit Ours de **Suivre la Voie** (p. 226) pourrait présenter les runners à l'esprit du feu de **La Lumière intérieure** (p. 235) qui, une fois ce contrat rempli, pourrait décider que l'Étendard Féérique de **Que flotte votre étendard** (p. 228) serait très utile à son culte. Que vous cherchiez des histoires indépendantes ou des campagnes plus longues, vous disposez de tout ce qu'il vous faut !

Remarquez que chaque *Offre du Johnson* mentionne le Karma que ce dernier propose en guise de paiement, sous la forme d'un nombre de points que chaque runner recevra en fin de mission. Les joueurs peuvent toujours tenter de négocier, vous pouvez ajuster ce montant en fonction des circonstances (par exemple, si les runners ont accepté ce boulot parce qu'ils devaient une faveur au Johnson à la suite d'une précédente mission, la récompense devrait être moindre). En général, essayez quand même d'éviter de descendre en dessous de 3 points de Karma et de monter au-dessus de 9.

Note : ces topos de missions sont conçus pour des parties en narration partagée (p. 170), mais il est tout à fait possible de s'en servir comme base pour des parties classiques.

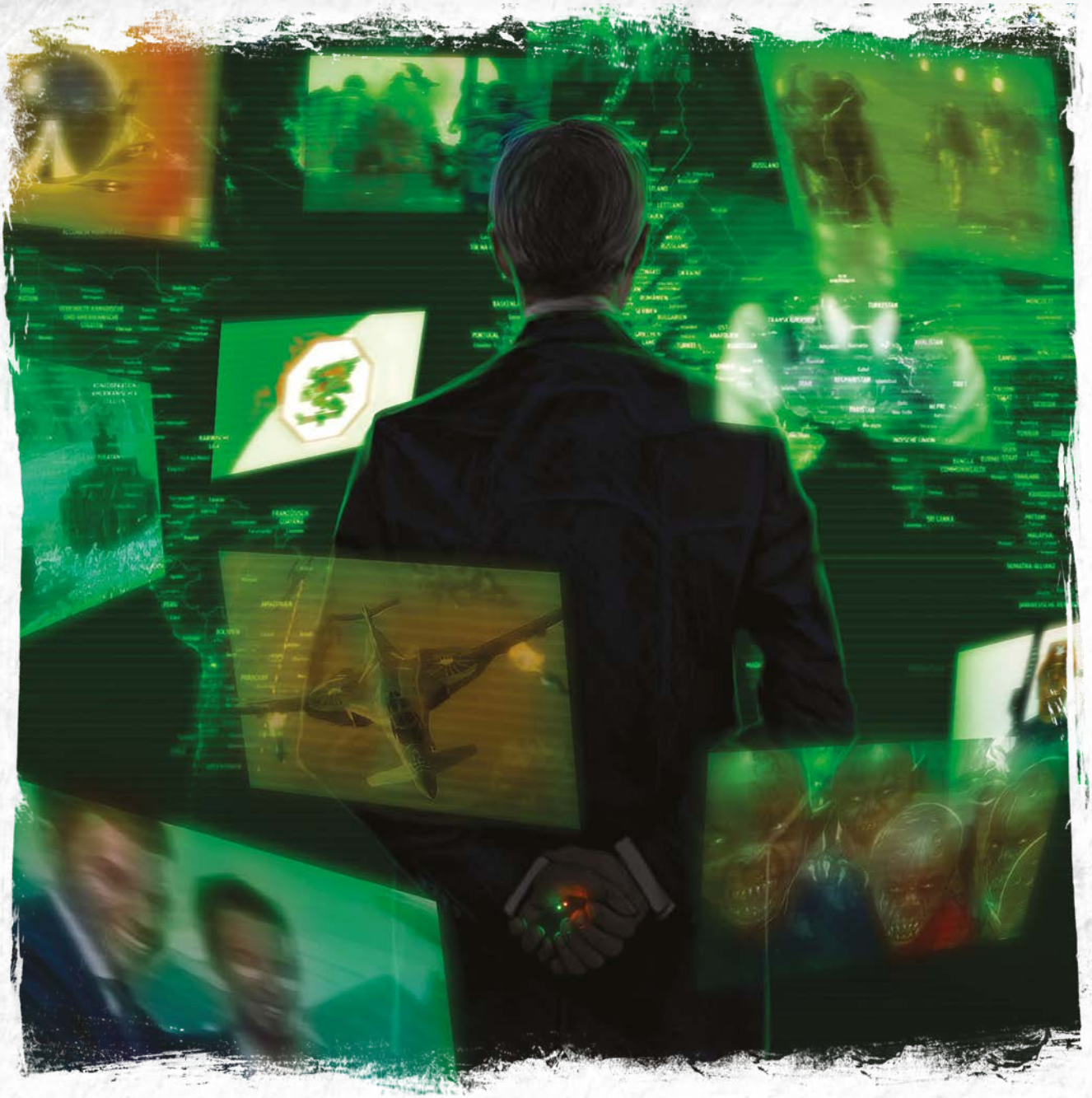
Voici les sections que vous retrouverez dans tous les topos de mission :

MOTS-CLÉS

Les mots-clés donnent une courte description de la mission qui permet aux joueurs de comprendre l'essentiel de l'aventure afin de pouvoir rapidement trouver un topo de mission proposant une ambiance donnée, ou aider à la création d'une campagne plus longue.

CONTEXTE

Cette section optionnelle fournit les informations contextuelles nécessaires pour pouvoir appréhender correctement la mission. Il peut s'agir de définitions de certains termes, de présentations de lieux, de personnes ou de groupes.



OFFRE DU JOHNSON

Cette section présente la rencontre entre l'équipe et le Johnson qui contracte les services des shadowrunners. Elle peut généralement être lue à voix haute pour démarrer la mission.

OBJECTIFS

Cette section liste une série d'objectifs que les personnages devraient remplir, sans être obligatoires pour autant : les intrigues peuvent être tortueuses et mener les runners à des endroits inattendus.

CADRE

Cette section fournit une description de l'endroit dans lequel les personnages se trouvent au début du topo de mission. Le MJ peut la lire à voix haute au début de l'aventure.

INTRIGUE ET SCÈNES

L'Intrigue de chaque topo de mission est découpée en plusieurs Scènes. Pour faciliter l'usage, chaque Scène conseille aussi des PNJ du livre à utiliser. Ce ne sont cependant que des suggestions, et vous pouvez utiliser n'importe quel PNJ qui vous semble adapté à la situation. Les Scènes peuvent aussi contenir des règles spécifiques ou des conseils pour le MJ sur la façon dont les joueurs peuvent gérer la Scène.

FOOD FIGHT

MOTS-CLÉS

• Stuffer Shack • Casse • Gang de psychos • Foutoir
• Ça ne partira jamais au lavage

IL N'Y A PAS DE JOHNSON

Food Fight est conçu comme un tourbillon d'action brutal et rapide dans lequel jeter vos joueurs en guise d'aventure introductive (pour tester leur nouveau personnage ou leur conversion vers *Anarchy*). Vous pouvez également l'insérer dans une autre aventure, pour prendre les personnages à revers quand leur armure est en miettes, qu'ils sont en piteux état et qu'ils s'y attendent le moins.

OBJECTIFS

- Se détendre pour une fois (non, je rigole).
- Faire du roleplay et découvrir ce que les snacks préférés de chacun révèlent à son sujet.
- Survivre au casse sans renverser votre boisson préférée.

CADRE

Stuffer Shack est un incontournable du Sixième Monde, un temple du consumérisme où la malbouffe est moins chère que tout aliment sain ou naturel et où le sucre est le véritable opium du peuple. Comment ne pas adorer ? Avec son enfilade de bornes d'arcade rétro d'un côté, son étourdissant choix de boissons semi-congelées de l'autre et sa pléthore d'en-cas salés et sucrés à base de soja à même de procurer au consommateur une mort lente et délicieuse, le Stuffer Shack local est une destination nocturne de choix pour le runner actif et affamé. Les joueurs opteront-ils pour un burrito Nuke-a-Wave façon maman, une crème glacée Frozee-Treet ou une barre CHOCO-PUNCH ? Amusez-vous à inventer et décrire un assortiment ridicule de pseudo-aliments industriellement surtraités aux saveurs chimiques à souhait.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : six gangers

Pour une gestion simple et rapide, contentez-vous de donner un nom coloré à vos gangers et lancez-vous. Si vous voulez corser un peu les choses, vous pouvez utiliser des archétypes modifiés : **Catcher** (chef de gang et initiateur du casse, attributs de Wagon p. 142 sans les compétences médicales), **Slicer Dicer** (aspirant samouraï des rues recherchant désespérément à provoquer quelqu'un en duel, attributs de Borderline p. 94 sans ses armes à distance), **Wendy** (accro à l'adrénaline et psychotique ayant une mauvaise influence sur Wylie, attributs de Kix p. 110), **Static** (cinglé sur-cybernétisé, attributs de Sledge p. 88 avec uniquement un pistolet lourd), **Wylie** (ado chaman qui en pince pour Wendy, attributs de Coydog p. 80) et **Spike** (nouvelle recrue effrayée, attributs d'un ganger typique, qui peut éventuellement être convaincu de lâcher l'affaire).

Brisez l'harmonie rassurante de ce paradis de la consommation avec une rafale automatique et les cris d'un psychopathe annonçant un hold-up. À la fin des années 2070, les petites frappes ne peuvent pas espérer ramasser beaucoup de cash (mais elles ne crachent pas pour autant sur quelques liasses de monnaie corpo extorquées aux clients apeurés) ; elles sont là pour le butin physique (commlinks, bijoux et même armes à feu) ou pour forcer les gérants de la boutique à effectuer un transfert de nuyens. Catcher et ses Chiller Thrillers sont là pour l'éclate et le massacre ; l'abus de fête leur a grillé le cerveau, et aucune conscience ne les bride.

N'oubliez pas de rendre le combat salissant : les balles touchent forcément les étagères de nourriture, et les attaques au contact projettent les combattants dessus. Pour vous inspirer, lancez 1D6 et consultez la table ci-dessous, puis lancez à nouveau 1D6 pour déterminer quel type de bazar vous venez de générer.

CONSÉQUENCES

Les propriétaires de ce Stuffer Shack remercieront chaleureusement les runners pour leur aide, effaceront les données des caméras de surveillance s'ils souhaitent conserver leur anonymat et les pousseront rapidement vers la sortie (avant que la sécurité ne débarque) avec un plein chariot de tout ce qu'ils souhaitent : c'est cadeau. Les personnages risquent en revanche d'avoir besoin d'un sacré bon intermédiaire pour se trouver un bon bain et une blanchisserie !

TABLE DES SALETÉS DIVERSES ET VARIÉES (LANCEZ 1D6)

1-2 : LIQUIDE, LANCEZ 1D6	3-4 : POUDRE, LANCEZ 1D6	5-6 : BOUILLIE, LANCEZ 1D6
1 : Vert et visqueux	1 : Bleue et fine	1 : Lisse et répugnante
2 : Rouge et sirupeux	2 : Verte et épaisse	2 : Douce et spongieuse
3 : Incolore et odorant	3 : Rouge et volatile	3 : Pleine de petits morceaux
4 : Noir et collant	4 : Blanche et grumeleuse	4 : Immonde et puante
5 : Rose et dégoûtant	5 : Bleue et mousseuse	5 : Petits fragments très durs
6 : Lancez deux fois le dé	6 : Lancez deux fois le dé	6 : Lancez deux fois le dé

PREND GARDE À CE QUE TU CHERCHES

MOTS-CLÉS

• Nains • Protection • Gang • Planque • Conspiration • Données

OFFRE DU JOHNSON

Les runners sont engagés par Jody Stubblefield, un analyste de données de haut rang chez Hildebrandt-Kleinfort-Bernal (une des plus grandes banques du monde). Il a fait une découverte qui a mis sa vie en grand danger. Des choses étranges se produisent autour de lui récemment. Il se dit poursuivi, prétend que quelqu'un fouille dans ses poubelles et affirme que ses proches reçoivent d'étranges coups de fil. Jody demande à être conduit en lieu sûr et protégé jusqu'à ce qu'il ait vendu ce qu'il a trouvé. Si Stubblefield s'en sort sain et sauf, les runners reçoivent 4 points de Karma, et 2 de plus s'ils protègent ses données par la même occasion.

OBJECTIFS

- Aider Stubblefield à récupérer les données à son appartement.
- Emmener Stubblefield dans une planque.
- Repousser une attaque de gang.

CADRE

La mission démarre dans un coin plutôt typique de Renton. Les loyers sont bas, le quartier est pauvre et un peu dangereux, mais n'est contrôlé par aucun gang… pour le moment. La seule source de nourriture à plusieurs kilomètres à la ronde est le Stuffer Shack local, mais même ce monument à la gloire de la bouffe immonde qu'on adore détester a l'air décrépit et mal entretenu.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : soldats (forces d'élite), drones Aztechnology Crawler (p. 68) avec mitraillette pilotés par un Rigger de sécurité

Jody annonce aux runners qu'avant de se rendre à la planque, il a besoin de repasser prendre quelque chose à son appartement. Il y a laissé une copie des données qu'il a trouvées et veut la détruire avant qu'un autre mette la main dessus. Jody est parano, mais les runners ne détectent aucun signe de quelqu'un qui serait à ses trousses.

Après avoir fouillé un peu partout, l'attitude de Jody change du tout au tout. Il n'arrive pas à retrouver la copie. Pendant qu'il continue à chercher de plus en plus frénétiquement, une escouade d'assaut naine prend les runners au piège dans l'appartement. Il ne s'agit pas de l'habituelle sécurité corporatiste, ni de militaires. Les nains semblent faire partie d'une troupe d'élite, et le seul signe distinctif qu'ils affichent est un écusson très discret sur leur manche (presqu'indécelable, demandez aux joueurs un test de perception Très difficile) sur lequel est inscrit : « Zhigul M. »

SCÈNE 2

PNJ suggérés : aucun

Les données de Jody sont récupérées à l'issue du combat, potentiellement sur un des nains de l'escouade d'assaut. Jody supplie les runners de le conduire en sécurité à la planque et commence à passer à table sur le chemin. Il affirme que pendant qu'il analysait et archivait des dossiers physiques datant d'avant le Crash matriciel de 2029, il est tombé sur une série de dépôts et retraits générant un étrange déséquilibre comptable.

Stubblefield prétend avoir trouvé d'autres écarts similaires un peu partout dans le monde, mais que la plupart des données ont depuis été trafiquées. Quand il a évalué le montant net de ces différences sur l'économie mondiale, il est apparu que vingt milliards de nuyens manquaient à l'appel. En creusant plus profondément, il s'est aperçu que les entreprises qui présentaient ces écarts n'existaient plus et que les personnes censées faire partie des décisionnaires et des comités d'administration avaient complètement disparu des radars après 2029.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : gangers

Malgré quelques éventuelles péripéties sur le chemin, les runners devraient parvenir à la planque avec leur client. Une fois arrivés, Jody reçoit un message sur son commlink et crie qu'il a un acheteur pour ses données. À l'extérieur, un gang local fait une descente sur la planque. Les gangers ne sont pas très forts, mais ils sont nombreux. Leur simple nombre peut rendre ce combat assez éprouvant, mais au bout d'un moment Jody s'exclame qu'il a reçu l'argent. Le chef des gangers jette un œil à un message qu'il vient de recevoir avant d'ordonner la retraite. Les assaillants se dispersent et retournent à leurs taudis.

Jody paie les runners et mentionne qu'il a encore du travail pour eux s'ils le souhaitent.

ÉPILOGUE

Au fil de l'avancée du récit, vous et vos joueurs aurez certainement éclairci certains des mystères entourant la provenance de l'argent disparu et son destinataire. Stubblefield souhaitera très certainement poursuivre ces pistes (en s'appropriant potentiellement une partie de cet argent au passage) et pourra donc stimuler les runners pour qu'ils continuent à chercher des réponses. Si aucune explication ne fait surface, faites remonter la piste de l'argent disparu à une série de sociétés-écrans près de Biloxi, dans le Mississippi, où se trouve une impressionnante université de technologie possédée par des nains fondée dans les années 2030.

ÉTOILE NOIRE MONTANTE

MOTS-CLÉS

• Néo-anarchistes • Bogotá • Black Star • Aztlan • Cache d'armes

CONTEXTE

Black Star était à l'origine un groupe de shadowrunners néo-anarchistes. Au fil des années, ils se sont tournés vers le militantisme et ont rejoint la cause amazonienne durant la guerre qui l'opposa à Aztlan. Ce conflit préleva un lourd tribut sur le groupe, et à ce jour un seul de ses membres aurait survécu : un runner du nom de Liberator.

OFFRE DU JOHNSON

Les runners attrapent leur matériel et se rendent à une piste de décollage désaffectée. Ils y sont accueillis par une elfe séduisante qui leur offre un travail pour lequel ils doivent décoller sur-le-champ pour Bogotá, sur la frontière Aztlan-Amazonie. Ils devront aider Mlle Johnson à libérer une cache d'armes appartenant à certains de ses vieux amis. Si les runners acceptent sa proposition, leur nouvelle employeuse se présente sous le nom de Rose Red (voir p. 126). Elle offre 5 points de Karma aux runners pour leur assistance.

OBJECTIFS

- S'introduire dans la Zona Norte de Bogotá.
- Trouver la cache d'armes.
- Se faire payer, puis survivre à une contre-offensive terroriste.

CADRE

Bogotá est la ville de tous les extrêmes. Les gratte-ciel surplombent les bidonvilles, et les églises coloniales côtoient universités, cinémas et cantinas. Les cultures aztlane et espagnole s'entremêlent, entre pauvreté abjecte et richesse sans pareille, le tout baignant dans la puanteur des combats et de la destruction.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : insurgés (ganger typique), gardes de sécurité (agents de sécurité), drones Aztechnology Crawler (p. 68) avec mitraillette pilotés par un Rigger de sécurité

L'avion atterrit en dehors de Bogotá. Rose Red explique aux runners que leur cible se trouve dans la partie de la ville appelée Zona Norte. Aztlan est à l'affût des groupes d'insurgés, la sécurité y est donc assez stricte. Les runners peuvent y pénétrer grâce à un passeur, à de faux SIN et un peu de bagou, en graissant quelques pattes, ou à tout ce qui passera par la tête des joueurs.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : ivrognes de l'Outpost (ganger typique)

Une fois dans la zone, Rose Red précise que la dernière personne à avoir utilisé la cache d'arme est un runner appelé Liberator. Que les personnages recourent à la violence, la persuasion ou les pots-de-vin, un des occupants de la Zona Norte leur indiquera un bar appelé l'Outpost, en expliquant que Liberator le fréquente régulièrement. Sur place, les runners pourront découvrir à quoi Liberator passe son temps en ce moment : il se planque dans un hôtel proche.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : aucun

Les runners atteignent le petit hôtel en bordure de la Zona Norte. Personne ne répond aux coups frappés à la porte de la chambre de Liberator ; quand ils entrent, les personnages découvrent ce dernier en train de se vider de son sang par de multiples blessures au couteau. En voyant Rose Red, Liberator sourit et se détend. Il lui dit qu'il croyait être le seul membre de Black Star encore en vie. « Nous sommes encore nombreux » lui révèle-t-elle. « Nous ne voulions seulement pas nous impliquer dans une guerre. » Il sourit et répond « Moi non plus », puis rend son dernier soupir. (Si les joueurs se démènent pour le sauver, pas de problème, ne le faites pas mourir de force.)

Après s'être ressaisie, Rose Red soulève le tapis et révèle un sous-sol rempli d'armes, de protections et de dossiers. Satisfaite, elle paie les runners et leur annonce qu'elle va rester ici, mais que l'avion les attend pour les ramener chez eux.

DÉVELOPPEMENT

Si les personnages ont fait preuve de professionnalisme et n'ont pas été plus violents que nécessaire, Rose leur proposera de rejoindre la nouvelle Black Star, un groupe de mercenaires néo-anarchistes recentré sur l'aide à son prochain plutôt que sur les activités terroristes.

SCÈNE 4

PNJ suggérés : soldats de la brigade anti-rebelles (soldats, forces d'élite), drones GM-Nissan Doberman (p. 68) avec fusil d'assaut piloté par un Rigger de sécurité

Sur le trajet pour retourner à l'avion, les runners découvrent que quelqu'un a révélé leur présence à un groupe d'assaut antiterroriste aztlan. Pour quitter Bogotá, ils devront se frayer un chemin à travers les soldats ennemis jusqu'à leur transport.



EXPÉDITION ARCOLOGIQUE

MOTS-CLÉS

• Seattle • Arcologie • Shiawase • Technologie
• Soldats des UCAS • Intelligence artificielle ?

CONTEXTE

WordWatch : Arcologie, n.f. Écologie architecturale. Construction massive abritant un habitat densément peuplé et autosuffisant ne nécessitant aucun échange avec l'extérieur.

WordWatch : ACHE, n.f. Arcology Commercial and Housing Enclave (Enclave commerciale et résidentielle de l'arcologie). Neuvième plus grand bâtiment du monde. Anciennement connue sous le nom d'Arcologie Renraku à Seattle.

En 2059, une intelligence artificielle renégate, Deus, a bouclé l'arcologie et a fait subir à ses occupants un véritable cauchemar. Seattle a obligé Renraku à lui céder la structure et a converti les cinq niveaux inférieurs en centre commercial. Les deux cents étages qui le surmontent sont réservés aux assistés sociaux de la ville, souvent contre leur gré. Les étages les plus hauts de l'arcologie demeurent un mystère.

OFFRE DU JOHNSON

« Shiawase Corporation, mon employeuse, a fait une offre pour acquérir l'ACHE. En signe de bonne foi, elle a proposé d'ériger une unité de confinement autour d'elle, afin de faciliter les rénovations tout en protégeant les citoyens. Ce dôme empêche toute communication entrante ou sortante et embarque une EMP en cas de menace cybernétique. »

« Ce que souhaite Shiawase, c'est obtenir un inventaire de l'arcologie et de ses systèmes avant le début des travaux. Malheureusement, le gouvernement des UCAS occupe les niveaux souterrains, où sont installés les réacteurs nucléaires. »

« Vous vous introduirez dans ces niveaux inférieurs, franchirez les barrages militaires des UCAS et installerez un programme sur le réseau des réacteurs. Celui-ci fera un diagnostic et recueillera des informations pertinentes pendant vingt-quatre heures. Une fois ce délai écoulé, récupérez les données et échappez-vous. »

M. Johnson promet aux runners un salaire de 6 points de Karma s'ils lui livrent les données.

OBJECTIFS

- S'introduire dans l'ACHE et accéder au sous-sol.
- Installer le programme sur le réseau des réacteurs nucléaires.
- Récupérer les données et s'enfuir.

CADRE

Le centre commercial est temporairement fermé. Tout est étrangement silencieux, et les runners ne peuvent pas s'empêcher de frissonner en parcourant les immenses couloirs vides. Le spectre de menaces invisibles et de terreurs mécaniques flotte toujours en ces lieux. Malgré l'absence de toute confrontation, les personnages doivent en permanence être persuadés que cela ne va pas durer. Un centre commercial désert est une porte ouverte à toutes sortes de bizarreries ; aidez les joueurs à les exploiter !

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : agents de sécurité

Pénétrer dans l'ACHE devrait être assez simple. La zone commerciale a été vidée et les travaux pour les fondations du dôme ont déjà débuté. Passer les ouvriers et les agents de sécurité ne devrait pas être un problème. Une fois à l'intérieur, les runners doivent trouver un ascenseur vers les sous-sols.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : agents de sécurité, drones Aztechnology Crawler (p. 68) avec mitraillette pilotés par un Rigger de sécurité, CI (dont Glaces noires)

Aux étages inférieurs, les soldats des UCAS sont farouchement hostiles envers tout visiteur qui n'est pas attendu. Les runners devraient se montrer discrets afin de ne pas déclencher d'alarme. S'ils y parviennent, ils ne devraient avoir aucun mal à s'introduire dans la salle de contrôle sans être repérés. Permettez au decker du groupe (le cas échéant) de décrire la scène au cœur du serveur de l'arcologie et ajoutez quelques CI pour augmenter le défi.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : soldats, drones GM-Nissan Doberman (p. 68) avec fusil d'assaut pilotés par un Rigger de sécurité

Une fois que le programme a terminé son inventaire, une alarme générale se déclenche dans toute l'arcologie. Les soldats des UCAS sont sur le qui-vive et bloquent désormais les issues. Pour ajouter à la confusion, l'alarme pousse quelques centaines des citoyens les plus pauvres de Seattle à tenter de s'échapper des étages résidentiels. De plus, le système du bâtiment commence à réagir de manière étrange et imprévisible. Faites en sorte que les runners soient soulagés et s'estiment chanceux d'avoir pu se sortir de l'arcologie.



SUIVRE LA VOIE

MOTS-CLÉS

• Esprits • Cambriolage • Esprit mentor • Décision difficile • Magie • Nouveau contact

CONTEXTE

WordWatch : Esprit mentor, n.m. Esprit mystérieux aidant les individus Éveillés à trouver et se maintenir sur une voie particulière. La nature exacte des esprits mentor reste à déterminer, mais leur influence sur la vie d'un Éveillé est indéniable, qu'ils y prennent une part active ou passive. Également désignés sous le nom de totems.

Note : ce Topo utilise l'esprit mentor Ours, mais celui-ci peut être facilement remplacé moyennant quelques ajustements mineurs selon les affinités du magicien du groupe. Ce contrat est divisé en trois parties, chacune faisant l'objet d'un run séparé.

AVANT LE BRIEF

La nuit précédant le run, le personnage mage / chaman / adepte du groupe est réveillé par un rugissement assourdissant. En cherchant à en déterminer la source, il se retrouve face à face avec un ours incroyablement massif. Le runner est incapable de bouger tandis que la silhouette brune colossale commence à parler d'une voix inhumaine. Elle lui annonce qu'il a été choisi pour être le représentant d'Ours, s'il s'en montre digne. Une fois son discours achevé, Ours ouvre grand la gueule et engloutit le personnage d'une seule bouchée.

Quand le runner s'éveille réellement l'aube s'est levée et un message sur son commlink lui demande de rejoindre M. Johnson avec le reste du groupe.

OFFRE DU JOHNSON

M. Johnson engage les runners pour une simple mission de cambriolage. Il représente une bijouterie locale qui veut prendre l'ascendant sur ses concurrentes. Le travail consiste à s'introduire dans la boutique de Diamond Lux Jewelry et à voler un maximum de bijoux. Pour ce boulot très simple, le salaire proposé est de 3 points de Karma.

OBJECTIFS

- Cambrioler la bijouterie Diamond Lux Jewelry.
- Échapper à la police.
- S'emparer de l'amulette d'Ours.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : flics des rues (beaucoup de flics des rues)

Dans un premier temps, le cambriolage à la Diamond Lux Jewelry devrait se dérouler sans problème. Aucune alarme ne s'est déclenchée et les runners en profitent pour s'emparer d'un maximum de pièces. Cependant, vers le milieu de l'opération, une patrouille de Knight Errant les repère et appelle du renfort. Le temps que les runners s'en rendent compte, ils sont encerclés par les policiers. Ils peuvent choisir de se battre ou non, mais au moment le plus désespéré le runner choisi par Ours reçoit une nouvelle vision. L'esprit apparaît et propose son aide sous réserve que l'élu l'accepte en tant que mentor. Si la réponse est positive, Ours assiste le groupe, soit en produisant une diversion, soit en faisant apparaître de nulle part un véritable ours qui fera passer un sale quart d'heure aux policiers. Si la proposition est rejetée, l'esprit laisse les runners à leur sort.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : flic des rues, esprit Ombre (esprit de l'Homme majeur)

Plusieurs semaines plus tard, Ours apparaît à nouveau au personnage concerné et lui demande de récupérer une antique amulette découverte sur un site de fouille archéologique. Elle se trouve dans un musée, au département des acquisitions. La sécurité est légère, mais seulement si les runners font preuve de discrétion. Quand ils arrivent à l'endroit où devrait se trouver l'amulette en forme d'ours, ils découvrent qu'un esprit ténébreux en a pris possession. Ils doivent le vaincre pour récupérer leur butin.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : aucun

Quelque temps plus tard, le runner élu rêve qu'il remet l'amulette à Benjamin Grey Fist. Quelques recherches lui apprendront que celui-ci est un marchand de talismans du centre-ville. Il accepte volontiers l'amulette et remercie chaleureusement les runners. Ils ne reçoivent aucune récompense pour cette action, mais à l'avenir Grey Fist les contactera via un intermédiaire pour leur offrir une mission (potentiellement n'importe quel topo de ce chapitre). Une fois ce travail effectué, Ours apparaît une nouvelle fois et remercie le personnage pour son aide.

À partir de ce stade, vous pouvez utiliser Ours en tant que M. Johnson spirituel qui pourra offrir aux runners des missions servant ses intérêts : préserver la nature, protéger les faibles, guérir les malades.

ÉPILOGUE

Ours propose de rester l'esprit mentor du personnage, avec tous les avantages et défis qu'une telle relation implique.

L'HOMME QUI VALAIT TROIS MILLIARDS

MOTS-CLÉS

• Humain • Prototype cyberware • Brillant cybernéticien
• Cobaye involontaire

OFFRE DU JOHNSON

Cette mission est une extraction sous sa forme la plus simple. M. Johnson veut soustraire un éminent chercheur aux griffes d'une corporation rivale (avec son prototype d'amélioration de réflexes) et est prêt à y mettre le prix pour peu que les runners accomplissent le boulot. Une fois Jeremiah Singh (le chercheur en question) libéré de ses obligations envers NeoNET, son employeur, il devra être conduit à un endroit déterminé à l'avance où le groupe recevra l'intégralité de son salaire, à savoir 6 points de Karma.

OBJECTIFS

- Pénétrer dans les installations de NeoNET.
- Atteindre M. Singh malgré l'équipe de sécurité.
- S'emparer du prototype et s'enfuir.

CADRE

Ce bâtiment d'affaires de NeoNET, moderne et aux lignes épurées, n'est que structures angulaires en verre, lumières douces et couloirs immaculés. Il abrite une salle de sport dernier cri, une cafétéria au service irréprochable et une sécurité à l'omniprésence étouffante. Du fait de la présence de nombreux techniciens et ingénieurs talentueux de Transys-Neuronet, on peut aussi y trouver du matériel de test et de l'équipement cybernétique à la pointe de la technologie, comme le système expert sur lequel Singh travaille.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : agents de sécurité

Avant toute chose, les runners doivent s'introduire dans le bâtiment. Ils peuvent hacker le système pour s'octroyer de fausses autorisations, réclamer une faveur auprès d'un contact approprié, s'infiltrer de nuit, se faire passer pour des agents d'entretien ou une dizaine d'autres possibilités issues de l'imagination foisonnante de vos joueurs. Singh doit être accessible, quel que soit leur plan (il peut travailler aussi tard ou tôt que nécessaire pour la réussite de leurs projets).

SCÈNE 2

PNJ suggérés : agents de sécurité dirigés par un costard (Shades,p. 130)

Atteindre Singh doit être difficile, mais pas impossible. L'équipe chargée de sa protection est compétente, mais c'est aussi le cas des runners. Suite à sa longue négociation avec M. Johnson, Singh est personnellement impatient de partir. En cas de combat il se jettera à couvert, à moins que le groupe ne lui donne des instructions, auxquelles il se plie de bonne grâce. Il est prêt à partir sur-le-champ.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : agents de sécurité

La difficulté de cette dernière scène consiste à repartir avec le prototype : il vient juste d'être installé sur un autre employé ! David Chang est un simple ouvrier de bas rang et il est désormais équipé d'un système de réflexes câblés dernier cri sur lequel de nombreux partis seraient heureux de mettre la main. Il n'est qu'une poupée de chair au salaire misérable sur laquelle on teste le nouveau cyberware. Chang n'est au courant d'aucun arrangement et en ce qui le concerne, il est juste en train de se faire kidnapper (et suivant la manière dont votre équipe réagit, ça pourrait bien être le cas).

CONSÉQUENCES

M. Johnson est enchanté de récupérer Singh et le prototype, même s'il peut à son corps défendant se contenter du chercheur seul (ses connaissances et son ordinateur céphalique conséquent représentent un butin non négligeable). N'offrez à l'équipe que deux tiers de la somme convenue (soit 4 points de Karma) s'ils extraient Singh sans Chang et le prototype de cyberware.



QUE FLOTTE VOTRE ÉTENDARD

MOTS-CLÉS

• Artefact magique • Tír Na nÓg • Cour Seelie • Cour Unseelie • Magie • Îles celtes

CONTEXTE

L'Étendard des fées, un puissant artefact magique, a été volé. Un shadowrunner écossais et fomori reconverti en druide du nom d'Unseelie Dan veut le récupérer et le livrer à la Cour Unseelie afin de soutenir sa lutte invisible.

WordWatch : Cour Unseelie (la Cour sombre). Un murmure. Une rumeur. Un doute. Rébellion et révolte. Aussi sûrement que la Cour Seelie (la mystérieuse puissance tapie derrière le gouvernement de Tír Na nÓg, nation auparavant connue comme l'Irlande) est convaincue de la légitimité de son existence, la Cour Unseelie, tel un reflet dans un miroir brisé, met un point d'honneur à contrer les complots et manigances de son arrogante alter-ego. La Cour Unseelie est impossible à définir, car ses membres sont inconnus, tout comme ses buts à long terme, à supposer qu'elle en ait. Ses sympathisants, pour peu que vous en trouviez, sont convaincus que ces rebelles sont des combattants de la liberté et des redresseurs de torts.

OFFRE DU JOHNSON

« Bonjour, je suis M. Johnson. Je souhaite vous engager pour une mission de récupération ; vous recevrez 6 points de Karma en cas de succès. Un artefact appelé l'Étendard des fées a été volé par des agents de Tír Na nÓg à Dunvegan Castle, en Écosse. Vous devez vous infiltrer au Tír, remonter la piste de l'Étendard et me le rapporter. »

« Se rendre sur place n'est pas évident, mais je peux vous y aider. Sur les côtes d'Irlande du Nord se trouve un amas de colonnes basaltiques appelées la Chaussée des Géants. Elle s'avance en direction de l'Écosse avant de disparaître sous l'eau. Une structure similaire se trouve sur la côte écossaise. »

« Rendez-vous sur l'île de Staffa ; c'est ici que la Chaussée est reliée à l'Écosse. Green Gretchen, un de mes contacts, possède une amulette appelée l'Anneau de Fingal qui peut invoquer un pont mystique qui forme le passage vers Tír Na nÓg. »



OBJECTIFS

- Accéder à Tír Na nÓg.
- Retrouver et récupérer l'Étendard des fées.

CADRE

Les colonnes de basalte écossaises de l'île de Staffa, émergeant d'une magnifique mer de cobalt et encadrant des grottes insondables, offrent une vision à couper le souffle. Le soleil matinal révèle des gouffres cachés tandis qu'à la nuit tombée la caverne principale résonne de chants mélodieux.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : Soldats de la Garde républicaine du Tír (soldats)

Une fois arrivés sur l'île de Staffa (grâce à une navette touristique ou tout autre moyen), les runners sont contactés par Green Gretchen. Après avoir invoqué une arche mystique reliant les deux îles, elle s'y engage à la suite des personnages, mais une escouade d'assaut de la Garde républicaine du Tír leur tend une embuscade et les prend à revers. Pendant l'affrontement, Gretchen est touchée et tombe à la mer avec l'amulette. La stabilité du pont est compromise, ce qui ajoute une dose de danger supplémentaire au trajet des personnages.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : esprit de l'Eau, esprit de l'Air, Bean Shidhe (esprit de l'Air majeur)

La Chaussée se trouve au point de convergence de puissantes lignes ley. Des choses étranges se produisent ici, notamment des tempêtes mana et l'apparition de créatures bizarres et surnaturelles. Les runners se retrouvent de l'autre côté bien plus vite qu'il n'est normalement possible. Les créatures peuvent les intercepter à tout moment lors de leur périple. Laissez les joueurs ajouter des descriptions de ces adversaires, ainsi que des péripéties liées au pont afin de garder un côté imprévisible à cette aventure.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : adeptes de la Voie de l'Épée du Tír (soldats d'élite), adepte épéiste du Tír (Rose Red, p. 126)

Une fois dans Tír Na nÓg, les runners peuvent remonter la piste de l'artefact en suivant des pistes fournies par Dan. L'Étendard se trouve dans une auberge de jeunesse décrépite de Belfast. Ils peuvent s'en emparer discrètement ou par la force, avant de refaire le chemin en sens inverse. De retour à l'île de Staffa, le pont mystique disparaît.

CHASSE AU FUSIL À HONG KONG

MOTS-CLÉS

• Hong Kong • Bull • Ares • Prototype • Triade du Dragon Rouge • Citadelle de Kowloon

CONTEXTE

La mission que propose le légendaire decker ork William « Bull » MacCallister aux runners fait directement suite à un boulot qu'il a accompli il y a plus de vingt ans. Elle implique un voyage dans le havre sans foi ni loi pour shadowrunners qu'est Hong Kong. Mais une aventure à l'autre bout du monde n'est-elle pas le rêve de tout runner ?

OFFRE DU JOHNSON

Un ork grisonnant du nom de William « Bull » MacCallister regarde les runners droit dans les yeux.

« En 2056, j'ai été engagé avec quelques éminents shadowrunners pour infiltrer le site hongkongais d'Ares et voler un prototype de fusil laser de précision. En général je ne prends pas de boulots aussi éloignés, mais j'avais une vieille dette à éponger. Malheureusement, suite à quelques péripéties plutôt embarrassantes, une autre équipe de runners a réussi à nous couper l'herbe sous le pied et à s'en emparer avant nous. »

« Vous allez m'aider à régler cette histoire. Je veux ce laser. Mes bots de recherche ont repéré une discussion matricielle qui mentionne quelqu'un qui vendrait une arme qui correspond à celle que je cherche. Je vous envoie dans un marché à l'extérieur de Hong Kong, près de la Citadelle de Kowloon. »

Bull propose 7 Karma pour cette mission.

OBJECTIFS

- Trouver le vendeur du laser.
- Remonter sa piste dans Kowloon.
- Surmonter les embuscades et s'échapper.

CADRE

Hong Kong est un port puissant dans l'œil du cyclone politique qu'est le Sixième Monde. La Zone de Libre Entreprise de Hong Kong est florissante sur le plan économique, tout en offrant un refuge à de nombreux monstres, humains ou non. On y honore les esprits et les traditions, mais comme partout ailleurs enfreindre les règles peut être un bon moyen de s'enrichir.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : gangers

Dès leur arrivée, les runners sont traités avec méfiance. Les autochtones n'aiment pas les étrangers, et ne font même pas l'effort de le cacher. Si les runners posent des questions à propos du laser ou de son vendeur, jouez sur cette tension. Partout où se pose leur regard, ils voient des gens qui les observent en discutant à voix basse. Les habitants de la rue fourniront deux pistes aux personnages. La première est que Gaichu pourrait avoir des informations, même si personne ne semble vouloir parler de cette fameuse personne. La seconde est que le lieu de la vente se trouve au bout d'une allée, juste à côté de là où les runners se trouvent, à l'ombre du mur d'enceinte de Kowloon.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : gangers

En s'approchant de l'allée, une escouade de la Triade du Dragon rouge leur tend une embuscade. Une fois celle-ci vaincue, les runners voient un de ses membres s'enfuir en direction de Kowloon. S'ils se lancent à ses trousses, c'est le début d'une folle course-poursuite dans un dédale de ruelles bondées. Permettez aux joueurs de décrire les obstacles improbables qui se mettent en travers de leur route alors que les rues et l'underground hongkongais se dressent entre eux et leur salaire. Si les personnages attrapent le ganger, il n'a pas le laser, mais mentionnera le nom de Gaichu. S'ils le laissent filer, il s'échappera dans la Citadelle, et les runners devront quoi qu'il en soit remonter la piste de Gaichu. Après que les runners ont réglé leur compte aux Dragons Rouges, les gens se montrent moins hostiles et leur confient que Gaichu se trouve dans Kowloon.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : gangers, gangers Éveillés

L'intérieur de Kowloon est un véritable bidonville. Les habitants sont massés les uns sur les autres et les sens des runners sont immédiatement pris d'assaut par la misère sordide des lieux. Après s'être renseignés sur Gaichu, ils apprennent qu'il s'agit d'une sorte de légende urbaine que les gens invoquent pour tenir les gangers à l'écart. Demandez aux runners comment ils finissent par trouver Gaichu. Au moment où ils le rejoignent, ils découvrent qu'il s'agit d'une goule, vêtue d'une armure de Samouraï rouge et menacée par une bande de malfrats du Dragon rouge.

Si les runners lui viennent en aide, Gaichu se révèle honorable et leur avoue être effectivement en possession du laser qu'ils recherchent. Il s'agissait d'un souvenir précieux d'une partie de sa vie, mais il a choisi de tourner la page en s'en débarrassant, et il décide de l'offrir aux runners. Une fois le fusil récupéré, il ne reste plus aux personnages qu'à s'échapper du dédale de Kowloon et à le livrer à Bull.

LA COURSE AUX NERPS

MOTS-CLÉS

• NERPS ! • Corporation • Trahison • Gardes du corps • Poursuite

CONTEXTE

WordWatch : NERP (New Exciting Retail Product), n.m. Produit de consommation récent à la fonction mal définie, mais dont les campagnes marketing savamment orchestrées génèrent un besoin inversement proportionnel à la durée de vie commerciale dudit produit.

OFFRE DU JOHNSON

« Cet enfoiré doit payer ! » M. Johnson est particulièrement remonté ce soir, mais c'est ce qui arrive quand on s'attaque aux NERPS d'un métahumain. Même un requin corporatiste malhonnête et dur à la tâche tel que lui a ses limites, et s'emparer de ses NERPS en était une qu'il ne fallait pas franchir, monde impitoyable ou pas. Les rivaux corporatistes de M. Johnson ont envoyé leurs hommes de main pour l'attaquer et lui dérober son attaché-case, qui contenait tous ses précieux NERPS. Cette mallette doit être récupérée, coûte que coûte, et M. Johnson paiera 6 points de Karma aux runners pour cela.

OBJECTIFS

- Enquêter sur l'attaque.
- Remonter la piste du costard responsable.
- Rapporter les NERPS !

CADRE

La mission démarre à une intersection de Downtown, où le client de l'équipe a été piégé sur la route de son domicile. La piste d'indices les mène à un parc municipal idyllique dont les pelouses impeccables et les pagodes enchanteresses semblent retenir leur souffle dans l'attente de la pagaille à venir.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : agents de sécurité

Le chauffeur-garde du corps de M. Johnson le reconduisait à son domicile après une dure journée remplie de coups de poignards dans le dos, de fayotage et de lutte acharnée pour garder sa place (en d'autres mots : un mardi). Au moment où le GridGuide les a fait s'arrêter à un feu rouge, des voleurs masqués les ont attaqués (ils portaient des costumes similaires, encore des agents corpos), ont tué son chauffeur, sont entrés dans sa luxueuse berline, l'ont assommé d'un coup de crosse de pistolet et se sont enfuis avec sa mallette de NERPS.

La première scène permet aux runners de mener l'enquête (étant temporairement assimilés à du Personnel de Sécurité Indépendant de M. Johnson, les agents de Knight Security ont pour instruction de leur accorder l'accès à la scène). Ils peuvent pirater les caméras , interroger les témoins, ou encore appeler des esprits à l'aide. Au final, ils obtiendront la description de quatre employés corporatistes quittant les lieux avec la malette aux NERPS au bord d'un SUV caractéristique.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : soldats, Johnson concurrent (Miss Myth, p. 86, avec un Eurocar Westwind coupé sport et Véhicules terrestres 4), costard corpo (Shades, p. 130), mage de sécurité (Tommy Q, p. 136)

Les personnages devraient parvenir à retrouver l'élégant véhicule corporatiste jusqu'à un parc au cœur de Downtown, juste à temps pour voir les tueurs en costume livrer leur bien mal acquis à leur employeur. Si M. Johnson est tenu au courant (s'il est resté en ligne via commlink), les runners l'entendront jurer en hurlant et briser divers objets en arrière-plan. Il leur explique qu'il s'agit d'un rival dans le cadre d'une promotion à venir et réclame ses NERPS au plus vite. Il ne veut pas que son concurrent soit tué, mais son équipe de sécurité est entièrement sacrifiable. « Renvoyez quand même ce bâtard à défenses ramper sous son bureau avec quelques bleus ! »

Le Johnson concurrent essaiera de s'enfuir avec la mallette de NERPS au premier coup de feu, et la scène finira sans doute en course-poursuite (à pied, en véhicule, voire les deux). Le costard corpo et le MageSec tenteront d'empêcher les personnages d'intercepter le troll pataud qui leur sert d'employeur, et si ce dernier parvient à son véhicule, les runners seront dans de sales draps. Heureusement, même en cas de crash violent, la Westwind embarque de très bons systèmes de sécurité (le Johnson concurrent survivra) et la mallette quasi indestructible n'a aucune chance de s'ouvrir et de voir son précieux contenu endommagé. Les NERPS s'en sortiront intacts.

CONSÉQUENCES

M. Johnson ne se soucie aucunement de qui a été blessé, malmené ou tué du moment qu'il récupère ses NERPS et que son concurrent soit suffisamment vivant pour empester l'échec le lendemain au travail. Si les runners ont ravagé la Westwind de son rival, M. Johnson leur offre un petit bonus, considérant qu'il s'agit d'une juste rétribution pour la vitre brisée et les taches de sang sur les fauteuils en cuir de sa seconde limousine préférée.

DRONES DE HAUT VOL

MOTS-CLÉS

• Console de commande • Vol de données • Esprit de ruche
• Brutalité • Contrôle

OFFRE DU JOHNSON

Pour cette mission, M. Johnson a besoin d'un rigger et offre 5 points de Karma en cas de succès. Il veut récupérer des données et un prototype ; une écurie de courses de drones développe clandestinement en ce moment même un amplificateur de signal expérimental. La cible est un groupe de riggers opérant sur les marchés gris et noir, et l'objectif est de prendre le contrôle de leur essaim de drones miniatures.

OBJECTIFS

- S'introduire dans le bâtiment.
- Prendre le contrôle de l'essaim.
- Rapporter la console de commande modifiée et l'essaim sous contrôle à M. Johnson.

CADRE

L'opération clandestine se déroule dans un entrepôt désaffecté près des docks (ce qui offre aux runners qui le souhaitent un accès par l'eau). Les ombres s'étirent et les allées entre les bâtiments sont étroites. La majeure partie de l'entrepôt est plongée dans le noir et encombrée de machines et du mobilier qu'il contenait initialement poussés dans les coins pour faire de la place au matériel informatique et aux postes d'assemblage. Pour un maximum d'effet, insistez sur le contraste que le décor produit avec l'acier poli et les lumières de l'essaim de drones.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : gangers orks (go-gangers, augmentez leur Force de 2)

La première ligne de défense consiste en un groupe de Steel Tusks, un gang de fondus de mécanique qui ont été embauchés pour protéger l'atelier de recherche. Ils sont tout juste capables de jouer les gros bras et de tenir les habituels fouineurs à l'écart de l'opération illégale qui se déroule en ce moment ; les runners ne se laisseront sans doute pas intimider aussi facilement.

L'ESSAIM DE DRONES

Ces centaines de microdrones sont capables de répondre à une unique commande, tourbillonnant comme un essaim d'abeilles ou un banc de poissons plutôt que comme des appareils individuels.

Un rigger qui a le contrôle de l'essaim gagne :

- **(Atout) Drones espions III :** +3 aux tests de Perception
- **(Atout) Microdrones armés III :** 3 Attaques par tour
- **(Atout) Drones protecteurs III :** réduit tous les dégâts subis de 3
- **(Arme) Microdrones armés :** 7P, OK / OK / –

Le rigger contrôlant l'essaim est si absorbé par l'afflux de données qu'il ne peut pas utiliser son attaque standard, malgré l'utilisation de sa console de commande. Lors de ses tests de défense, décrivez comment l'essaim tourbillonne et dévie les attaques pour le protéger.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : rigger Alpha (Shades, p. 130), rigger Bravo (Hardpoint, p. 84, équipé de l'essaim de drones), go-gangers orks.

L'intérieur de l'entrepôt reconverti est une monstruosité faite d'ombres et de lumières. Les ténèbres des docks et du bâtiment abandonné lui-même sont découpées par les lumières vives d'une spirale ondulante de centaines de drones se comportant comme un seul. Bravo est branché à une console de commande trafiquée et contrôle l'essaim. Alpha surveille les signaux et enregistre le tout, tandis qu'un autre groupe de Steel Tusks monte la garde (même si la moitié d'entre eux a le regard rivé sur les drones, l'air ébahi).

SCÈNE 3

PNJ suggérés : rigger Delta (Fusion, p. 102), go-gangers orks, lieutenant des Steel Tusks (Sledge, p. 88, remplacez Intimidation par Véhicules terrestres)

Après avoir pris le contrôle de l'essaim, les runners doivent protéger leur rigger, faire sortir l'encombrante console-de-commande-terminal-de-données (un assemblage électronique disgracieux de la taille d'un mini-frigo) de l'entrepôt et rejoindre le point de livraison. Face à eux : le dernier pilote de l'écurie et les membres des Steel Tuskers qui étaient occupés par leurs courses de rue et viennent tout juste de recevoir le message d'alerte. Que la poursuite commence !

CONSÉQUENCES

S'ils lui rapportent la console de commande et l'essaim de drones majoritairement intacts, M. Johnson paie généreusement les runners, mais ces derniers se sont peut-être fait des ennemis dans le milieu des courses de rue.

EMBROUILLES À PUYALLUP

MOTS-CLÉS

• Barrens • Peur grandissante • Vengeance • Contre-offensive irréfléchie • Syndicats du crime

OFFRE DU JOHNSON

Cela fait des années qu'une guerre couve au sein de la pègre de Puyallup, mais, comme par hasard, elle est sur le point d'éclater. Les tensions latentes entre le Kenran-Kai et la famille Gianelli (respectivement membres du Yakuza et de la Mafia) issues de vieilles rancunes se sont intensifiées et les habitants espèrent qu'une intervention extérieure pourra tuer la menace dans l'œuf. Jimmy Kincaid, un elfe détective privé, promet une récompense à quiconque découvrira ce qui se trame en ce moment et y mettra un terme. Il tire la récompense de ses propres ressources de détective, ce qui ne lui permet de proposer que 4 points de Karma pour l'aide des runners.

OBJECTIFS

- Enquêter sur le site d'une récente fusillade à la recherche d'indices sur ce qui pourrait arriver ensuite.
- Intercepter le go-gang des Blue Dragons avant qu'ils ne fassent un carnage dans un repaire de la Mafia.
- Arrêter les malfrats de la famille Gianelli pendant une fusillade pour limiter les dégâts.
- Découvrir qui est vraiment responsable de ce bazar et mettre un terme à ses plans.

CADRE

Cela fait maintenant plusieurs décennies que Puyallup est dans une mauvaise passe, mais l'augmentation des tensions fait que même les plus durs à cuire des autochtones ont l'air effrayés et agités. Les rues doivent paraître plus vides que d'habitude et donner une certaine impression de « village de Far West juste avant un duel ».

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : aucun

La première scène se déroule dans un bar à sushis miteux, ravagé par des rafales automatiques tirées depuis des berlines aux vitres réfléchissantes roulant au ralenti. La plupart des indices et témoignages recueillis dans la rue pointent vers les Gianelli, mais quelques vieux briscards secouent la tête en signe de dénégation (et peut-être de désespoir ?) et insistent sur le fait que ça ne peut pas être vrai.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : go-gangers

Les recherches sont interrompues par le hurlement des moteurs d'un troupeau de bécanes peintes en bleu. Des voyous du Yakuza prenant de grands airs brandissent des katanas et des mitraillettes, font des burns à tout-va et hurlent dans la rue, la tête visiblement remplie d'idées de vengeance. Les runners connaissant le quartier (ou ses syndicats, ses raccourcis, ou toute Connaissance appropriée) peuvent deviner leur destination : chez Sunny Salvo, le bistrot favori d'Enzo Gianelli ! S'ils se dépêchent, ils peuvent battre les go-gangers du Yakuza (les Blue Dragons) ici ou les mettre en déroute sur le chemin.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : gangers, menés par Kim Hyuk (Kix, p. 110)

Une fois les Blue Dragons dispersés, battus ou mis en déroute, la situation dégénère à nouveau tandis qu'un groupe de berlines aux vitres teintées (le même modèle que celui de l'attaque d'aujourd'hui, souvent utilisé par la Mafia locale) s'invite sur la scène, des armes automatiques pointant hors de leurs fenêtres.

Dans le combat qui s'ensuit, les joueurs décèleront vite la grossière supercherie. La berline est en réalité occupée par des membres d'un syndicat coréen, l'Anneau de la Divine Vengeance. C'est lui qui est derrière ces attaques faisant partie d'un plan simple (mais néanmoins efficace) pour affaiblir ses rivaux de Puyallup. L'Anneau de la Divine Vengeance est connu pour entretenir une rancune tenace envers le Yakuza, et comme le montre la violence déchaînée aujourd'hui, la situation dans le quartier est suffisamment tendue pour qu'une ruse aussi grossière suffise presque à faire sortir tout le monde de ses gonds.

CONSÉQUENCES

Le subterfuge est éventé dès que l'Anneau de la Divine Vengeance est vaincu, mais les conflits à plus grande échelle ne sont pas résolus pour autant. Le Kenran-Kai et les Gianelli continuent à se fixer en chiens de faïence, et un léger répit est à peu près tout ce qu'on peut espérer dans cette situation inconfortable.





LE SECRET DES HALLOWEENERS

MOTS-CLÉS

• Gangers de la conurb • Halloweeners • 405 Hellhounds
• Barrens de Redmond • Downtown • Bellevue • Tunnel souterrain
• Saeder-Krupp

CONTEXTE

Voilà près de trente ans que le gang des Halloweeners gangrène le centre-ville de Seattle. Peu importe le nombre de fois où on pense s'en être débarrassé pour de bon, ils finissent toujours par revenir. Mais cette fois, quelqu'un a découvert pourquoi. Un système de tunnels oublié de longue date, initialement conçu comme un moyen de transit public sous Bellevue et le Lac Washington, relie Downtown aux Barrens de Redmond. Du côté de ces derniers, le tunnel débouche à quelques encablures du Jackal's Lantern, le bar officiel des Halloweeners, et permet à ceux-ci de s'échapper de Downtown quand la température monte un peu trop, de se regrouper, et de survivre pour continuer à terroriser Seattle.

OFFRE DU JOHNSON

Malheureusement pour les Halloweeners, une équipe d'enquête missionnée par le maire de Bellevue, Johnathan Blake, a découvert le tunnel secret du gang en faisant des relevés pour une future implantation de Saeder-Krupp dans les environs. Les runners sont engagés par Absinthe, le numéro deux des Halloweeners, pour traquer l'équipe d'experts, s'assurer de leur silence et faire en sorte que le rapport d'enquête ne mentionne aucun tunnel d'accès. Il offrira un bonus si les personnages parviennent à trafiquer le rapport de telle sorte que ni le maire Blake ni Saeder-Krupp n'ait plus la moindre envie de construire quoi que ce soit dans les parages.

Les Halloweeners forment un gang de rue et ne bénéficient donc pas de richesses extraordinaires, mais leur secret est suffisamment important pour qu'ils soient prêts à payer 5 points de Karma pour cette mission.

OBJECTIFS

- Trouver le rapport d'enquête.
- Empêcher que l'existence du tunnel des Halloweeners ne s'ébruite.
- Trafiquer le rapport et faire passer l'endroit pour impropre à une implantation corporatiste.

CADRE

Bellevue est la banlieue chic où les familles des riches travailleurs de Seattle dorment la nuit. Avec Downtown d'un côté et Redmond de l'autre, elle brille de mille feux, comparée à l'anarchie des Barrens et aux excès du centre-ville. Bellevue fait de son mieux pour afficher des pelouses bien tenues, des salons bien rangés et des familles sorties tout droit d'un spot publicitaire qui promènent leur chien le soir.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : ouvriers de chantier (gangers sans compétence de combat)

Trouver l'équipe d'évaluation ne devrait pas présenter de grosse difficulté pour les runners. Elle dispose toujours de bureaux temporaires sur le site d'étude. Le travail continue, mais le chef de projet a disparu. En réalité, après enquête, le responsable de l'équipe d'inspection, un nain du nom de Mike Samuels, n'a pas seulement découvert le tunnel, mais également qui l'utilisait. Il a décidé que c'était beaucoup trop gros pour le maire de Bellevue et veut transmettre l'information aux forces de police de Knight Errant.

Son équipe le balancera de bon cœur en échange de quelques nuyens ou pour éviter toute violence. Laissez les joueurs s'amuser en décrivant leurs interrogatoires. S'ils sont mis sous pression, les ouvriers dévoileront aux runners où se trouve l'appartement de leur chef et là où il leur a dit qu'il se rendait (au commissariat Knight Errant le plus proche).

SCÈNE 2

PNJ suggérés : gangers des 405 Hellhounds (go-gangers)

Les runners seront sous pression pour trouver Samuels avant qu'il n'ait eu le temps de transmettre ses infos à la police. Il n'est pas à son appartement, mais est proche d'un commissariat Knight Errant. Malheureusement pour les personnages, la route qu'ils choisissent d'emprunter traverse le territoire des 405 Hellhounds. En sortant de l'autoroute 405, ils sont accostés par les gangers qui leur demandent de payer un droit de passage ou qui cherchent juste des trucs à casser comme à leur habitude. Il peut s'agir d'une embuscade statique ou motorisée. Laissez le choix aux joueurs et faites-leur décrire la manière dont ils rendent les coups.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : flics des rues

Une fois qu'ils se sont occupés des Hellhounds, les runners atteignent le commissariat. S'ils passent du temps à repérer les lieux ou à poser des questions, Samuels aura été reçu par l'inspecteur Tonkovich, le chef de la section gangs de Bellevue. Il sera alors difficile de l'atteindre et, en fonction de ce qu'il aura eu le temps de dévoiler, les runners devront également s'occuper de Tonkovich pour terminer le run. Si les personnages foncent sans attendre, ils trouveront Samuels avec le rapport d'évaluation, attendant d'être reçu par un officier. S'ils recourent à la force pour faire sortir le nain, il frappe, crie et fait tout son possible pour attirer l'attention sur la rixe. Dans ce cas, les joueurs devront se montrer créatifs pour achever leur mission. Une bagarre au milieu d'un commissariat Knight Errant est un gros morceau. Une fois qu'ils ont récupéré Samuels, celui-ci s'avère cependant facile à influencer et à manipuler.

ÉPILOGUE

Absinthe ne remercie pas les runners, mais il les paie pour « s'occuper » de Samuels. Il leur offre à chacun un écusson représentant une citrouille d'Halloween enflammée et leur annonce qu'ils sont désormais les bienvenus sur le territoire des Halloweeners. Pour finir, il leur dit que s'ils cherchent davantage de boulot, ils peuvent se rendre au Jackal's Lantern à Redmond et s'adresser à Carnevil.



LA LUMIÈRE INTÉRIEURE

MOTS-CLÉS

• Esprit libre du Feu • Nouveau groupe religieux • Faux prophète • Équipe de runners rivale • Infiltration

CONTEXTE

WordWatch : Esprit libre, n.m. Esprit ayant été invoqué dans notre monde, puis relâché. Cela se produit généralement suite à la mort de son maître ou invocateur, et il est alors libre de poursuivre ses propres objectifs.

La Lumière Intérieure est un jeune groupe religieux créé en 2068, mais qui a déjà gagné un certain nombre de fidèles. Tout a commencé avec son leader, Warwick Gulliver, ses proches et quelques familles, peu nombreuses, mais loyales. Aujourd'hui, leur camp à l'extérieur de la conurb comprend plus de deux cents fidèles.

OFFRE DU JOHNSON

Votre intermédiaire vous a mis en contact avec un M. Johnson inhabituel : un esprit libre. Cet esprit du Feu coupe court aux politesses et vous dit :

« La Lumière Intérieure est un groupe religieux qui croit que le Grand Esprit de Lumière communie avec quelques rares élus, à savoir eux-mêmes, et leur accorde des visions prophétiques et des transes extatiques. Dernièrement ce groupe s'est agrandi de manière exponentielle, suite à la manifestation physique de l'objet de leur culte. Il s'avère que ce Grand Esprit de Lumière, c'est moi. »

« Tout s'est bien passé pendant quelque temps, mais j'ai désormais un problème, et ce problème a un nom : Warwick Gulliver, leur leader. Au départ il m'a ouvert les bras, mais certains différends concernant nos projets pour le groupe font qu'il s'est retourné contre moi. Je veux que vous infiltriez la Lumière Intérieure en tant que nouveaux convertis. Une fois acceptés, votre tâche sera de discréditer Gulliver et de renforcer mon influence sur le groupe par tous les moyens nécessaires. 5 points de Karma vous attendent si vous êtes à la hauteur de la tâche. »

OBJECTIFS

- Infiltrer la Lumière Intérieure.
- Consolider les fondations du pouvoir de l'esprit du Feu.
- Discréditer Warwick Gulliver et s'enfuir.

CADRE

Le camp de la Lumière Intérieure est somptueux. D'où qu'il tire son argent, il semble que tout a été investi pour faire de ce lieu un paradis urbain. La cour intérieure est entourée de salles de sport, de culte, de divertissement et d'étude, les quartiers de vie se trouvant répartis sur le périmètre extérieur. Les hauts murs maintiennent les intrus à l'écart sans dénaturer la vue, spectaculaire.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : membres de la Lumière Intérieure (employés corporatistes)

Infiltrer le groupe n'a rien de difficile. Ses membres se réjouissent de sa récente croissance et de la popularité qui accompagne la présence de l'esprit parmi eux. Gulliver ne se méfiera pas spécialement des runners et essaiera de s'en faire des alliés. Permettez aux joueurs de décrire comment ils s'y prennent et encouragez-les à développer leurs idées. Une fois qu'ils feront partie de ses confidents, il leur révélera qu'il sait que l'esprit n'est pas vraiment le Grand Esprit de Lumière. Gulliver essaie d'ouvrir les yeux de la communauté sur son absence de don prophétique en le poussant à faire la preuve de ses capacités par des prévisions difficiles à réaliser. Il revient aux joueurs de décrire comment ils font pour que ces prédictions se réalisent… quelle que soit leur improbabilité apparente. Après deux ou trois « prophéties » réalisées, passez à la scène 2.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : membres de la Lumière Intérieure

Après avoir renforcé l'influence de l'esprit sur la communauté, les runners doivent saper celle de Gulliver. S'ils fouillent dans son passé, ils découvrent que son nom de naissance est Henry Danforth, qu'il a légalement changé après avoir obtenu un doctorat en science comportementale. En fouinant dans son bureau, ils trouvent son journal. Ils y apprennent son ambition de créer une nouvelle religion en recourant aux techniques comportementales pour manipuler la perception et les émotions des gens. Son but est de s'assurer une vie aisée en tant que gros poisson d'une petite mare de fidèles. Si les joueurs décrivent d'autres découvertes sordides dans son journal, intégrez-les ! L'entrée la plus récente décrit son intention d'engager un mage pour bannir l'esprit, afin qu'il puisse récupérer son groupe.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : Grand Esprit de Lumière (esprit du Feu majeur), équipe de runners rivale (choisissez un personnage pp. 80-144 par joueur. L'un d'eux doit avoir la compétence Conjuration)

Avant que les runners puissent exploiter ces informations, une équipe concurrente s'introduit de force dans le camp. Elle est là pour bannir l'esprit sur ordre de Gulliver afin de remettre le pouvoir sur la Lumière Intérieure entre ses mains. Si les runners veulent toucher leur salaire, ils doivent vaincre leurs adversaires et jeter le discrédit sur Warwick en exploitant le contenu de son journal.

COMBAT URBAIN

MOTS-CLÉS

• Gangs • Vieille école • Athlétisme • Honneur • Knight Errant

CONTEXTE

Avant de devenir un sport majeur, le combat urbain était un moyen pour les gangs de régler leurs différends en recourant à une forme de violence plus ritualisée et quelque peu atténuée. La plupart des gangs cédèrent aux chants des sirènes véreuses qui créèrent des franchises partout dans le monde (de viles organisations cherchant à faire fortune et rivalisant avec les syndicats du crime), mais d'autres se découvrirent une conscience, conservant leurs petits effectifs et s'accrochant à des notions romantiques comme le respect, la loyauté et la protection des leurs.

OFFRE DU JOHNSON

Le combat urbain en tant que violence ritualisée, sorte d'épreuve des champions à forte teneur sportive, a suscité un certain regain d'intérêt parmi les gangs mineurs ces dernières années. Les Alder Street Avengers sont de ceux-là, et ils ont justement un combat prévu contre leurs rivaux, les Red's Rhymers, pour la domination d'un demi-pâté de maisons. Les Rhymers ont recouvert un des graffitis des Avengers, et ce genre d'insulte ne passe pas !

Malheureusement, il y a quelque chose qui ne passe pas non plus chez les Avengers. La moitié d'entre eux est terrassée par un fléau gastro-intestinal, dû aux Rats du Diable farcis vendus par Devil Dave dans son food-truck sordide. L'honneur d'Alder Street est en jeu, et leur seul espoir repose sur une certaine équipe de shadowrunners !

Les personnages seront payés au salaire standard pour un match de combat urbain, à savoir 3 points de Karma.

OBJECTIFS

- Faire traverser l'entrepôt abandonné au ballon pour marquer des points contre les Rhymers.
- Défendre en permanence les buts alliés contre les Rhymers.
- Les coups, les KO et les blessures ne posent pas de problème, mais toute mort disqualifie l'équipe qui la cause. Pas de meurtre !
- Échapper à la police !

CADRE

Le site du combat servait à la fois d'entrepôt et de bâtiment témoin préfabriqué, un vaste espace ouvert rempli de murs à demi-finis qui semblent se dresser au hasard, de cloisons attendant d'accueillir portes et fenêtres, de comptoirs bas et de tout autre élément de néo-construction pouvant servir de couvert ou d'obstacle dynamique. Derrière chaque but se dressent des tribunes protégées par du plexiglas.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : gangers, menés par Red (Strider, p. 132)

Que le combat commence ! Les équipes emportent le ballon d'un bout à l'autre du terrain grâce à des jets d'Athlétisme (en courant avec, en le frappant du pied, en le lançant, etc.). Après dix succès (représentant le fait d'approcher le ballon des buts) obtenus par les joueurs, un dernier test d'Athlétisme permet de marquer le point (en opposition avec le test de Corps à corps du gardien). Les compétences de combat normales (magie incluse) sont de bonne guerre pour prendre l'avantage sur l'équipe adverse, mais n'oubliez pas d'éviter tout coup fatal sous peine de voir votre équipe disqualifiée.

Déterminez un score à atteindre (au moins un point par PJ, pour que chacun ait une chance de briller) ; la première équipe à l'atteindre remporte la rencontre.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : officiers de sécurité menés par un unique officier de sécurité d'élite

Knight Errant débarque juste au moment où une des deux équipes s'apprête à marquer le but de la victoire. Le vrai défi commence alors que les rues s'unissent pour mettre une dérouillée aux poulets ! Il ne s'agit plus de se battre pour l'honneur, mais pour la liberté, et les différences semblent s'effacer quand les deux équipes épuisées et contusionnées luttent pour repousser les policiers et s'enfuir. Une belle démonstration à ce stade vaut aux runners la considération de la communauté (et peut même renverser l'issue du match qu'ils étaient sur le point de perdre ou conforter la victoire qu'ils étaient sur le point de remporter au moment de l'interruption).

CONSÉQUENCES

Découvrir comment Knight Errant a été prévenue du combat (ou pourquoi les policiers s'en souciaient) peut constituer une bonne accroche pour un récit plus vaste. Qu'ils aient gagné ou perdu et pour peu que vos runners se soient bien comportés, ils ont gagné un certain respect dans la rue, quelques faveurs à faire valoir, et quelques nuyens pour leur peine.





CASCADEURS ANONYMES

MOTS-CLÉS

• Aztlan • Tridéo • Simsens • Cinéma • Doublures • Cascadeurs • Acteurs

CONTEXTE

WordWatch : Cascadeur, n.m. Acteur qui accomplit des prouesses physiques et encaisse des coups brutaux tout en étant enregistré par simsens, utilisé pour produire les blockbusters tridéo de l'été. Le simsens permet à ses consommateurs de voir, entendre et ressentir les actions du cascadeur comme s'il s'agissait d'eux-mêmes.

OFFRE DU JOHNSON

« Je suis votre M. Johnson, mais vous me connaissez peut-être mieux sous le nom de Colt Majors. Je suis cascadeur, et je travaille actuellement sur une tridéo pour Optical Dreams appelée *Dragon Down : les héros méconnus d'Aztlan*. La semaine dernière, j'ai été blessé sur le tournage, ce qui n'a rien d'inhabituel ; mais cette fois je crois que c'était intentionnel. Deux autres employés de ma société ont aussi été blessés sur le plateau, et même si je ne peux rien prouver, je n'ai pas envie de les mettre en danger plus longtemps. J'aimerais plutôt vous engager en tant que cascadeurs temporaires pour que vous exécutiez le contrat à leur place. Pendant que vous y serez, menez l'enquête et arrêtez quiconque essaie de saboter le film. »

« Je peux vous fournir des masques faciaux en synthépeau pour que vous ressembliez aux acteurs, des badges d'employés de ma société (qui s'appelle Cascadeurs Anonymes) et des enregistreurs simsens pour vos datajacks si vous en avez, ou des électrodes dans le cas contraire. J'ai besoin que cette affaire soit réglée pour que mon entreprise puisse continuer à tourner sans que mes gars soient à nouveau blessés, je mets donc 6 points de Karma en jeu si vous parvenez à m'aider. »

OBJECTIFS

- Participer au film en suivant les instructions.
- Enquêter sur le plateau à la recherche d'indices.
- Mettre un terme aux violences qui se déchaînent en coulisse.

CADRE

Le plateau de la nouvelle tridéo d'Optical Dreams, *Dragon Down : les héros méconnus d'Aztlan*, a été construit pour ressembler à Bogotá et sa jungle environnante. Évidemment, en dehors de ces zones particulières, les studios bénéficient de toutes les installations habituelles d'une entreprise de tridéo. Les acteurs, la réalisatrice, les restaurateurs, les costumiers et bien d'autres disposent de leur propre caravane personnalisée.

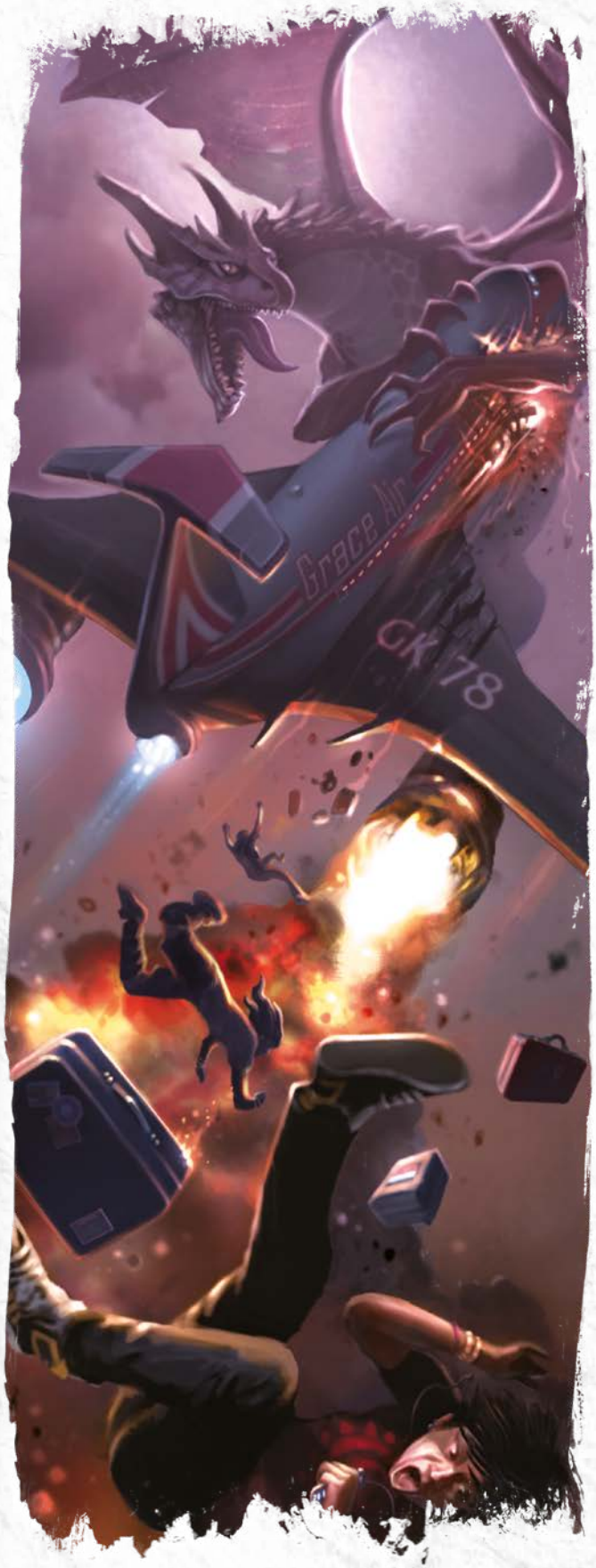
INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : acteurs (soldats, sans la compétence Armes à feu)

Sur le plateau de Dragon Down, les runners rencontrent Heather Banks, la réalisatrice. Elle les envoie immédiatement se changer. Ils jouent le rôle de Gardes jaguar aztlans, et dans cette scène ils infiltrent un bunker amazonien secret et sont repérés par l'ennemi. Au début de la séquence, une fusillade éclate. Banks encourage les runners à faire en sorte que ça ait l'air vrai, parce que c'est ce pour quoi les fans paient !

À l'insu des runners, les armes des acteurs jouant les Amazoniens sont chargées avec des balles réelles. Quand



les tirs commencent à pleuvoir, faites faire aux personnages des tests de défense normaux, et s'ils sont touchés, ils encaissent les dégâts normalement. Dès que le premier runner est blessé, Banks crie : « Coupez ! »

SCÈNE 2

PNJ suggérés : aucun

Banks est convaincue qu'il s'agit seulement d'une erreur du service des accessoires. Elle se répand bien sûr en excuses, mais insiste sur le fait que le planning de tournage est très serré et qu'elle ne souhaite pas perdre plus de temps.

Pendant qu'ils sont sur le plateau, les runners peuvent faire la connaissance de quelques personnalités intéressantes. Tout d'abord Monte Zuma, la tête d'affiche qui est une star tridéo venue de Bogotá, en Aztlan. Ensuite, la société responsable des accessoires qui s'appelle Leather & Laces Costuming et a des liens avec l'Amazonie, la perdante de la guerre qui l'a opposée à Aztlan. Enfin, Phineas Bolton qui joue le dragon Sirrurg, le méchant du film. Bolton est grincheux et se plaint souvent de n'avoir pas été choisi pour le rôle principal.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : dragon mécanique (jeune dragon, retirez tous les Atouts et Compétences sauf Corps à corps, attaque élémentaire et arme naturelle)

Après d'innombrables scènes d'affrontements en pleine jungle et de montages d'entraînement, les runners se préparent pour la scène finale. Phineas Bolton est harnaché dans une énorme structure mécanique en forme de dragon qui lui permet d'animer la créature comme s'il s'agissait de son propre corps. Certains des runners attendent leur prochaine réplique en coulisse pendant que les autres (accompagnés de soldats aztlans en images de synthèse) jouent l'assaut final d'Aztlan sur le dragon.

Les personnages en coulisse entendent des bruits de coups sourds venant d'un des vestiaires. À l'intérieur, ils découvrent Bolton, ligoté et bâillonné, et clairement *pas* à l'intérieur du dragon mécanique. Sur scène, ce dernier s'échine à tuer les runners et il ne fait pas semblant. Pour survivre, ils doivent abattre le monstre mécanique. À l'intérieur, ils trouvent Monte Zuma, criant d'un air de défi que les armées aztlanes ont tué sa famille pendant la guerre et qu'il voulait empêcher que ce film ne les fasse passer pour des héros.

INSPECTION SANITAIRE

MOTS-CLÉS

• Chicago • Esprits insectes • Village inquiétant • Nourriture génétiquement modifiée • Retournement de situation

CONTEXTE

WordWatch : Esprit insecte, n.m. Race d'esprits hostiles ressemblant à des insectes géants. Ils viennent d'un métaplan très éloigné et cherchent à envahir notre monde pour tout y dévorer. Ils peuvent adopter une forme insectoïde ou se faire passer pour des métahumains.

Au début des années 2050, tout a changé dans le paisible village de Carlinville. Malgré la baisse de la population, les habitants ont continué à investir dans du bétail qui pourrait fournir lait et viande. Rapidement, les bêtes ont commencé à mourir de causes mystérieuses, mais Ares Macrotechnology est arrivée à la rescousse (c'est bien sûr Ares qui avait secrètement empoisonné les bêtes, parce que c'est comme ça que ça marche). Un commercial de la corpo a convaincu la ville d'abriter une ferme expérimentale secrète en échange d'aide avec leurs vaches. Les habitants ont accepté et les bêtes ont miraculeusement guéri. Ils ont vite compris qu'ils devaient se tenir à l'écart de cette nouvelle installation souterraine, et les runners vont rapidement découvrir que c'était une très sage décision de leur part.

OFFRE DU JOHNSON

« Je veux que vous alliez au secours d'une jeune femme qui a été enlevée. Elle s'appelle Nicole Brunson, et je suis sûr qu'elle se trouve quelque part à Carlinville, à quelques heures de la conurb de Chicago. Voici sa photo. Merci de la ramener ici saine et sauve. »

M. Johnson offre 5 points de Karma pour qu'ils ramènent Brunson indemne.

OBJECTIFS

- Trouver le laboratoire souterrain secret.
- Sauver (ou détruire ?) l'esprit Reine Guêpe.

CADRE

Le village paisible de Carlinville est pittoresque, comme s'il sortait d'un film du siècle dernier. L'odeur de vaches et de fumier y est très forte. Les runners pourront remarquer que les habitants ont l'air vaguement malades. Leur peau a une teinte tirant légèrement sur le vert. La principale industrie du village est l'élevage du bétail, à la fois pour le lait et l'abattage.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : citoyens (ganger)

Pour glaner des informations, les runners vont devoir interroger les habitants en ville, mais ces derniers ne leur dévoileront rien du tout. Il suffit cependant de la moindre menace de violence ou d'interroger quelqu'un à l'écart des autres villageois pour qu'il craque et raconte tout ce qui est décrit dans la partie *Contexte*. Si les personnages ne demandent pas à voir la ferme, un vieillard à la conscience coupable viendra à leur rencontre.

En plus de leur en révéler l'emplacement, le témoin leur fait comprendre qu'il est clair qu'à chaque fois que quelqu'un disparaît en ville, c'est là-bas qu'il se rend.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : esprits insectes

Quand les runners s'introduisent dans le bâtiment souterrain, ils réalisent l'horreur qu'Ares a déchaînée sur la ville. Cet immense laboratoire abrite un esprit Reine Guêpe modifié ainsi que des centaines d'hybrides d'animaux et d'esprits insectes. Ils se trouvent tous à différents stades d'expérimentation ; certains sont traits, d'autres disséqués ou encore servent de nourriture au reste. C'est une véritable torture pour la Reine et les hybrides, mais comme ils ne sont pas humains, les villageois essaient de ne pas trop y penser. Ils soupçonnent cependant Ares de les nourrir avec de la viande et du lait d'hybrides d'insecte et de vache.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : Reine insecte, esprits insectes, officiers de sécurité

La surprise, c'est que la Reine esprit guêpe est le portrait craché de Nicole Brunson, la femme qu'ils ont été envoyés sauver. En fonction de la manière dont ils le jouent, les runners devront affronter les forces de sécurité d'Ares, des hybrides esprits insectes monstrueux, ou les deux. Laissez les joueurs raconter comment ils veulent que l'histoire se termine, et ce qu'ils vont bien pouvoir dire à M. Johnson.



LE SALAIRE DE L'ASSASSIN

MOTS-CLÉS

• Trahison • Assassin • Armurerie secrète • Manoir fortifié • Sécurité

OFFRE DU JOHNSON

Les runners sont contactés par Marie Grey, une tueuse à gage assez connue dans les Ombres pour le nombre de morts à son actif et son inconditionnel professionnalisme. Elle a une balle dans le ventre et est de très mauvaise humeur. Fusillant tout le monde du regard depuis les ombres de la capuche qu'elle a fait ajouter à son long manteau renforcé, elle explique qu'elle a récemment rempli un contrat pour un nouvel employeur, mais que celui-ci a non seulement refusé de la payer, mais a en plus essayé de la faire tuer.

Grey est douée dans son boulot, mais pas présomptueuse ; elle sait qu'elle a besoin de renforts ! Elle est prête à diviser la prime qu'on lui avait promise équitablement entre les runners (l'équipe gagnera donc 5 points de Karma). C'est le principe de récupérer l'argent (et de préserver sa réputation) qui importe.

OBJECTIFS

- Escorter Grey jusqu'à sa planque.
- Prendre d'assaut la demeure fortifiée de M. Johnson pendant que Grey assure un soutien balistique.
- Négocier avec M. Johnson pour le compte de Grey (ou la laisser l'abattre à distance).

CADRE

Après avoir rencontré les runners dans leur bar de shadowrunners préféré, Grey les emmène rapidement à une planque largement fournie en armes qu'elle entretient dans un quartier louche de la ville (malheureusement, les gens qui la traquent surveillent cette cache, et sont prêts à leur tendre une embuscade). À partir de là, ils se rendent aux limites de la ville, dans un manoir aux allures de palais appartenant à un cadre intermédiaire.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : soldats, Grey (Shades, p. 130 avec la spécialité fusils au lieu de pistolets)

L'équipe escorte Grey jusqu'à sa planque, où elle peut récupérer sa copie physique (et donc impossible à pirater) du dossier concernant le M. Johnson qui l'a engagée, ainsi que quelques armes. Son coffre ultra sécurisé tranche avec la misère du quartier, et peu après qu'elle l'a ouvert (et permis aux runners de s'équiper, du moins dans la mesure du raisonnable), une escouade d'hommes de main débarque.

Ce quartier régi par les gangs est une zone de non-droit et Grey leur a offert l'accès à son coffre plein à craquer d'armes à feu en tous genres, donnez donc l'occasion aux joueurs de se lâcher sur les SUV noirs remplis de tueurs en costume qui leur foncent dessus.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : soldats d'élite, Grey

Après le vacarme de la fusillade à la planque-qui-n'en-est-plus-vraiment-une, les rues propres et policées du quartier de classe supérieure de M. Johnson offrent un contraste saisissant. Si l'équipe ne pense pas à emprunter un des vans des hommes de main, Grey lui fournit (quoique temporairement) un moyen de transport tout aussi classieux pour emmener tout le monde à la propriété de M. Johnson.

Le plan de Grey (laissez les joueurs appliquer le leur s'ils ont une meilleure idée !) est de rester en arrière et d'utiliser son fusil pour dégager le passage, ce qui permettra aux joueurs de ressentir la tension de l'infiltration, le frisson de l'assaut frontal, ou les deux. Elle est tout à fait capable de leur assurer un soutien balistique à distance, mais n'oubliez pas qu'elle est là pour assister l'équipe, pas pour lui voler la vedette.

Une fois face aux runners (tandis qu'il se détend au bord de sa piscine), M. Johnson ne montre pas la moindre trace de remord pour avoir voulu se débarrasser de la tueuse, pas plus que pour l'attaque de ses hommes sur l'équipe. Il rabaisse constamment les personnages en les comparant à de simples voyous qui ne comprennent rien d'autre que la violence, et argue que seule la loi de la jungle s'applique à de telles créatures. Si un joueur fait de réels efforts pour le convaincre (ou le fait chanter grâce au dossier de Grey), il transfère l'argent. Sinon, la tueuse estimera que son cadavre est un bon moyen de restaurer sa réputation.



CONSÉQUENCES

Que M. Johnson transfère l'argent ou pas, Grey paiera la somme convenue aux runners. De plus, ils peuvent s'en faire un contact s'ils l'ont impressionnée.

GRAND NETTOYAGE

MOTS-CLÉS

• Doc des rues • Goules • Recyclage • Maladie • Compromis ?

OFFRE DU JOHNSON

Les goules sont des victimes d'une souche particulière du VVHMH (virus vampirique humain / métahumain) qui les rend aveugles, fait pousser leurs griffes et leurs crocs et les force à survivre en consommant de la chair métahumaine fraîche. La plupart des Infectés combattent la maladie et s'efforcent de conserver une certaine humanité. Les autres renoncent à lutter. Il semble qu'une meute de goules qui se contentait auparavant des restes que leur procure un doc des rues soient devenues folles furieuses. Nettoyer un nid de goules sauvages n'est pas une mince affaire, mais M. Johnson a une jolie prime de 6 points de Karma qui devrait suffire à motiver les runners.

OBJECTIFS

- Inspecter le terrier des goules dans les égouts sous la clinique clandestine de « Doc Johnson ».
- Découvrir ce qui fait perdre la tête aux goules.
- S'occuper du problème, d'une manière ou d'une autre.

CADRE

Les égouts sous la clinique du Johnson sont dans un état lamentable. La plus grande partie de l'entretien est assurée par des drones (un decker ou un rigger entreprenant peut donc observer les lieux via un drone de maintenance piraté). Le « terrier » des goules en lui-même semble tout droit sorti d'un cauchemar ; elles vivent dans la crasse et la misère et certaines ont été rendues folles par la maladie pendant que les autres s'accrochent désespérément à leur métahumanité.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : Doc Johnson (Wagon p. 142 sans compétence de combat)

Cela fait des années que Doc Johnson approvisionne un nid de goules avec son surplus et ses déchets médicaux. Cette chair et ces organes non réimplantables les nourrissent, et dans le même temps elles font disparaître les preuves des activités illégales de la clinique. Dernièrement, des attaques de goules se sont cependant produites, et Doc Johnson veut que les runners y mettent un terme.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : goules

Dans les égouts, des goules sauvages essaient de tendre une embuscade aux runners dès qu'ils s'approchent des coordonnées fournies par Doc Johnson. Toute victime de leur morsure (qui encaisse des dégâts physiques suite à une attaque à mains nues) se sent horriblement mal et fiévreuse ; de plus, sa vision se trouble lui infligeant un malus de -1 dé à toutes ses actions jusqu'à ce que Doc Johnson lui fournisse un traitement médical.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : goules, chef des goules Rebecca (Miss Myth, mais humaine, ajoutez une attaque de morsure)

Le camp des goules est radicalement différent de celui des égouts depuis lequel les exilées sauvages ont attaqué. Ici des draps et des couvertures sont tendus pour préserver l'intimité, une dérivation électrique alimente de petites radios, il y a des lits et des sacs de couchage, etc. Menés par Rebecca, ces Infectés vivent comme des réfugiés, gérant leur maladie au quotidien et combattant « la Faim » qui rend fous un nombre toujours croissant des leurs.

L'augmentation du nombre d'enragées n'est de la faute de personne ; Doc Johnson ne leur a pas envoyé de nourriture gâtée, et il n'a pas diminué les quantités fournies. Les goules ont juste besoin de plus en plus de chair pour conserver leurs esprits, et elles n'en reçoivent tout simplement plus assez. La communauté de Rebecca est devenue trop importante, trop vite, et la Faim des Infectés a connu des pics inquiétants ces derniers temps. La suite est entre les mains des joueurs : tenteront-ils de surveiller ou de contrôler la population des goules, ou choisiront-ils de leur fournir la chair métahumaine nécessaire à leur survie ? Des contacts parmi d'autres docs des rues se révéleront utiles, de même que chez certains criminels sans scrupules ayant régulièrement des corps à faire disparaître.

CONSÉQUENCES

Si, plutôt que de les attaquer, les runners viennent en aide aux goules, Rebecca et sa tribu peuvent se révéler de précieux alliés et informateurs. De même, si la paix est restaurée (d'une manière ou d'une autre), Doc Johnson tiendra parole et versera leur salaire aux personnages.

LE BALAYEUR

MOTS-CLÉS

• Vengeance • Motos • Flingues • Gangs • Deuil

OFFRE DU JOHNSON

Cette fois-ci, le salaire des runners ne vient pas d'un mystérieux M. Johnson, mais de Granny Smith, une coordinatrice locale et gentille vieille dame, propriétaire d'un food truck dont elle se sert pour nourrir les sans-abri. En tant que porte-parole des paisibles habitants de ce quartier sans histoire, elle s'inquiète d'une récente poussée de violence parmi les go-gangs locaux. Que peuvent y faire les personnages en échange de 3 points de Karma, d'une avalanche de reconnaissance et peut-être quelques contacts ?

OBJECTIFS

- Enquêter sur les violences récentes parmi les go-gangs.
- Remonter la piste du garage servant de QG au coupable.
- Décider d'arrêter le Balayeur ou l'aider à assouvir sa vengeance.

CADRE

Ce scénario fonctionnera mieux s'il se déroule près du quartier des runners, et son action débridée se prête aussi bien aux rues baignées de néons de Downtown qu'à celles grêlées de nids-de-poule des Barrens. Maintenez le récit sur les chapeaux de roue pour que la police n'ait pas le temps de poser problème et tout devrait bien se passer.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : go-gangers

Pendant leur enquête préliminaire, les runners obtiennent plusieurs pistes menant vers les Road Dawgz, un go-gang de bikers typique ayant un penchant pour le cuir noir, les motos imposantes et le chrome rutilant. S'ils sont mis en cause dans les récentes violences, ils montent sur leurs grands chevaux et déclenchent vraisemblablement une bagarre, mais finissent par admettre qu'ils sont en fait les victimes des dernières attaques.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : go-gangers, menés par Mongoose (Kix, p. 110)

Le gang des Quick Slivers est le maillon suivant de la chaîne. C'est un go-gang en pleine ascension qui préfère les motos plus fines et légères. Leur chef, une razorgirl du nom de Mongoose, prendra toute accusation comme une attaque, mais finira par expliquer qu'eux non plus n'y sont pour rien. Elle a perdu plusieurs Slivers dans des carambolages, mais elle ne pense pas que les Dawgz en soient à l'origine. Si les runners se montrent convaincants, elle leur montre une courte vidéo enregistrée lors de la dernière attaque. L'image tremble et n'est pas bien cadrée (elle a été filmée avec le commlink d'un ganger juste avant qu'il se fasse éjecter de sa moto), mais on y voit clairement une muscle-car modifiée à grands coups de turbocompresseur et de mécanique lourde, son pare-brise en chrome réfléchissant lui donnant une apparence étrange et surnaturelle.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : le Balayeur (Fusion, p. 102, changez sa spécialité et son véhicule pour une muscle-car)

Un petit supplément d'enquête mènera les runners au seul garage à la ronde capable de modifier un véhicule de la sorte, qui sert de repaire au Balayeur (sans parler des témoignages de contacts fiables qui l'ont vu aller et venir). Quand ils font enfin face au mystérieux pilote, une surprise les attend ; le Balayeur est une femme d'environ vingt-cinq ans, paralysée à partir de la taille, arborant des cicatrices crâniennes récentes et un câblage de contrôle de véhicule. Sa famille et elle ont été les victimes malchanceuses d'un go-gang (les 405 Hellhounds les ont attaqués au hasard sur l'autoroute) et elle a fait de l'extermination de cette engeance le but de sa vie.

CONSÉQUENCES

Il revient aux joueurs de décider de la manière dont ils réagissent. Arrêteront-ils le Balayeur (Louise Prescott) en considérant que cela restaurera la paix dans les rues ? L'assisteront-ils dans sa quête de vengeance ? Essayeront-ils de trouver un compromis en dirigeant ses attaques sur des gangs bien précis ? Leur choix peut leur amener du travail supplémentaire et déterminera qui les aidera ou viendra régler ses comptes lors de leurs futures missions.



LA GUERRE DES TRIADES

MOTS-CLÉS

• Triades • Poursuite • Costards • Chinatown • Feux d'artifice • Vengeance

OFFRE DU JOHNSON

Bing-Lei « Billy » Shen est un Bâton Rouge (lieutenant) prometteur de la Triade Octogone. Il a du style, du panache, le charme elfique, un très bon kung-fu, des pouvoirs d'adepte. Il a également (à ce moment précis) quelques balles dans le corps qui ont troué son costume bien taillé et d'autres qui sifflent encore à ses oreilles !

Billy appelle au milieu d'une course-poursuite et demande aux runners qu'ils viennent le tirer de ce mauvais pas, puis qu'ils s'occupent de quelques tâches pour lui. Il doit régler ses comptes avec la Triade concurrente qui a essayé de l'abattre. Le Lotus Jaune n'est pas là pour plaisanter, mais Billy doit s'en charger sans l'appui de sa propre Triade. Il est impliqué dans un schisme interne et perdrait la face s'il demandait une faveur à son gang. Billy a besoin que les runners fassent du grabuge et fassent justice pour lui ; ses supérieurs apprécieront son indépendance et son sens des initiatives. Il est au pied du mur et offre 5 points de Karma aux runners qui pourront le tirer d'affaire.

OBJECTIFS

- Aider Billy à s'en tirer et à s'enfuir vers sa planque.
- Ravager le Golden Blossom Wok, un restaurant possédé par le Lotus Jaune.
- Régler le compte de Fat Belly Chang, le Bâton Rouge du Lotus Jaune que Billy accuse d'avoir organisé la fusillade.

CADRE

La mission vous emmènera dans les quartiers de Downtown dominés par les syndicats du crime et les immigrants chinois qu'ils recrutent ou à qui ils extorquent une taxe de protection. Vous pouvez souligner le contraste entre les décorations traditionnelles (feux d'artifice et lanternes de papier) et les éléments high-tech du Sixième Monde (néons et réalité augmentée). Cette même différence flagrante se retrouve entre les citoyens industrieux de Chinatown et les malfrats flamboyants et dangereux qui les exploitent.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : go-gangers

Avant toute chose, les runners doivent faire en sorte que les agresseurs de Billy Shen ne finissent pas le travail. Dès que les personnages interviennent dans la poursuite / fusillade, les motards tueurs de la Triade les prennent pour cible (permettant à Billy de mettre les voiles après un salut plein de reconnaissance). L'action doit rester rapide et cinématographique, avec des tueurs chevauchant des motos de course, leurs pistolets mitrailleurs rutilants crachant des rafales automatiques.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : gangers

Dès que l'action retombe, les runners reçoivent un autre appel de Billy sur leur commlink. Il grimace de douleur, mais a réussi à atteindre une planque. Il veut qu'ils aillent ravager un restaurant du Lotus Jaune, le Golden Blossom Wok, afin de faire passer un message.

En fonction des idées des joueurs, l'affrontement peut se dérouler de nombreuses façons différentes. Ils peuvent faire simple et se contenter d'une fusillade au volant bien sale ; ils peuvent faire irruption dans la salle et tout défoncer à coups de battes ; ou ils peuvent siffler un esprit pour qu'il dévaste les lieux. Les truands des Triades se trouvant sur place tenteront de se défendre, mais ils ne sont vraiment pas préparés à arrêter une équipe de runners complète en mal de destruction de biens.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : gangers, Fat Belly Chang (Sledge, p. 88), Seven Thunder Raging (Tommy Q, p. 136)

En dernier lieu, Shen demande aux runners de s'occuper du lieutenant de Lotus Jaune derrière l'attaque initiale. Fat Belly Chang est un tueur ork que les succès ont poussé à l'embonpoint et au laisser-aller, mais qui reste néanmoins un formidable adversaire. Les runners peuvent le trouver dans l'arrière-salle d'une laverie servant de salle de jeu. Chang est entouré d'une troupe de gardes du corps, dont Seven Thunder Raging, un mage de combat à l'élégance très prononcée.

CONSÉQUENCES

Billy Shen verse la somme promise aux runners, et s'ils ont fait du bon boulot, ils gagnent autre chose : sa confiance. Pour un mafieux, l'elfe est quelqu'un d'assez convenable qui peut devenir un contact. Il pourra ainsi leur faire bénéficier des faveurs de sa Triade ou leur donner accès à certaines de ses ressources.

UNE VIRÉE FÉÉRIQUE

MOTS-CLÉS

• Elfe • Contrebande • Orks salish • Information Secretariat
• La Grande Évasion • Guerriers de la route

OFFRE DU JOHNSON

Le Deireadh An Tuartheil, un hôpital dédié aux habitants du ghetto elfe de Tarislar à Puyallup, a désespérément besoin de matériel. Une grosse livraison est prévue (incluant des réactifs magiques et des concoctions elfiques rares à base de laés), mais la marchandise et le pilote ont été appréhendés par une branche gouvernementale de Tír Tairngire. Le livreur s'appelle Harrison Stiobhard et est un citoyen de la Cour Seelie, et certaines factions au sein du gouvernement du Tír ont tout intérêt à ce qu'il s'échappe.

Stiobhard et sa cargaison illégale sont retenus par l'Information Secretariat (la police secrète et les espions de la nation elfique). La capitaine Loriel Taylor, une jeune mage de combat des Forces de la Paix du Tír, souhaite faire d'une pierre deux coups en perturbant les plans de cette organisation concurrente tout en aidant l'hôpital de Tarislar. Elle cherche une aide extérieure et a conclu qu'il s'agissait d'un travail pour des shadowrunners. Elle peut choisir un groupe majoritairement elfe qui pourra se fondre dans la masse, principalement humain parce qu'ils sont considérés comme quantité négligeable, etc. Tournez les choses de telle sorte que vos runners paraissent un choix légitime.

OBJECTIFS

- Traverser le territoire Salish et la frontière avec la Capitaine Taylor.
- Libérer le contrebandier elfe Harrison Stiobhard et sa cargaison de réactifs et produits pharmaceutiques.
- Escorter Stiobhard jusqu'à Seattle.

CADRE

L'itinéraire qui traverse le territoire Salish vers le sud est rude et sauvage, et la campagne du Tír en elle-même ressemble à un pays des merveilles forestier. De quoi mettre mal à l'aise les runners citadins habitués au béton de la conurb et propulsés dans cette terre inconnue.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : gangers orks, capitaine Loriel Taylor (Tommy Q, p. 136)

La jeune Capitaine Taylor conduit les runners le long d'une route de contrebande notoire à bord d'une jeep. Elle a beau être une officière des Forces de la Paix, ça n'impressionne pas les Orks salish amers qui s'occupent des camps de ravitaillement sur le chemin. Ils se montrent plus coulants avec un groupe comprenant plusieurs orks ou trolls, mais les autres métahumains en seront quittes pour une bastonnade assortie d'une bonne extorsion. En plus de l'argent pour l'essence, les Orks ont l'habitude d'exiger une part des bénéfices généralement juteux des « runs sur les Bouffeurs de Pâquerettes » qui se déroulent en territoire elfe.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : soldats elfes, potentiellement dirigés par un mage de combat (Coydog, p. 80)

La capitaine Taylor contourne les points de contrôle frontaliers en faisant traverser les bois aux runners à pied et de nuit. C'est une forestière compétente (un personnage l'observant attentivement ou lui demandant de l'aide bénéficie d'un bonus de +1 dé à ses tests de Survie pour le reste de l'aventure), mais à moins que l'équipe ne fasse des efforts remarquables pour éviter toute détection, ils seront confrontés à la tristement célèbre Patrouille Frontalière ou à une bande de « Mistich Farad » renégats, des Paladins xénophobes dévoués à la cause suprématiste elfe.

En cas d'accrochage avec la Patrouille Frontalière, Taylor demande aux runners de recourir à des attaques non létales et tente même d'ordonner aux soldats en uniforme de les laisser passer (certains l'appellent « Princesse » dans l'agitation). Face aux Servants de la Chasse, elle se montre en revanche sans pitié, et si son noble rang est évoqué par ces elfes, c'est pour l'accuser d'être une traître à sa race. Si on l'interroge à ce sujet, Taylor admet être la fille du prince Connal Taylor, mais insiste sur le fait que tant qu'elle est en service, elle n'est qu'une simple capitaine.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : Birdsong (Biotech : 12 dés), soldats

L'équipe doit trouver un moyen de transport pour Corvallis, le fief du très secret Information Secretariat. Pour l'atteindre, elle doit traverser des forêts verdoyantes et des terres agricoles fertiles (les myrtilles sauvages rendent un éventuel trajet à pied un peu plus supportable). Corvallis, une ville jadis animée, est aujourd'hui écrasée par l'oppressante certitude que n'importe qui peut être un espion de l'InfoSec. Une infirmière maternelle du nom de Birdsong y gère un refuge où les runners peuvent se reposer et se préparer. Si le groupe fait suffisamment attention, il peut éviter tout affrontement dans cette transition. Faites peser sur les joueurs un sentiment de paranoïa, le danger latent contrastant avec le cadre idyllique de la campagne environnante.

SCÈNE 4

PNJ suggérés : soldats elfes, menés par un mage de combat (Tommy Q, p. 136) et un hacker de l'InfoSec (Gentry, p. 82)

La base paramilitaire de l'Information Secretariat sert à la détention de prisonniers et au stockage des preuves. La section des Forces de la Paix à laquelle appartient Taylor

ne partage pas les opinions de l'InfoSec, et les méthodes de ce dernier ne s'accordent pas non plus à la conception du patriotisme de la jeune elfe. Elle fait tout son possible pour assister les runners avant que leurs chemins ne se séparent, mais veillez à ce qu'elle ne leur vole pas la vedette.

Quel que soit le plan de votre équipe, rappelez-vous d'en être fan ; ils peuvent se montrer aussi furtifs ou violents qu'ils le souhaitent, et les PNJ doivent réagir en conséquence (soit en déclenchant une fusillade pleine d'action, soit en se lançant dans un jeu du chat et de la souris plein de tension pendant qu'ils s'infiltrent, baratinent et se hackent un passage à travers la base).

Harrison Stiobhard n'est sans doute pas ce à quoi ils s'attendaient. Cet elfe était jadis un éclaireur de la Cour Seelie, un métaplan parallèle au nôtre, mais sa soif d'exploration l'a conduit à « s'aventurer » dans le monde mortel. Là, des décennies en tant que routier au long cours ont eu raison de son métabolisme elfique. « Le vieux Harris Stubby » parle toujours de lui à la troisième personne et il a troqué le glamour de la Cour Seelie pour une voix traînante, une casquette de base-ball et une obésité morbide qui menace à tout moment de déborder de son t-shirt.

Stubby transporte sa contrebande dans son « Déz'Orkeur Express », un gros véhicule à la peinture montrant une version jeune et mince de Stiobhard combattant des ennemis fantastiques. Il est actuellement remisé en attente d'inspection pas très loin de la cellule de son pilote. Une fois cavalier et noble monture réunis, Stubby s'avère être un conducteur étonnamment doué qui fera fuser avec enthousiasme sa grosse cylindrée sur la route dégagée.



SCÈNE 5

PNJ suggérés : plein de camions et de motos avec des gangers orks, menés par un adversaire plus coriace (Sledge, p. 88), Harris Stubby (Pilotage : 10 dés)

Tout ce qu'il reste à faire après la Grande Évasion de Corvallis est de rentrer à la maison. Pour un run plus facile, faites savoir aux runners par la capitaine Taylor que les luttes politiques au sein du Tír leur ont dégagé la voie, tout cela dû au statut de citoyen d'un état souverain féérique de Harris (ou quelque chose comme ça). Pour compliquer un peu les choses, le hacker ou le face de l'équipe peut avoir fort à faire pour franchir quelques points de passage dans le Tír. Cela devrait résulter en un trajet tendu, mais sûr, pour quitter la nation elfe (soit grâce à une immunité diplomatique, de faux papiers électroniques, ou un peu de baratin et de pots-de-vin).

Mais rien de tout ça n'aidera contre le brigandage des Orks salish sur le trajet du retour ! Même dans le meilleur des cas la route n'est pas sûre, mais cette bande d'orks n'est pas fan de Harris Stubby et de son Déz'Orkeur Express. Faites attaquer le camion par des hordes de pillards orks pendant qu'il franchit les cols montagneux du nord. Soyez cinématographique !

Stubby peut soit rester derrière le volant quand l'action démarre (si votre équipe préfère combattre plutôt que conduire), soit boire une rasade de trop de son gobelet styrofoam disproportionné rempli d'une sorte de vin de laés givré (si un joueur veut diriger le poids lourd pendant l'affrontement sur la route féérique !).

CONSÉQUENCES

Une fois débarrassés des Orks salish, les runners ont une dernière épreuve à affronter : un long trajet avec Harris Stubby qui les régale du récit de ses exploits féériques, de ses discours politiques passionnés et décousus, et de ses observations uniques sur les relations entre humains, métahumain et la Cour Seelie.

À la fin du voyage, ils reçoivent leur paiement des braves gens de l'hôpital de Tarislar (plus un rabais sur les soins médicaux ou un accès aux fournitures), des remerciements voilés d'une commanditaire du Tír, et une faveur à faire valoir auprès d'un camionneur excentrique.

UN POUR TOUS

MOTS-CLÉS

• Renraku • Loyauté • Sécurité • Interrogatoire • Sauvetage

OFFRE DU JOHNSON

Face à vous se trouve un homme aux cheveux blonds coiffés en brosse qui se fait appeler Dancer. Son apparence générale et son costume le désignent comme un professionnel, mais son visage est marqué de récentes coupures et contusions, et il affiche un air coupable.

« Merci d'être venus aussi vite, » dit-il, faisant l'impasse sur les banalités d'usage. « Il y a deux nuits, mon équipe et moi nous sommes introduits dans un bâtiment de Renraku, près des docks. Nous devions récupérer des fichiers de données, ce que notre decker est parvenu à faire. Mais presque aussitôt après, les choses sont sévèrement parties en vrille. À part moi, toute mon équipe s'est fait capturer. Je ne sais pas vraiment comment j'ai réussi à m'en sortir. C'était pas beau à voir. »

Il prend une grande respiration. « Je dois sauver mon équipe, mais je ne sais pas où ils sont retenus, et même si c'était le cas je ne peux pas le faire seul. J'ai besoin de votre aide. Je peux vous payer 5 points de Karma pour cela. »

OBJECTIFS

- Trouver où l'équipe est retenue captive.
- Trouver un moyen d'entrer sur le site.
- Sauver l'équipe et récupérer les données.

CADRE

La majeure partie de cette mission se déroule au sein du bâtiment de Najima Securities, un immeuble de bureaux plutôt quelconque dans les beaux quartiers de Seattle. Le rendez-vous avec M. Johnson a lieu chez Damian's, un restaurant de style américain de Downtown célèbre pour ses portions généreuses et ses steaks trop cuits.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : Dancer (Reese Frenzy, p. 124)

Dès qu'un accord sur le paiement a été trouvé, le compte à rebours commence. Les runners doivent découvrir où l'équipe capturée est détenue. Les moyens d'y parvenir sont multiples. Ils peuvent secouer leurs contacts et voir ce qu'il en tombe. Ils peuvent plonger dans la Matrice et se hacker un chemin sur le serveur de Renraku pour localiser les prisonniers. Les personnages avec du bagou peuvent essayer de se rapprocher d'employés de Renraku pour leur soutirer l'information. Vos joueurs auront sans doute leurs propres idées, et vous devriez encourager et récompenser leur créativité.

Pendant cette phase de recherche, ils peuvent interagir avec Dancer qui finit par avouer que c'est lui qui a foiré, ce qui a attiré la sécurité sur son équipe. Ils peuvent aussi enquêter sur son compte ; une recherche réussie leur apprend que bien qu'il soit relativement nouveau dans les Ombres, sa réputation est plutôt solide.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : officiers de sécurité, employé corporatiste

Les runners finissent par découvrir que l'équipe capturée a été emmenée dans un sous-sol de Najima Securities, au milieu des beaux quartiers. En épluchant plusieurs couches de paperasse corporatiste, il est assez simple de découvrir que Najima est une filiale possédée à cent pour cent par Renraku Computer Systems. Se rendre sur place n'est pas un problème. Pénétrer dans le bâtiment sous surveillance, puis dans la zone de détention souterraine de haute sécurité, est une autre paire de manches.

À nouveau, encouragez la créativité des joueurs. Une approche directe est contre-indiquée, mais les alternatives ne manquent pas : se faire passer pour une équipe de nettoyage, voler une carte d'accès à l'un des gardes, ou tenter le tout pour le tout et entrer sur un énorme coup de bluff.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : équipe de Dancer (Shades, p. 130, Sledge, p. 88, Coydog, p. 80 et Bit-Bucket, p. 92, réduisez sa Force de 1, augmentez sa Volonté de 1)

L'équipe captive se trouve en trois lieux différents du sous-sol. Deux d'entre eux, une humaine et un ork, sont assis dans une cellule, moroses. Dans une autre se trouve une elfe ; ses mains sont liées avec des menottes spéciales qui bloquent tout mouvement, et sa tête disparaît sous un masque de cuir ajusté dont seul son nez ressort pour lui permettre de respirer. Un personnage Éveillé ou ayant un historique ou des connaissances en maintien de l'ordre ou en sécurité magique reconnaîtra des fers et cagoule anti-mages. Pour couronner le tout, elle est à moitié inconsciente ; la sécurité de Renraku n'a pas voulu prendre le risque qu'une magicienne tente d'échapper à sa gracieuse hospitalité et l'a donc bourrée de tranquillisants.

Le quatrième membre de l'équipe se trouve dans la salle d'interrogatoire. C'est une jeune naine, entourée de deux personnes ressemblant à des docteurs qui se préparent à lui injecter quelque chose. Il s'agit de la deckeuse du groupe, et une masse conséquente de données très importantes est soigneusement verrouillée à l'intérieur de ses implants crâniens. Ses hôtes ne reculent devant rien pour la forcer à débloquer son céphaloware ; elle est clairement terrorisée.

Les runners ont localisé l'équipe. C'est l'heure des héros intrépides !

VILLE OUVRIÈRE

MOTS-CLÉS

• Ares • Detroit • Arthur Vogel • Cross Global • Gavilan Ventures • Projet Avalon

CONTEXTE

Arthur Vogel, un environnementaliste nain qui possède près de vingt-cinq pourcent d'Ares Macrotechnology, passe la majeure partie de son temps sur la station spatiale Daedalus de la corpo. Il est récemment revenu sur Terre, ce qui excite les rumeurs concernant ses projets.

OFFRE DU JOHNSON

La salle privée de l'Eye of the Needle offre une vue spectaculaire sur Seattle. Une humaine en milieu de trentaine, séduisante, et en tenue d'affaires est assise à une table, dos à la fenêtre. « Merci d'être présents ce soir, » commence-t-elle une fois l'équipe assise à son tour. « Mon employeur veut que vous accédiez à trois filiales d'Ares Macrotechnology. Il a besoin des informations d'accès d'employés de ces entreprises. La subtilité est de rigueur ; il désire utiliser ces données plus tard, et tout ce qui pourrait pousser la sécurité à les modifier ferait de cette mission une perte de temps. »

Elle marque une pause et prend une gorgée de son verre, puis poursuit. « Nous prenons évidemment en charge le transport vers et depuis Detroit. Votre indemnité pour ce travail sera de 6 points de Karma. »

OBJECTIFS

- Obtenir des données biométriques chez Cross Global Development.
- Obtenir un marqueur RFID et un code d'accès chez Gavilan Ventures.
- Obtenir une carte ID et un échantillon vocal du Projet Avalon.

CADRE

Située sur la frontière orientale du Michigan, au nord du lac Érié, Detroit est un modèle de sécurité et de prospérité. Ares a beau vaciller et s'effondrer en d'autres lieux, à Detroit la corpo est toute-puissante. Même le chômage se situe sous les deux pour cent. Le gouvernement de cette ville hypermoderne est efficacement assuré par une supervision conjointe civile et corporatiste. La muraille de huit mètres qui entoure complètement la conurb doit sans doute aider un peu.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : agents de sécurité, officiers de sécurité, employé corporatiste

Cross Global Development s'appelait autrefois Cross Applied Technologies, une vaste corporation généraliste aux activités diverses dirigée par Leonard Aurelius. En ce moment, elle se préoccupe surtout de finance. Chez Cross Global, l'identité des employés est contrôlée par scan biométrique de leurs empreintes à la fois digitales et rétiniennes. Les runners doivent se débrouiller pour en obtenir des échantillons sans que personne ne se doute de quoi que ce soit. Encouragez les joueurs à imaginer des solutions créatives pour accéder aux données.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : officiers de sécurité, cadre corporatiste

Gavilan Ventures est une société-écran qui représente douze pour cent des actions d'Ares. Son siège se trouve à Singapour, la filiale de Detroit sert donc principalement de point de relais pour les données et les ressources humaines. Il y a toutefois une banque de serveurs vaste est bien protégée au sous-sol. Ceux qui en ont la charge sont encouragés (lire : obligés contractuellement) à vivre sur le site, leur famille occupant les niveaux les plus élevés. Un marqueur RFID est implanté sur tous les managers dès leur arrivée sur les lieux, et ils doivent mémoriser un code d'accès. Il faut les deux pour accéder aux bureaux de Gavilan Ventures.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : esprits insecte (au moins 2 par runner)

Le Projet Avalon a été mis de côté par Ares pour des raisons inconnues. Le site qui l'hébergeait a été laissé à l'abandon, et on ne trouve aucune information sur quiconque y travaillait. Les rumeurs à Detroit suggèrent que tout a été laissé sur place, il y a donc de bonnes chances que le registre des employés s'y trouve toujours. Une fois rentrés, les runners doivent se rendre au bureau des RH pour trouver le document. En chemin, ils découvrent parmi les restes du Projet Avalon de curieux prototypes de fusils (un par runner). Malheureusement, ils tombent également sur une infestation d'esprits insectes. Une fois ceux-ci exterminés, ils trouvent des cadavres d'employés portant toujours leur carte d'accès et un commlink avec des enregistrements vocaux de mémos.

Les prototypes d'armes ont les caractéristiques suivantes :

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Fusil manatech du Projet Avalon	**12P / CA**	**OK**	**OK**	**–2**

L'arme projette un éclair d'énergie jaune-vert maladif et n'est efficace que sur les esprits insectes (et autres). Après le premier tir, elle chauffe de manière notable, presque gênante ; après le second, certains de ses composants fondent et elle devient inutilisable.

MY FAIR LADY

MOTS-CLÉS

• Dodger • Decking • Aneki • Renraku • Drake

OFFRE DU JOHNSON

Le Club Penumbra est survolté ce soir. Les violentes pulsations rythmiques des Fragging Unicorns menacent de liquéfier vos tympans quand M. Johnson vous invite dans une alcôve et tire le rideau. Le grand elfe aux cheveux peroxydés et aux deux datajacks sortant de son crâne vous expose son offre.

« Pour avoir consenti à me rencontrer à cette heure tardive, je vous suis reconnaissant de toute mon âme, nobles seigneurs et gentes dames. Je requiers céans vos services pour une aventure de capitale importance. Ici, à Seattle, se dresse un château de verre et d'acier qui fut jadis connu sous le patronyme de Corporation Aneki. Il est depuis lors devenu rien de moins qu'un autre fief de Renraku. Je souhaite qu'un run soit organisé en ces lieux ce soir. La mission qui est la vôtre consiste à hacker quelque terminal situé au plus haut de la tour afin d'y télécharger un fichier dénommé « Drake ». Dans l'optique de distraire mes ennemis, patientez au sein de la Matrice jusqu'à détection, puis détruisez au moins une de leurs viles contre-mesures avant de vous déconnecter. Conséquemment à votre fuite du château, je vous ferai acheminer une solde de 5 points de Karma, puis nos affaires arriveront à leur terme. » Vous ne savez pas pourquoi il parle comme ça, mais votre intermédiaire vous a assuré qu'il payait en bons nuyens.

OBJECTIFS

- Pénétrer dans le vieil immeuble Aneki.
- Atteindre le dernier étage.
- Se connecter, télécharger le fichier, détruire au moins une CI.

CADRE

Downtown, le quartier de Seattle où se trouve le vieil immeuble Aneki, déborde d'activité malgré la pluie quasi permanente qui tombe à cette saison. Le bâtiment n'affiche plus le logo Aneki ; les lettres lumineuses bleues qui ornent la partie haute de sa façade occidentale proclament désormais : Renraku. Il est bâti en forme de U, avec une cour verdoyante qui contraste avec l'aluminium transparent ultramoderne qui recouvre l'intégralité de la surface de l'immeuble. L'intérieur est un environnement stérile peuplé de très peu d'employés, comme s'ils n'étaient là que pour sauver les apparences.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : agents de sécurité, drones Aztechnology Crawler (p. 68) avec mitraillette pilotés par un Rigger de sécurité

L'immeuble est fermé pour la nuit, mais des drones et des gardes patrouillent le secteur. Les runners peuvent les affronter en faisant feu de toutes leurs armes ou essayer d'être plus discrets. Ces obstacles ne représentent pas une grande menace, mais ils peuvent alerter la sécurité à l'intérieur. D'un autre côté, si les personnages n'entrent pas en force, ils devront passer les portes à maglocks. Donnez la possibilité aux joueurs de se montrer inventifs, et récompensez les plans solides.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : officiers de sécurité, hacker de sécurité, drones Aztechnology Crawler (p. 68) avec mitraillette et GM-Nissan Doberman (p. 68) avec fusil d'assaut pilotés par un Rigger de sécurité

Une fois à l'intérieur, les runners ne rencontrent pas une grande adversité, à moins qu'ils aient fait du vacarme dans la Scène 1, ou qu'ils tombent sur une patrouille d'agents de sécurité corporatiste. Ils doivent pouvoir atteindre l'ascenseur (ou emprunter les escaliers) et arriver au dernier étage sans problème. Cependant, une fois à destination, l'alarme se déclenche et ils sont bons pour un combat. La sécurité corporatiste arrive par vagues de quatre, accompagnée à chaque fois par deux drones. Il n'y a qu'un seul ordinateur à cet étage, et il se trouve dans le bureau le plus au nord. Le decker peut hacker le terminal pendant que le reste de l'équipe affronte les gardes, ou il peut couper les alarmes et interrompre les vagues d'assaillants avant de plonger dans le vif du sujet.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : hors de la Matrice : officiers de sécurité, hackers de sécurité, drones ennemis (Crawlers et Dobermans). Dans la Matrice : contre-mesure d'intrusion (CI), voir ci-dessous

Une fois le decker connecté au serveur, la Matrice prend vie autour de lui. Celle-ci a l'air différente, et donne l'impression de regarder une vieille trid montrant ce que les gens des années 2050 imaginaient que serait le futur. Tout est entouré de bâtiments japonais médiévaux, mais visiblement améliorés avec une technologie datant d'il y a vingt ans. Les contre-mesures d'intrusion ressemblent à des robots samouraïs portant des armures rouges. Le fichier nommé *Drake* se trouve dans un puits au milieu d'une pagode et est assez simple à récupérer. Dès que le decker l'a fait, les samouraïs prennent vie et commencent à attaquer. Le runner doit en vaincre au moins un, même si en abattre plus contribuerait sans doute à asseoir sa réputation de super decker ! Une fois la connexion coupée, l'équipe doit s'échapper de l'immeuble Renraku, d'une manière ou d'une autre.

CONTREMESURE D'INTRUSION TUEUSE RENRAKU (CI)

Firewall	Logique
10	5

Compétences : Hacking 8 (3+L)
Programme : Glace tueuse. Peut relancer 2 dés sur les tests de Hacking (cybercombat uniquement)
Moniteur de condition (Matrice) : 13

FOIRE D'EMPOIGNE

MOTS-CLÉS

• Guerre des gangs • Intervention • Égouts • Protection

OFFRE DU JOHNSON

Benjamin Tucker n'est pas un homme très imposant, mais il n'a pas l'air particulièrement intimidé face à une pleine table de shadowrunners. « Je m'appelle M. Johnson, » dit-il. « Bla, bla, bla. Écoutez, j'irai droit au but. Il y a un problème de gangs près de chez moi, à Tacoma. Deux d'entre eux, les Mudplugs et les Jerk Monkeys habitent dans le réseau d'égouts, une sorte de mini-Underground à eux. Ils commencent à se disputer certains territoires là-dessous, et c'est en train de déborder dans les rues et de menacer le business local. Je veux qu'un des deux soit éliminé, peu importe lequel. L'autre doit survivre et rester où il est ; il y a d'autres choses qui vivent en bas, et les gangs les tiennent à distance.

OBJECTIFS

- Survivre à la rencontre avec les Mudplugs.
- Survivre à la rencontre avec les Jerk Monkeys.
- Choisir un camp et balayer l'opposition.

CADRE

Vous trouvez que l'odeur de Tacoma est intense à la surface ? Attendez d'aller dans ses souterrains. Les égouts sont obscurs, étroits et empestent. Sans parler de ses habitants : squatteurs, gangs et vermines, qu'elles soient malignes ou inoffensives. Et histoire d'en garder pour plus tard, on ne parlera pas des gaz explosifs.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : gangers (un par runner), rats, rats du diable

Quelques recherches révèlent qu'il existe plusieurs entrées connues menant vers les secteurs contrôlés par les gangs des égouts de Tacoma. Elles permettent aussi de se rendre compte qu'on ne sait pas grand-chose de ces fameux gangs. Pour que les runners puissent choisir lequel ils vont aider et lequel ils vont éliminer, ils ont besoin de descendre et d'apprendre à les connaître.

Après être entrés dans les égouts par une entrée choisie au hasard, ils croisent une petite escouade de chasse des Mudplugs. Les membres de ce gang sont majoritairement des orks, mais on y trouve également quelques nains et humains. Ils chassent les rats (du diable et normaux) pour remplir leur garde-manger qui commence à se faire vide. Les Mudplugs n'apprécient pas vraiment les habitants de la surface et ne sont pas ravis d'en voir certains empiéter sur leur territoire. Prêts à en découdre, ils se jettent sur l'équipe sans la moindre hésitation.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : gangers, rats, rats du diable. Et une paire de chiens de l'enfer.

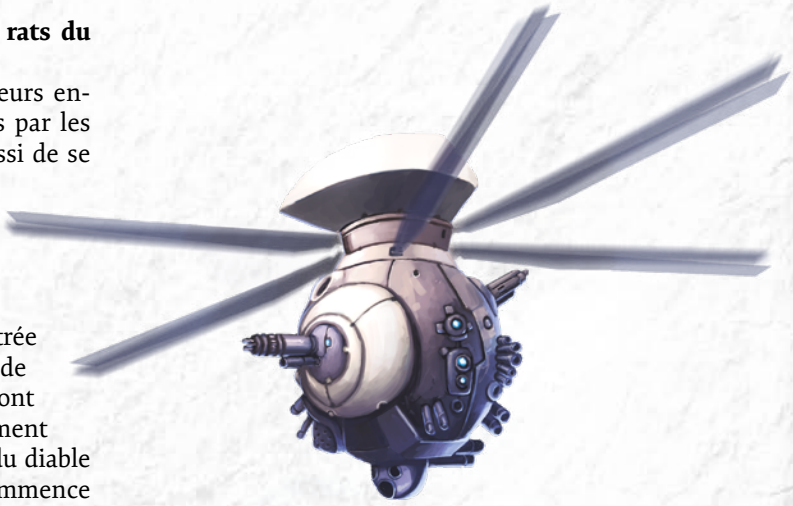
Après avoir évalué les Mudplugs, il est temps d'aller voir leurs opposants. Une autre entrée mène les runners dans une section différente, mais étrangement similaire du réseau d'égouts. L'endroit est envahi par des hordes de rats omniprésentes.

Guidée par des couinements et des jurons, l'équipe découvre un nain à la silhouette tordue, portant les couleurs des Jerk Monkeys et en plein dressage de deux énormes chiens de l'enfer. Il recourt à la méthode d'entraînement efficace, mais peu appréciée, consistant à « cogner dessus avec une batte jusqu'à ce qu'ils comprennent ». Difficile de dire si les résultats sont probants ou non, mais il a en tout cas réussi à ne pas se faire carboniser. Il est considérablement indigné d'être interrompu, en particulier si les runners remettent ses méthodes en question. Il émet un sifflement strident et quelques gangers supplémentaires arrivent une ou deux Narrations après que les choses ont commencé à chauffer. Et elles le font, littéralement, puisque les chiens de l'enfer au dressage imparfait vont se jeter dans la mêlée. Utilisez-les pour ajouter une touche de chaos à cet affrontement.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : gangers. Des tas et des tas de gangers.

Maintenant qu'ils ont rencontré les deux gangs, l'équipe doit choisir sur quel cheval elle va miser. Elle doit ensuite retourner dans les égouts et convaincre les dirigeants de ce gang que l'ennemi de leur ennemi est leur ami. Ce qui, si l'on considère la manière dont les présentations ont été faites, sera sans doute plus facile à dire qu'à faire. Une fois les chefs convaincus, il est temps de mobiliser les troupes (toutes sans exception) et de partir en guerre.



DÉLITS DE FUITE (1RE PARTIE)

MOTS-CLÉS

• Seattle • Politique • Brackhaven • Sale coup • Gouverneur

CONTEXTE

Extrait de *Cold & Hard*, entrée Brackhaven, Kenneth : … même si Brackhaven n'a jamais été un gouverneur adulé, il avait un don pour se faire assez apprécier pour être réélu, et c'est tout ce dont il avait besoin. Durant son mandat, il a eu droit à un tueur en série, puis à un imitateur de celui-ci, à une attaque en masse sur ses procureurs et à bien plus encore, et à chaque fois il a enduré les huées que les foules en colère lui jetaient au visage tout en conservant son poste. Il a vacillé au moment où l'Underground Ork est devenu un quartier officiel de la ville malgré son désaccord, mais il semblait avoir toujours suffisamment de soutien corporatiste pour conserver sa place. Du moins jusqu'aux révélations des extrémités auxquelles il s'était rendu pour enterrer l'Underground. Les raisons pour lesquelles les corporations lui ont retiré leur soutien ne sont pas claires ; était-ce du dégoût pour son absence de moralité, ou de la déception de voir que même en allant aussi loin son plan avait échoué ? Quoi qu'il en soit, les plus proches alliés dont Brackhaven disposait au sein de son administration lui tournèrent le dos, le laissant isolé, sans défense et sans autre possibilité que de se retirer…

Kenneth Brackhaven a démissionné, et une élection va bientôt être organisée pour désigner un nouveau gouverneur. Les candidats sont nombreux et luttent pour le pouvoir, ce qui fournit de nombreuses opportunités aux shadowrunners. Certains politiciens ont des budgets de campagne conséquents, et une partie de cet argent va immanquablement trouver son chemin vers les Ombres.

BRIEF DE MISS JOHNSON

Miss Johnson est une jeune et honnête membre du cabinet de la candidate récurrente au poste de gouverneur Josephine Dzugashvilli, et elle invite les runners à un repas informel au cours duquel elle leur tient le discours suivant :

« Nous avons une taupe dans notre bureau. Tous les argumentaires que nous testons en interne fuitent jusqu'à nos opposants, ce qui leur laisse une chance de préparer une réponse avant même que nous puissions ouvrir la bouche. Nous voulons trouver la fuite, mais nous voulons aussi découvrir pour qui elle travaille (et leur faire payer la manière dont ils nous ont bernés). Nous comptons faire de bonnes choses dans cette ville, mais avant cela nous allons devoir nous salir un peu les mains. Nous y sommes préparés, et nous avons 5 points de Karma pour chacun de vous si vous nous aidez dans cette tâche. »

OBJECTIFS

- Trouver la source de la fuite.
- Découvrir pour quel candidat la taupe travaille.
- Préparer un sale coup contre le candidat indiscret.

CADRE

Dzugashvilli se voit comme une femme du peuple, et elle a fait installer son QG de campagne dans la partie ouest de Renton, près de Downtown. Il se trouve dans un centre commercial, entre un magasin de chaussures discount et un Stuffer Shack. L'endroit est animé et les gens sont toujours soit au téléphone, soit en réunion politique, soit en train de vérifier les données de sondages. Les runners seront introduits comme des bénévoles et auront donc toute liberté de se balader dans le quartier général. Ils devront tout de même paraître occupés de temps à autre, histoire de protéger leur couverture.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : personnel de campagne (employés corporatistes)

La dernière information à avoir fuité concerne la candidate et directrice de l'antenne du FBI de Seattle, Katherine Choi, qui est supposée avoir autorisé de nombreuses formes de torture, dont magique, durant les interrogatoires menés dans son bureau. Avant que Dzugashvilli ait pu l'attaquer à ce sujet, Choi a diffusé un clip dans lequel elle était décrite comme prête à tout pour protéger les citoyens de Seattle, et la populace a tout gobé. L'attaque a été neutralisée avant même d'avoir lieu. La première étape est d'enquêter sur les membres de l'équipe électorale qui travaillaient sur le cas de Choi pour déterminer qui est à l'origine de la fuite. L'adjoint Ben Solondz qui écrit les discours de la candidate, la coordinatrice bénévole Maria Castille, et l'assistante de coordination Beatrice Cornstone sont tous des coupables potentiels. Les runners vont devoir user de leurs compétences sociales et de leur réseau pour identifier le fuiteur indélicat.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : gangers

Trouver la taupe est une chose ; déterminer pour quel candidat elle travaille en est une autre. Il s'avère que la suspecte la plus évidente, Katherine Choi, n'a rien à voir avec ces fuites. Les runners vont une nouvelle fois devoir faire appel à leurs compétences sociales et matricielles pour relier les différents indices, mais l'irruption d'une escouade de gangers venus pour les faire taire pourrait leur fournir une piste solide. Un des gangers vient juste de s'enrôler dans l'équipe de campagne de la maire de Downtown, Nikola Taul. Il semble que dans ses efforts pour construire

une machine politique de premier ordre, Taul ait adopté des méthodes discutables pour garder une longueur d'avance.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : aucun

Une fois Taul identifiée comme étant la source des espions au sein de l'équipe de Dzugashvilli, cette dernière souhaite se venger. N'importe quelle arnaque fera l'affaire, mais si les runners ont besoin d'une idée, la candidate leur suggère de pousser Taul à faire un don à une fausse œuvre de charité. Elle bénéficie de liens puissants avec Knight Errant ; lui faire croire qu'elle soutient la cause des agents blessés dans le cadre de leur fonction alors qu'elle verse en réalité une grosse somme d'argent à un bordel bunraku dirigé par et pour ces mêmes officiers pourrait faire l'affaire. Les runners doivent garder en tête que Taul n'a pas hésité à recourir à la violence pour contrer leurs efforts, et qu'elle pourrait le faire à nouveau si elle a vent de ce qu'ils trament.

DÉLITS DE FUITE (2E PARTIE)

MOTS-CLÉS

• Seattle • Politique • Coups bas • Gouverneur • Policlub Humanis

CONTEXTE

Extrait de *Cold & Hard*, entrée Oaks, Dana : Sans doute le dernier vestige d'incorruptibilité dans le Sixième Monde, la procureure Oaks a résisté à des dizaines, si ce n'est des centaines, de tentatives de pots-de-vin, à des années de pression de Kenneth Brackhaven avant qu'il quitte son poste, et à une tentative d'assassinat, tout en restant convaincue que son travail consiste à dispenser la justice, de manière ferme, mais juste. Elle est inflexible, déterminée et totalement dénuée d'humour, mais elle est également terriblement douée dans ce qu'elle fait. Si elle dirigeait une corporation, elle serait dans la course pour le statut AAA, mais elle a choisi de s'impliquer dans le gouvernement, ce qui la destine à rester un gros poisson intègre au milieu d'une petite mare croupie.

OFFRE DU JOHNSON

M. Johnson, un nain soigné, ne dévoile pas immédiatement son affiliation ; il préfère opter pour l'approche suivante :

« Croyez-le ou non, nous sommes quelques-uns à être suffisamment naïfs pour croire que cette élection représente notre dernier et meilleur espoir de ramener un peu d'intégrité dans le bureau du gouverneur, et peut-être de faire de Seattle une ville plus honnête. Riez si vous voulez, mais il n'y aurait aucun sens à consacrer de gros efforts à quelque chose si vous ne croyez pas que vous pouvez faire la différence. »

« Ce que je suis en train de dire, c'est qu'il existe des personnes qui pensent que cette élection devrait se dérouler *dans les règles*, et nous sommes prêts à tout mettre en oeuvre pour améliorer les choses. S'il y a des gens qui ont accompli des actions illégales, ou qui connaissent de telles personnes, nous pourrions en faire des exemples. À moins qu'ils ne choisissent de nous aider. »

« Il est temps de choisir le bon camp et de remettre cette élection sur le droit chemin. Fort heureusement, je ne vous demande pas de le faire par altruisme ; vous retirerez 4 points de Karma de cet accord, et certaines personnes qui seraient en mesure de vous compliquer la vie pourraient faire en sorte d'ignorer vos récents exploits. »

« Nous voulons savoir ce que les gens préparent et l'utiliser à notre avantage. Donnez-moi des informations que je puisse exploiter. »

OBJECTIFS

- Apprendre quelles magouilles les différents candidats préparent.
- Décider quoi faire d'informations sur un déchaînement de violence à venir.
- Désamorcer l'attentat et essayer de maintenir le calme dans les rues de Seattle.

CADRE

Si la candidate au poste de gouverneur Josephine Dzugashvilli a situé son QG de campagne à Renton, les autres ont tendance à privilégier Downtown, ce qui facilite les réunions avec les divers pouvoirs politiques de la ville. Les runners devront faire la navette entre l'un et l'autre de ces simples bureaux, mais ils finiront par devoir se rendre à la frontière entre Redmond et Bellevue pour interrompre un attentat d'une extrême violence.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : membres d'équipe électorale (employés corporatistes)

Il devrait s'agir d'une scène d'espionnage amusante, dans laquelle les runners utilisent du matériel high-tech, leurs compétences sociales, l'intimidation et le hacking pour apprendre certains des multiples coups tordus que les candidats s'infligent les uns aux autres. Entre les découvertes qu'Alonso Solis, le candidat du New Century Party, est soutenu par les campagnes de Katherine Choi et Howard Cannon dans une apparente tentative de diviser les votes populistes et que l'équipe de Scholl fabrique des preuves de liens entre le sénateur des UCAS Charles Seaver et la mystérieuse Loge Noire, le nombre de casseroles à découvrir devrait être très élevé. Pour couronner le tout, les runners apprennent que Choi finance (très indirectement) le Policlub Humanis. Et il ne s'agit pas d'un simple soutien : elle



aide le club à acheter des armes et à recruter des membres en vue d'un rassemblement massif à la frontière de Redmond et de Bellevue dans une semaine. Ils semblent avoir des velléités de violence.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : membres d'équipe électorale et bureaucrates gouvernementaux (employés et cadres corporatistes)

Les runners ont découvert des informations sur un des coups les plus bas qui puissent exister ; ils doivent maintenant décider quoi faire à ce sujet. Ils peuvent aller voir Choi avec ce qu'ils savent et la forcer soit à tout arrêter, soit à leur reverser une part des bénéfices ; ils peuvent se tourner vers la procureure Oaks pour aider les forces de l'ordre à sévir contre Choi ; ils peuvent informer ses opposants ; ils peuvent envisager n'importe quelle autre option. C'est le moment de choisir ce qu'ils peuvent accomplir en se basant sur leurs informations, et ce qu'elles peuvent leur rapporter auprès du plus gros enchérisseur.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : gangers (un gros paquet)

Se rendre sur le lieu planifié de l'attaque ne sera pas facile, parce que la plupart des partis impliqués semblent décidés à la laisser se produire. La procureure Oaks sait qu'elle pourra procéder à de nombreuses arrestations au cours de l'attaque, et elle considère cette chance de nettoyer les rues de la racaille trop belle pour la laisser passer. L'équipe de Choi a travaillé dur et depuis longtemps pour mettre cette émeute en place, et elle n'a aucune envie de l'annuler maintenant. Les candidats dont les membres de parti pourraient être blessés, comme Dzugashvilli et la maire de Redmond Sonya Scholl, adoreraient stopper l'attaque, mais n'ont que peu de moyens de le faire. Les runners doivent agir vite (intercepter les armes, peut-être confronter le personnel de l'Humanis et essayer de limiter au maximum le nombre d'innocents présents sur le site). Ils n'arriveront sans doute pas à totalement contrecarrer l'émeute, ce qui soulèvera un autre dilemme : intervenir et tenter de garder le nombre de pertes humaines aussi bas que possible, ou rester en arrière et laisser la nature politique suivre sa voie ?

SOUS LE SABLE (1RE PARTIE)

MOTS-CLÉS

• Artefact magique • Port de Seattle • Réactifs • Consortium Apep • Infiltration

CONTEXTE

WordWatch : Réactif, n.m. Objet habituellement trivial présentant une forte concentration de mana. Les réactifs peuvent prendre plusieurs formes, influencées par la tradition de l'utilisateur. Pour un mage hermétique, il peut s'agir par exemple d'antiques amulettes ou d'éléments purs, alors qu'un chaman utilisera plutôt des plantes rares ou des os d'animaux. La plupart des réactifs d'une tradition donnée fonctionnent mal avec les autres, ce qui assure aux marchands de talismans une certaine sécurité de l'emploi.

WordWatch : Trafiquant(e) d'esprits, n. Personne engagée dans le marché illégal de la location d'esprits. Ces individus convoquent des esprits, les lient puis les louent comme esclaves à d'autres, souvent pour participer à une shadowrun. Les trafiquants d'esprits ont souvent mauvaise réputation dans le monde spirituel et sont souvent en affaires avec des marchands de talismans peu recommandables.

Le consortium Apep est constitué de trois entreprises : la Nubian Insurance Company (NIC), la United Bank of Panama et Jomakou Industries. Elle joue depuis le début des années 2060 un grand rôle dans la chasse aux artefacts anciens et magiques et rencontre ses plus grands succès dans les régions méditerranéennes, africaines et moyen-orientales.

OFFRE DU JOHNSON

Un trafiquant d'esprits local du nom d'Alyosha Duska a besoin de voler quelque chose. Un de ses esprits l'a tuyauté sur un chargement de réactifs magiques qui doit arriver au port de Seattle ce soir. Les runners doivent découvrir dans quelle caisse les réactifs se trouvent et la rapporter à Duska sans qu'on puisse remonter jusqu'à lui. Il propose un salaire de 4 points de Karma pour ce travail.

OBJECTIFS

- Trouver la caisse contenant les réactifs.
- Rapporter la caisse à Alyosha Duska.

CADRE

Même de nuit, le Terminal 30 du port de Seattle grouille d'animation. Tous les produits imaginables finissent tôt ou tard par échouer à bord d'un navire en partance pour la Cité d'Émeraude. Les dockers et les membres d'équipage se bousculent entre les cargos à quai et les entrepôts à terre pour débarquer les imposants containers de marchandise. L'odeur de l'océan se mêle à la puanteur de la conurb de Seattle.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : agents de sécurité, drones Aztechnology Crawler (p. 68) avec mitraillette pilotés par un Rigger de sécurité

Les runners arrivent au Terminal 30 et doivent découvrir parmi les centaines de containers qui arrivent ce soir lequel contient la caisse que Duska les a payés pour trouver. S'ils ne font pas preuve d'un minimum de discrétion, la sécurité corporatiste risque de ruiner leur soirée. La caisse arrive sur un navire appelé Snake Island Express et transporte des marchandises venant de Mitsuhama Magical Services, une filiale de Mitsuhama Computer Technologies. Elle sera l'unique contenu du container MMS204897. La manière dont les runners s'y prennent pour l'identifier et la localiser doit être déterminée par les joueurs et vous à mesure que vous déroulerez l'histoire ensemble.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : officiers de sécurité, drones GM-Nissan Doberman (p. 68) avec fusil d'assaut piloté par un Rigger de sécurité

Une fois la caisse sécurisée, les runners doivent se débrouiller pour qu'elle parvienne à leur employeur. À moins qu'ils ne prennent grand soin à se montrer discrets, il est probable qu'ils attirent sur eux une attention non désirée. Ils devraient cependant réussir à quitter le port sans trop de problèmes. Ils sont en revanche attaqués sur la route par une escouade d'assaut du consortium Apep qui veut récupérer la marchandise pour son propre compte.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : aucun

Une fois la caisse livrée à Duska, il l'ouvre pour s'assurer que la marchandise est la bonne. Il n'y en a pas autant que ce qu'il espérait, mais concède de bonne grâce que les runners n'y sont pour rien. Parmi les objets rapportés, un en particulier éveille sa curiosité. Il s'agit d'un scarabée ornemental, apparemment en or et turquoise, qui semble avoir fait le chemin depuis l'ancienne Égypte jusqu'à Seattle. Duska souhaite l'étudier plus attentivement ; il paie les runners et leur donne poliment congé.



SOUS LE SABLE (2E PARTIE)

MOTS-CLÉS

• Artefact magique • Égypte • Réactifs • Consortium Apep • Esprits insecte

OFFRE DU JOHNSON

Alyosha Duska contacte à nouveau les runners. Il affirme que le scarabée contenu dans la caisse n'est pas un artefact ordinaire, mais une clé qui permet d'accéder à une sorte de grand trésor de l'ancienne Égypte. Duska explique aux runners que le consortium Apep l'a menacé de mort s'il ne le leur donnait pas, il veut donc que les runners prennent le scarabée, montent dans un avion pour l'Égypte et contactent son guide sur place (Ammon Talib). Ils doivent ensuite utiliser l'artefact pour pénétrer dans la pyramide de Dimeh qui était jusqu'à récemment totalement enfouie, récupérer tous les trésors qu'ils peuvent, et s'échapper. Duska leur promet qu'il pourra écouler le magot et qu'il leur versera une part du butin, qui devrait avoisiner les 5 points de Karma.

OBJECTIFS

- Rencontrer le guide égyptien de Duska.
- Apporter le scarabée à la pyramide de Dimeh.
- Utiliser le scarabée pour entrer dans la chambre forte et prendre possession du trésor.

CADRE

Dimeh al-Siba en Égypte est un lieu isolé, loin de tout confort moderne. Il faut des permis ne serait-ce que pour s'en approcher. Heureusement, le guide des runners, M. Ammon Talib, s'est chargé de ce détail. Anciens temples, maisons, chambres souterraines, et murs de briques en adobe témoignent de ce qui se trouvait ici des milliers d'années plus tôt, avant que le sable et le vent ne réduisent tout en ruines. Suivant un chemin depuis longtemps détruit, les sables se sont écartés, révélant une gigantesque pyramide qui rivalise en taille avec tout ce que vous avez déjà pu voir. L'entrée est gardée.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : agents de sécurité, drones Aztechnology Crawler (p. 68) avec mitraillette pilotés par un Rigger de sécurité

Les runners et Ammon vont d'une manière ou d'une autre devoir s'occuper des gardes ou se faufiler derrière eux pour s'introduire dans la pyramide. À l'intérieur, un couloir sombre mène au cœur de la structure et à une vaste antichambre, autour de laquelle se dressent des statues colossales représentant des scarabées. Un runner remarque que l'artefact s'est mis à briller et à pulser. Ammon semble très excité à cette vue.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : Ammon (soldat d'élite)

Ammon désigne ce qui semble être un renfoncement caché sous la plus grande des statues, qui semble être fait pour accueillir le scarabée des runners. Lorsque celui-ci y est mis en place, une porte secrète s'ouvre, révélant un tunnel plongé dans les ténèbres. Si possible, Ammon essaie d'ouvrir la porte, de s'emparer du scarabée et de s'enfoncer dans le couloir secret avant que la porte se referme derrière lui. Il évite cependant de se démasquer à moins d'être certain de son succès.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : mages du Hem'netjer (mages de sécurité), esprit Reine scarabée (Reine insecte)

Le dernier couloir mène à ce qui semble être une chambre royale. Les hiéroglyphes qui entourent la pièce luisent tous d'une lueur surnaturelle et dépeignent une scène d'horreur abjecte. Des prêtres vêtus de robes se tiennent autour d'un autel et y maintiennent une infortunée jeune femme. D'autres prêtres avec des masques en forme de scarabée tendent les bras en direction de l'autel et des arcs magiques foncent sur la victime. Dans la scène suivante, celle-ci est transformée en une abominable Reine insecte à la silhouette déformée et aux proportions effrayantes. Dans le dernier cadre, les prêtres se lamentent tandis que la Reine est enfouie sous terre par quelque puissance magique. Après que les runners ont examiné les fresques, Ammon tombe le masque et se présente comme un serviteur des Hem'netjer, des mages au service d'un ancien esprit insecte. Avec un air concupiscent, Ammon les remercie pour leur aide ; il leur explique que le scarabée devait être rapporté pour que la Reine s'éveille à nouveau. Le sol se met à trembler sous leurs pieds et s'ouvre pour révéler une Reine insecte sortant lentement de sa léthargie. Elle est très puissante, mais n'a pas encore regagné toute sa force après un si long sommeil. Les runners doivent l'arrêter et régler son compte à Ammon avant qu'elle ne soit en pleine possession de ses moyens !

SCÈNE 4

PNJ suggérés : représentants du consortium Apep (soldats d'élite), drones GM-Nissan Doberman (p. 68) avec fusil d'assaut piloté par un Rigger de sécurité d'élite

Après la bataille les runners ne trouvent quasiment aucun objet de valeur dans la salle. Les récits d'or et de richesse étaient largement exagérés. Au moment où ils repartent, ils font face à des représentants du consortium Apep qui, à la lumière des événements et pour remercier l'équipe d'avoir mis un terme à la menace de la Reine scarabée, proposent aux personnages une somme rondelette en échange de la restitution de l'artefact.

LES MILLE ET UN ENNUIS (1RE PARTIE)

MOTS-CLÉS

• Moyen Orient • Califat d'Arabie • Kidnapping • Politique
• Mouvement de la Renaissance Islamique

CONTEXTE

Califat d'Arabie : Nation dont le Calife était jusqu'à récemment King Kalim Ibn Saud. Avec l'aide des chefs tribaux des divers émirats, il dirigeait la population d'une main de fer. Le Grand Dragon Aden est le seul rempart qui protège la métahumanité et les Éveillés de ses velléités d'annihilation. Quand, en 2020, l'Iran lança une chasse aux métahumains, Aden ravagea Téhéran, détruisant tout dans un rayon de huit kilomètres autour du camp de l'Ayatollah et faisant clairement comprendre qu'aucune agression ne serait tolérée. Les actions du Grand Dragon peuvent donner l'illusion d'un Moyen-Orient plus sûr pour les métahumains et les Éveillés, mais dans les faits l'intolérance demeure, couvant sous un vernis de surface.

Nouveau Djihad Islamique (NDI) : Si l'initiative d'Aden a contribué à rendre la vie de nombreuses personnes plus sûre, les cœurs et les convictions des premières années suivant l'Éveil n'étaient pas si faciles à changer. Durant les dernières décennies, les esprits ont cependant commencé à évoluer. Quand Ibn Eisa unifia le monde islamique derrière lui dans les années 2060, il appela à un djihad contre les métahumains, les Éveillés, et un bon nombre de confessions des nations moyen-orientales. Mais quand il s'avéra par la suite qu'Ibn Eisa était en réalité un shedim (un esprit de l'ombre), de nombreux fidèles commencèrent à remettre en question le fait que leurs dirigeants étaient bien des envoyés d'Allah. Même si ce sentiment n'a pas mené à une révolution, il ouvre la voie à de potentielles réformes anticipées depuis les années 2050. Il reste malgré tout certaines personnes pour qui la guerre reste la meilleure manière d'apporter le changement.

MRI : Pour les gens du commun, c'est le Mouvement de la Renaissance Islamique qui a le plus contribué à faire évoluer les mentalités au sein du monde islamique, en particulier en ce qui concerne les femmes, les métahumains et les Éveillés. Il a même généré un support mineur au sein du Mouvement de l'Unité Islamique. Mais pour beaucoup, les progrès ne sont pas suffisants et trop lents.

OFFRE DU JOHNSON

Une shadowrunneuse appelée Goat Foot travaille pour le Mouvement de l'Unité Islamique depuis des dizaines d'années. Ce groupe tente de réformer le monde islamique et y est parvenu sur de nombreux sujets. Il n'a cependant pas encore réussi à faire évoluer les mentalités parmi les dirigeants du Califat d'Arabie, qui conserve ses préjugés sur les métahumains et a décrété la magie illégale. Goat Foot est impressionnée par la réputation des runners, et elle a besoin d'agents extérieurs. Ils la rencontrent à Dubaï, où elle leur tient le discours suivant :

« La semaine dernière, le Calife, King Kalim Ibn Saud, a été retrouvé mort dans sa chambre à coucher. Les causes de la mort n'ont fait l'objet d'aucun rapport, mais le MRI pense que cet événement constitue une opportunité de faire changer les choses au sein du Califat d'Arabie. Avant que les représentants tribaux n'élisent le nouveau Calife, vous devrez atteindre au moins quatre des Émirs et les persuader de voter pour Ibrahim Kamel, le PDG de la corporation AA Haqibat Aqabida basée dans le Califat. C'est un Sunnite, mais il est favorable à l'Islam soufi et au MRI. Cela permettra à un dirigeant plus modéré d'accéder au pouvoir et de changer les dynamiques du Moyen-Orient. »

« Le premier Émir que vous devrez convaincre est Jassim bin Joaan Al Thani, qui représente le Qatar. C'est un homme tout à fait respectable, qui aime sa femme et ses deux filles plus que tout au monde. C'est pourquoi vous allez les kidnapper et nous les amener. Cela peut vous paraître ignoble, mais je vous assure que c'est nécessaire. Nous les garderons en sûreté et nous assurerons qu'elles soient bien traitées jusqu'à la tenue du vote. Vous devez impérativement éviter qu'elles soient d'aucune manière blessées ou maltraitées. En cas de manquement, votre salaire sera diminué en conséquence. À ce sujet, je suis prête à vous payer 6 points de Karma pour cette mission. »

GOAT FOOT

Goat Foot est une satyre et une intellectuelle musulmane. Elle est très présente sur le JackPoint et est une agente pour le Mouvement de l'Unité Islamique (MUI), mais ses intérêts rejoignent souvent ceux du Mouvement de la Renaissance Islamique. Elle porte un hijab complet de couleurs sombres, mais ses yeux sont d'un violet saisissant.

OBJECTIFS

- Kidnapper la famille de l'Émir Jassim bin Joaan Al Thani.
- S'échapper du Qatar.
- Livrer la famille d'Al Thani saine et sauve à Goat Foot.

CADRE

Le Qatar est un émirat relativement petit du Califat d'Arabie. Complètement entouré par les eaux du Golfe Persique, mis à part sa frontière sud qu'il partage avec le Cœur de l'Arabie. Le joyau de la couronne du Qatar est sa capitale, Doha, avec ses lignes d'immeubles éblouissantes et son architecture ultramoderne. Dans ses rues les souks (les marchés ou bazars arabes) proposent nourriture rapide et toutes sortes d'œuvres d'art, soieries, bijoux et vêtements. Les runners doivent noter qu'au Qatar les femmes sont censées être couvertes des épaules aux genoux et que la magie est strictement interdite.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : sécurité des Émirats (soldats), drones Aztechnology Crawler (p. 68) avec mitraillette pilotés par un Rigger de sécurité

Entrer au Qatar est très facile. Goat Foot peut fournir aux runners un avion ou un bateau pour s'y introduire. Une fois sur place, les personnages doivent mener l'enquête et découvrir où trouver les proches de l'émir Jassim bin Joaan Al Thani. Le domicile familial est surprotégé par une sécurité omniprésente, et les runners se rendront vite compte qu'il leur est presque impossible de les atteindre. Mais d'après les rumeurs, l'Émir se trouverait en ce moment, et pour quelques jours, dans le nord du Qatar. Sa femme Geri et ses deux filles Gabrielle et Lola visiteront le *Mathaf* de Doha, le Musée Arabe d'Art Moderne. Permettez aux joueurs de mettre en place le plan de leur choix, du moment qu'il est un minimum plausible, puis éclatez-vous à faire en sorte qu'il réussisse.

Note : étant donné que la magie est totalement bannie, un personnage Éveillé pourrait grandement faciliter les choses pour les runners. Gardez en tête que les sanctions qu'encourt quelqu'un surpris à manipuler le mana sont rapides et brutales.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : contrebandiers (gangers)

Une fois que les runners se sont emparés de Geri, Gabrielle et Lola, l'enfer se déchaîne. La ville est entièrement bouclée et, peu après, les aéroports, gares et ports interrompent tout trafic. L'équipe doit désormais dissimuler sa précieuse cargaison tout en trouvant un moyen de quitter le Qatar et de rejoindre Goat Foot à Dubaï. Si les runners restent prudents, mais cherchent assistance, ils découvriront que l'underground de Doha ne manque pas de contrebandiers qui peuvent les évacuer par bateau. Ils doivent néanmoins sentir qu'il y a toujours de bonnes chances qu'ils se fassent dénoncer, y compris par leurs passeurs.

Pendant toute cette scène, Geri, Gabrielle et Lola doivent prendre vie, avec chacune sa propre personnalité, ses craintes et ses humeurs ; elles ne sont pas un bruit de fond quotidien et soumis dans la vie de Jassim bin Joaan. Geri peut se montrer outrée et faire valoir son rang, répétant continuellement à quel point les runners « vont payer pour ce qu'ils font ! » Gabrielle dissimule sa peur derrière une façade de défi et de sarcasme. Lola se montre craintive, mais gagne en audace quand les deux autres flanchent.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : (gangers), drones Aztechnology Crawler (p. 68) avec mitraillette pilotés par un ganger rigger

Cette scène a lieu au moment où les runners accostent un quai clandestin de Dubaï. Le passeur a compris en quoi consistait sa marchandise et a demandé à ses associés de le rejoindre à son arrivée. Ils ont l'intention de s'emparer de Geri, Gabrielle et Lola pour leur propre compte, et il revient aux runners de les affronter et de les amener saines et sauves à Goat Foot.

LES MILLE ET UN ENNUIS (2E PARTIE)

MOTS-CLÉS

• Moyen Orient • Califat d'Arabie • Djinn • Politique • Mouvement de la Renaissance Islamique • Émirats Unis

CONTEXTE

WordWatch : Djinn [djin], n.m. Esprit libre élémentaire natif des métaplans. La plupart ont une affinité avec l'air ou le feu, mais des témoignages font état de djinns de l'eau ou de la terre. Ces esprits libres sont le plus souvent invoqués par les mages islamiques et soigneusement liés grâce au Qur'anic, une magie légale, à des objets inanimés. D'après la tradition islamique, ne pas le faire équivaudrait à inviter le mal à prendre possession du mage.

Cour Corporatiste, n.f. Corps d'arbitrage des mégacorporations extraterritoriales. La Cour Corporatiste (CC) a autorité complète sur les conflits impliquant les mégacorpos AAA. Fondée en 2023 par sept corporations, elle siège à la station spatiale Zurich-Orbital. Actuellement, la Cour comporte treize membres représentant dix corporations. Ces « juges » sont sélectionnés pour représenter les intérêts corporatistes et garantir l'équité de tout verdict.

OFFRE DU JOHNSON

Goat Foot explique aux runners qu'elle est en contact avec un membre anonyme du comité d'administration de Mistuhama Computer Technologies. Mitsuhama se cherche un allié supplémentaire au sein de la Cour Corporatiste, et elle compte le trouver en favorisant la création d'une nouvelle AAA. Elle souhaite aider Global SandStorm à atteindre le précieux statut et la parrainer pour entrer à la Cour Corporatiste dès que l'occasion se présentera, sans compter que cela irait contre les intérêts de Saeder-Krupp (l'actuelle plus grosse AAA, derrière Mitsuhama). Le comité de direction de Global SandStorm a l'intention de proposer à l'Émir Sulaiman Hamad Al Futtaim (des Émirats Unis) de siéger à la Cour, sous réserve qu'il désigne Ibrahim Kamel comme prochain Calife. Malheureusement, ni Mitsuhama ni Global SandStorm n'ont réussi à contacter Al Futtaim, même s'il est clairement toujours à la tête des Émirats Unis. Goat Foot craint que ce manque de communication et ce comportement imprévisible ne soient synonymes de désastre pour son plan à long terme. Elle engage les runners pour qu'ils traquent Al Futtaim et élucident son comportement étrange, et si possible qu'ils lui transmettent directement la proposition de Global SandStorm.

OBJECTIFS

- Se rendre aux Émirats Unis et localiser l'Émir.

- S'introduire dans son campement en causant le moins de dégâts possible.
- Plaider la cause de Global SandStorm à l'Émir Al Futtaim.

CADRE

Abu Dhabi est une ville de classe mondiale dont les plages luxueuses donnent sur le Golfe Persique. Elle englobe deux cents îles naturelles et quatre cents kilomètres de côtes. C'est le rêve de l'aventurier adepte de fauconnerie et de quads dans les dunes. C'est aussi un sanctuaire huppé fait de tours vertigineuses, de palais scintillants et de shopping de luxe. Et avec ses mosquées parmi les plus grandes du monde, ses camps nomades et ses oasis, c'est enfin un véritable terrain de jeu pour historien. L'aspect le plus séduisant de ce havre au cœur de l'Arabie, c'est le nombre de possibilités qu'il propose pour découvrir tout ce qu'il a à vous offrir : traversée du désert en montgolfière, escapades en hélicoptère, excursions en bus, circuits en chameau ou en bateau. Quoi que vous choisissiez de faire à Abu Dhabi, soyez sûr que votre séjour sera plein d'aventure et de culture.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : aucun

Le palais présidentiel de l'Émir est situé dans la capitale des Émirats Unis, Abu Dhabi. Les runners devraient commencer par rassembler des informations sur son emplacement et la meilleure manière de s'y introduire. Durant leurs recherches, que ce soit dans la Matrice ou en interrogeant les bonnes personnes, ils découvrent que Al Futtaim n'est pas très souvent dans son palais. En fait, bien qu'extraordinairement ambitieux, il est réputé pour être un homme du peuple. Ces derniers jours, il s'est rendu dans le district de Motor City pour constater les dégâts causés par un incendie suite à un incident pétrolier.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : gardes personnels (soldats), drones GM-Nissan Doberman (p. 68) avec fusil d'assaut pilotés par un Rigger de sécurité

Laissez les runners développer eux-mêmes leur plan pour atteindre Al Futtaim. Ne vous sentez pas obligé de favoriser une méthode plutôt qu'une autre. Laissez-les s'amuser (et s'ils dépensent suffisamment de points d'Anarchy, laissez-les réussir leur coup). Al Futtaim est sous bonne garde en permanence, une approche directe risque d'être difficile, mais les alternatives ne manquent pas. Les joueurs peuvent prendre la place du chauffeur de sa limousine. Après que le decker a déniché son itinéraire, les runners peuvent attendre l'Émir dans la maison d'un citoyen qu'il a prévu de visiter. Ils peuvent créer une diversion et s'en emparer au nez et à la barbe de ses gardes du corps. Récompensez la créativité des joueurs et soyez un fan de tout plan qu'ils mettront sur pied.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : gardes personnels (soldats d'élite), Djinn lié (esprit de l'Air majeur)

Cette scène finale se déroule une fois que les runners ont trouvé un moyen de soustraire l'Émir Al Futtaim à sa garde rapprochée, à moins qu'ils ne s'en soient débarrassés. Même dans ces circonstances, leur cible reste digne et n'apparaît à aucun moment en situation de faiblesse ou de détresse. Il se présente simplement comme Sulaiman Hamad Al Futtaim, Émir des Émirats Unis, et ajoute : « vous, mes amis, avez fait une grave erreur. » Il déchaîne alors un djinn lié à son stylo-plume qui attaque immédiatement les runners. Après la défaite de ce dernier, Al Futtaim semble être une personne complètement différente. Il réalise que le djinn qu'il gardait sur lui en permanence était supposé le protéger, mais qu'en réalité il influençait son esprit. Il se montre reconnaissant envers les runners et accepte avec enthousiasme la proposition de Global SandStorm. Al Futtaim procure aux runners toute assistance immédiate dont ils ont besoin, puis les libère sans autre incident notable.

LES MILLE ET UN ENNUIS (3E PARTIE)

MOTS-CLÉS

• Moyen Orient • Califat d'Arabie • Virus informatique • Politique
• Mouvement de la Renaissance Islamique • Irak

OFFRE DU JOHNSON

Goat Foot informe les runners que leur prochaine mission concerne Jaber Al-Mishal Al-Sabah, Émir du Koweït. Il ne se soucie de rien d'autre que du profit pétrolier. Ruyat Baghdad Oil est la plus grande compagnie pétrolière d'Irak, et Al-Sabah veut connaître ses secrets. Le Califat d'Arabie est en pleine négociation (certains parlent d'intimidation) avec l'Irak pour son intégration, et si cela aboutit, disposer d'une source interne d'informations permettra à Al-Sabah de garder une longueur d'avance et de manipuler le futur du pétrole irakien en sa faveur. Si les runners parviennent à implanter le virus Cl@$$yJinn sur le serveur de Ruyat Baghdad, Al-Sabah a promis à Goat Foot qu'il soutiendrait la candidature d'Ibrahim Kamel au poste de Calife. En plus, les runners récolteront 5 points de Karma dans l'opération.

OBJECTIFS

- S'introduire chez Ruyat Baghdad Oil.
- Installer le virus Cl@$$yJinn sur un serveur privé.
- S'échapper sans laisser de trace.



CADRE

Bagdad se trouve le long du Tigre et fut pendant un temps le centre du monde musulman. C'est, plus que toute autre ville du Sixième Monde, un lieu de turbulences. Environ tous les dix ans depuis le début des années 2000, Bagdad réussit à réinstaurer un semblant de paix synonyme de retour d'une vie nocturne dynamique et de ses bazars géants proposant ses joyaux culturels, sa cuisine unique et un aperçu de sa glorieuse histoire. Mais à chaque fois que la ville semble remise sur pied, un nouveau conflit la plonge à nouveau dans le chaos. Ces dernières années, le cycle s'est révélé chaotique. Les rues sont pleines d'insurgés, de militants, et de forces de l'ordre et militaires méfiantes qui font de la suspicion l'activité principale du lieu. Bombardements, mines non déclenchées et violence sur les marchés ont placé Bagdad en troisième position des villes à-ne-pas-visiter sur la liste de la Cour Corporatiste. Bonne chance les mecs.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : sécurité gouvernementale (soldats), drones Aztechnology Crawler (p. 68) avec mitraillette et Steel Lynx (p. 68) avec mitrailleuse pilotés par un Rigger de sécurité

Dès que les runners mettent un pied dans la ville de Bagdad, chaque étape apporte son lot de complications. La sécurité gouvernementale surveille attentivement les frontières, les aéroports et les docks. Envisagez d'utiliser un point d'Anarchy pour faire que les faux papiers d'un runners soient détectés à un point de contrôle. Peu importe à quel point ils sont prudents, le gouvernement semble juste plus méfiant. Le simple fait de s'approcher du siège de Ruyat Baghdad Oil devrait avoir des airs de film d'espionnage, en ceci que le bâtiment en lui-même est très facile à localiser, mais est lourdement gardé et ses bâtiments couvrent l'équivalent de quatre pâtés de maison.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : officiers de sécurité, drones GM-Nissan Doberman (p. 68) avec fusil d'assaut piloté par un Rigger de sécurité

S'introduire dans Ruyat Baghdad Oil devrait être difficile. Quel que soit le plan des runners, il devrait faire face à des complications. Cependant, s'ils se montrent discrets et posent quelques questions dans les Ombres, ils entendront des rumeurs à propos d'un conduit d'égout qui débouche sur une ravine et mène directement au cœur de la corpo. Elle est lourdement blindée et il sera difficile de forcer le passage, mais, une fois à l'intérieur, l'opposition sera minimale, pour peu qu'ils fassent attention. On peut trouver un point d'accès au serveur privé de Ruyat Baghdad Oil au cinquième sous-sol, deux étages au-dessus de la sortie des égouts. La menace de la sécurité corporatiste est bien réelle

et ne devrait pas quitter les pensées des runners, mais une équipe qui parvient à rester à distance (en étant créative, en réussissant ses tests ou en dépensant des points d'Anarchy) devrait être capable de s'en tirer.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : Brutal Dogs (gangers)

Une fois le Cl@$$yJinn installé sur le serveur, les runners devraient facilement pouvoir se glisser à l'extérieur par le même chemin qu'à l'aller. Le hic, c'est que la ravine dans laquelle débouche la conduite d'égout est contrôlée par un gang local connu sous le nom de Brutal Dogs (« Kallab Wahashia » en arabe). Ils attaquent immédiatement les runners dès qu'ils font mine de sortir. S'ils ne sont pas neutralisés, ces gangers peuvent trouver un moyen de tirer parti de ce qu'ils ont vu et mettre en péril la nécessaire discrétion des runners. Une fois le problème réglé, ces derniers peuvent retourner voir Goat Foot sans encombre.

LES MILLE ET UN ENNUIS (4E PARTIE)

MOTS-CLÉS

• Moyen Orient • Califat d'Arabie • Politique • Mouvement de la Renaissance Islamique • Nouveau Djihad Islamique • Élimination discrète

OFFRE DU JOHNSON

L'Émir Tala bin Ali de Jordanie est prêt à envisager qu'Ibrahim Kamel soit le prochain Calife, étant lui-même père d'un enfant Éveillé, mais à la seule condition qu'on l'aide à éliminer une cellule du Nouveau Djihad Islamique qui n'a de cesse de menacer sa famille de mort. Les runners devront le faire sans le soutien de l'Émir, qui niera toute implication avec eux. Ce dernier pense en effet que la paix fragile pourrait être mise en péril si l'on apprenait qu'il engage des criminels étrangers pour attaquer ses rivaux. Ce travail est suffisamment important pour qu'il en offre 7 points de Karma.

OBJECTIFS

- Mener l'enquête sur le groupuscule du Nouveau Djihad Islamique en Jordanie.
- S'assurer qu'ils ne représentent plus une menace pour la famille de l'Émir Talal bin Ali.
- Ramener une preuve à l'Émir Talal bin Ali.

CADRE

Le centre-ville d'Amman est un dédale de rues et de marchés, de mosquées et de salons de thé, le tout entouré de collines. Les ruines romaines antiques se mêlent aux musées, à la magistrale Citadelle et à la vie moderne jordanienne. Si les habitants sont rarement d'accord sur ce que signifie être Ammanien, c'est qu'il existe de nombreuses réponses, et toutes sont vraies. Les miséreux réfugiés côtoient les riches gens d'affaires à l'éducation occidentale. Les musulmans aux multiples variations sont voisins avec des chrétiens, des athées, et des évangélistes nabatéens. Même si chacun a tendance à dénigrer les traditions des autres, la ville a réussi, de haute lutte, à trouver un certain équilibre.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : aucun

Goat Foot et l'Émir bin Ali n'ont que peu de pistes à proposer aux runners concernant la cellule du Nouveau Djihad Islamique d'Amman. Cela veut dire que les joueurs vont devoir se montrer inventifs dans leurs recherches. Quelle que soit la manière dont ils mènent leur barque, laissez-les découvrir que le NDI enlève des enfants Éveillés. Demandez aux joueurs de décrire quelles informations supplémentaires ils obtiennent concernant les activités perturbatrices de ce groupuscule. Leurs investigations finissent par les mener à un membre de la garde rapprochée de l'Émir qui a récemment été licencié.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : aucun

Si les runners remontent la piste du garde, ils le rencontrent chez lui dans l'ouest d'Amman. Il se présente sous le nom de Moha. Il a récemment été suspendu pour avoir remis en question les capacités du Ministre de la Sécurité à protéger la famille de l'Émir. Si les runners s'expliquent ou demandent de l'aide, Moha leur dit que « la fille de l'Émir, Nina, a secrètement été envoyée pour trois jours au Prince Hamza Hospital, afin d'y recevoir un traitement pour une maladie inconnue. La cellule ammanienne du NDI prévoit de la kidnapper et peut frapper à tout moment. » Si les runners parviennent à capturer les djihadistes *et* à protéger sa fille, l'Émir consentira sans l'ombre d'un doute à élire Ibrahim Kamel comme nouveau Calife.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : membres du Nouveau Djihad Islamique (soldats)

Le Prince Hamza Hospital est plus surveillé que la normale. Les runners doivent faire preuve d'astuce et de créativité pour mettre sur pied un plan pour s'y introduire. Peu importe la manière qu'ils choisissent, ils parviennent à entrer dans la chambre de Nina pour y trouver un groupe de six djihadistes rassemblés autour d'une enfant malade. Après s'en être occupés, ils doivent réfléchir à une manière de garantir la sécurité de Nina, tout en évitant les questions gênantes que le grabuge qu'ils ont causé ne manquera pas d'occasionner. Ils devront donc soit s'éclipser et veiller sur elle jusqu'à la fin de son séjour, soit l'emmener avec eux



vers un endroit plus sûr. Mais la sécurité a été significativement revue à la hausse, et les runners ont désormais la charge d'une enfant. À un moment donné, avant ou après qu'ils ne quittent l'hôpital, ils devraient se rendre compte (peut-être grâce à un scan biométrique) que l'enfant n'est pas Nina.

Elle s'appelle en réalité Clara et le NDI l'a placée dans la chambre de Nina pour servir de leurre. Elle a été chirurgicalement modifiée pour ressembler à la fille de l'Émir. Sa mise en place était en cours quand les runners sont arrivés, et Nina a déjà été enlevée et menée à la base d'opérations des djihadistes. Clara a été maltraitée, et souhaite aider les runners du mieux qu'elle peut. Elle leur dit qu'elle peut les amener à la base, mais qu'ils doivent se dépêcher, car l'organisation est sur le point de vider les lieux.

SCÈNE 4

PNJ suggérés : chefs du Nouveau Djihad Islamique (soldats d'élite), drones Aztechnology Crawler (p. 68) avec mitraillette, GM-Nissan Doberman (p. 68) avec fusil d'assaut et Steel Lynx (p. 68) avec mitrailleuse pilotés par un Rigger de sécurité d'élite

Clara mène les runners vers le district est d'Amman, dans la moitié la plus traditionaliste et conservatrice de la ville. Les gens ici sont peu enclins à aider des étrangers. Mais avec l'aide de Clara, ils parviennent à trouver non seulement Nina, mais près d'une vingtaine d'autres enfants Éveillés retenus contre leur gré. Les djihadistes ont eu recours aux drogues et à la terreur pour les empêcher d'utiliser leurs pouvoirs. Mais les runners doivent avant toute chose s'occuper de la cellule du Nouveau Djihad Islamique. Une fois que la poussière retombe, ils découvrent parmi les combattants Khalid Munif, le Ministre de la Sécurité de l'Émir qui était également le leader du groupuscule.

ÉPILOGUE

L'Émir Talal bin Ali de Jordanie, reconnaissant envers les runners, est fidèle à sa parole. Goat Foot les remercie également, et leur assure que bien que cette mission ait pu être parfois répugnante, le futur sera plus lumineux grâce à leurs actions, ce qui n'est pas quelque chose qu'on dit tous les jours à des shadowrunners. Des mois plus tard, les runners apprennent dans une trid d'informations qu'Ibrahim Kamel succède à King Kalim Ibn Saud à la tête du Califat d'Arabie. Le Calife Kamel promet un Califat uni, qui se dressera fièrement au milieu d'un monde qui a trop longtemps suivi les voies que l'Occident avait tracées pour lui. Son premier acte en tant que Calife est de formaliser l'intégration de la Syrie et de l'Irak au sein du Califat d'Arabie, un projet qui n'avait que lentement progressé depuis le début des années 2060.

REINE NOIRE, PIONS BLANCS (1RE PARTIE)

MOTS-CLÉS

• Nation sioux • Métaplans • Anomalie de Yellowstone
• Contrebande • Lakota Warrior Society

CONTEXTE

Calamité de Yellowstone : ce terme n'est utilisé que par la prétentieuse Cour Seelie, qui méprise tous les étrangers à son royaume, même s'il est vrai que suite à cet incident le nombre de visiteurs a considérablement augmenté. La « calamité » prit la forme d'une éruption physique mineure couplée à une importante explosion de mana sur le plan astral, ce qui a déchiré le voile séparant notre monde et celui des fées. La rumeur disant que la réserve de mana qui maintenait la Cour Seelie dans son propre métaplan privé a également été endommagée dans l'incident contient peut-être aussi une part de vérité. Si cela s'avérait vrai, « calamité » pourrait bien être le terme qui s'impose, à la fois pour les fées et le Sixième Monde.

OFFRE DU JOHNSON

« Bonsoir. Merci d'avoir fait tout le chemin jusqu'à Denver. Votre équipe m'a été chaudement recommandée. Mon nom est Jefferson Tlazopilli et je représente une entreprise du nom de Snake Mountain. Si vous acceptez cette mission, j'aimerais que vous vous rendiez au nord, dans la Nation sioux, près de la formation rocheuse appelée Devils Tower. Pénétrer en territoire indien demandera du doigté, mais s'approcher de la butte sera considérablement plus difficile, en raison des Lakota qui la maintiennent sous étroite surveillance. C'est pourquoi je recours à des agents indépendants. Prenez cet appareil, et placez-le aussi près de Devils Tower que vous le pourrez. Le sommet de la butte serait l'idéal. La Lakota Warrior Society a pour ordre de tirer à vue, soyez donc très prudents. Une fois l'appareil en place, activez-le et 6 points de Karma seront automatiquement versés sur vos comptes en guise de paiement. »

OBJECTIFS

- Traverser la frontière vers la Nation sioux.
- S'infiltrer ou combattre pour atteindre la butte de Devils Tower.
- Activer l'appareil de M. Johnson.

CADRE

La Nation sioux a été créée à partir de ce qui était le Montana et le Wyoming, avec quelques petits morceaux de l'Idaho, du Colorado, des Dakota, du Nebraska, du Kansas, d'Alberta et de Saskatchewan. Les paysages que traversent les runners varient des montagnes à l'ouest aux collines et aux grandes plaines. Le trajet n'est qu'une succession d'interminables prairies restaurées et de terres agricoles. La plupart des fermes sont automatisées et les gens vivent majoritairement dans les grandes agglomérations comme Cheyenne. Ceux qui désirent vivre dans la nature comme leurs ancêtres y sont autorisés, ce qui explique le peu de rencontres que les runners font sur leur chemin.

L'APPAREIL DE M. JOHNSON

L'appareil que M. Johnson fournit aux runners est un coffret d'obsidienne. Il est froid au toucher et, mis à part l'interrupteur situé au milieu de sa face supérieure, ne présente aucun autre mécanisme apparent. Il émet un fort signal wifi et irradie une magie puissante.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : agents frontaliers (agents de sécurité)

À moins que les runners viennent de la Nation sioux, ils réaliseront qu'il est très difficile de passer la frontière pour sortir de Denver. Celle-ci est bien gardée et surveillée de près. Les joueurs devront se montrer créatifs pour trouver un moyen d'accéder à la Nation sioux, puisqu'ils n'ont pas le temps de passer par la voie officielle. Leurs options incluent de recourir à un passeur, d'utiliser de faux SIN, de hacker les commlinks des gardes-frontière ou de recourir à la négociation et aux présents (comprendre : pots-de-vin).

SCÈNE 2

PNJ suggérés : aucun

Une fois en territoire sioux, les runners ont 1 900 kilomètres à parcourir avant d'atteindre Devils Tower. La manière dont ils s'y prennent est à leur discrétion. Ils peuvent s'y faire emmener par des esprits, ils ont peut-être déjà payé un contrebandier pour les y conduire (qui se fera attraper à un poste de contrôle ?), ou ils peuvent acheter ou hacker, rigger, voler un transport dès qu'ils en ont l'occasion. Le trajet présente une multitude d'action et d'opportunités de rencontres intéressantes ; faites en sorte qu'il se passe quelque chose !

SCÈNE 3

PNJ suggérés : Lakota Warrior Society (soldats d'élite), chamans lakota (mages de sécurité)

La Nation sioux est parfois magnifique, mais la plupart du temps vide. Il n'y a que peu de signes de présence métahumaine, mis à part à proximité des conurbs. En approchant de leur destination, les runners voient Devils Tower s'élever au-dessus de ce qui était jadis le nord-est du Wyoming. Ce site est sacré pour la tribu des Lakota, et en se rapprochant encore ils croisent des soldats de la Lakota Warrior Society armés de fusils d'assaut faisant des rondes

régulières. Les runners Éveillés peuvent constater que la zone est également patrouillée par des esprits invoqués.

SCÈNE 4

PNJ suggérés : Lakota Warrior Society (soldats d'élite), chamans lakota (mages de sécurité)

Une fois parvenus à Devils Tower, les runners activent l'appareil, ce qui génère une brusque poussée de magie visible à l'œil nu. S'ils vérifient que le paiement a bien été effectué, les nuyens promis se trouvent bien sur leurs comptes respectifs. Cependant, arrivant de l'ouest, ils peuvent voir une vaste émanation magique foncer sur eux et l'appareil. Il s'agit de l'Anomalie de Yellowstone, une bizarrerie de la manasphère causée par la calamité. S'ils sont tous rassemblés, elle enveloppe les runners et les transporte dans le royaume des fées (voir la 2e partie de cette aventure). Si les runners ne sont pas tous sur la butte, l'Anomalie les emporte au moment où tout le monde se regroupe pour repartir, ou montrez-vous créatif et encerclez-les avec des guerriers Lakota pour les forcer à emprunter le passage comme une issue de secours.

REINE NOIRE, PIONS BLANCS (2E PARTIE)

MOTS-CLÉS

• Cour Seelie • Unseelie • Métaplans • Niall O'Connor

IL N'Y A PAS DE M. JOHNSON

Après avoir été avalés par l'Anomalie de Yellowstone, les runners émergent dans le métaplan féérique. Reportez-vous au *Cadre* pour en savoir plus sur ce qui les entoure. La technologie fonctionne différemment dans ce lieu, et les personnages pourront remarquer que leur équipement a subi de nombreux changements (voir encart). La récompense en Karma de cette aventure n'est pas basée sur une paie versée par M. Johnson, mais sur la manière dont les runners vont atteindre leurs buts. Comptez 1 point de Karma par objectif accompli, 2 si vous jugez qu'ils l'ont fait avec une bonne dose de style.

OBJECTIFS

- Survivre à l'attaque des lutins des forêts.
- Trouver un chemin jusqu'au cottage.
- Écouter la proposition de Niall O'Connor.

CADRE

Les terres indomptées du métaplan féérique, souvent appelées Brocéliande, sont mystérieuses et sauvages. Bien que magnifiques, ses grandes forêts, ses zones vallonnées, ses lacs miroitants et ses bosquets luxuriants sont tout aussi dangereux que les bêtes qui s'y promènent. Des murmures et des sons étranges semblent venir de partout à la fois, et d'un moment à l'autre des chants et des cris résonnent au loin, mais sans qu'on puisse les identifier. L'air véhicule une sensation automnale et une brise douce et fraîche souffle en dépit des nuages immobiles.

TECHNOLOGIE ET CYBER SUR LE MÉTAPLAN FÉÉRIQUE

En termes de règles, l'équipement technologique moderne fonctionne toujours exactement de la même manière que d'habitude. Les métaplans ont cependant tendance à le transformer sous une forme plus appropriée. Par exemple, les commlinks et les cyberdecks deviennent des carnets sur lesquels l'information peut être envoyée et reçue. Les autres objets sont métamorphosés de façon similaire, faites preuve d'imagination ! Les pistolets deviennent des armes à projectile médiévales, les membres cybernétiques prennent l'apparence de machines à vapeur. Les drones et véhicules d'un rigger se transforment également. Une fois encore, ils conservent la même fonction ; seule leur forme s'adapte au plan des fées. Un drone Doberman pourra par exemple devenir un vrai chien, tandis qu'un drone Fly-Spy prendra plutôt l'apparence d'un feu follet.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : lutins des forêts (esprits des Bêtes)

Éclatez-vous avec cette scène. Les runners sont complètement hors de leur élément et leurs réactions peuvent être multiples. Cette forêt aurait pu servir de modèle à toutes les forêts des contes de fées que vous avez entendus enfant. Mettez l'accent sur la magie et le mystère. Laissez les joueurs utiliser leurs points d'Anarchy pour vous aider à créer cette scène, ou demandez-leur tout simplement ce qu'*ils* voient. Après avoir un peu exploré les alentours, un groupe d'adorables (bien que redoutablement puissantes) créatures nommées lutins des forêts leur tend une embuscade.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : lutins des forêts

Faites remarquer aux runners à quel point ils ont faim, soif et sont fatigués après leur épreuve. Ils aperçoivent de la fumée qui s'élève au-dessus des arbres. Des « drones » ou toute autre forme d'observation aérienne révèlent qu'elle provient de la cheminée d'un petit cottage, non loin du lieu de l'embuscade. La maison est vide et les personnages

LUTINS DES FORÊTS

Les lutins des forêts (aussi appelés pukwudgies) sont des fées humanoïdes mesurant environ un tiers de la hauteur d'un humain. Leur peau a une teinte grise lumineuse et leurs pieds, mains et oreilles sont exagérément longs. Bien que cela les rende particulièrement mignonnes, ce sont en réalité des créatures colériques et amères. Leur apparence rend leur puissance quelque peu comique à contempler, mais elle n'en demeure pas moins mortelle.

peuvent s'y reposer. De la nourriture, du vin, du pain et divers fromages les attendent à leur arrivée. Prenez note de qui choisit de manger ou de boire. Ceux qui le font plongent dans un sommeil profond et se réveillent au début de la Scène 3. Les runners qui ne cèdent pas à la tentation sont éveillés quand Niall O'Connor frappe à la porte. S'ils décident de ne pas examiner le cottage, mais partent dans une autre direction, tout va bien ! Modifiez seulement cette scène et la suivante en conséquence ; Niall pourra les rattraper, quel que soit le lieu où ils échoueront.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : Niall O'Connor (mage de sécurité d'élite)

Un homme frappe à la porte. Quand les runners vont ouvrir, ils découvrent un elfe qui se présente comme Niall O'Connor. Il est grand, beau et son apparence est saisissante. Il déclare être heureux d'enfin rencontrer les runners et qu'il attendait ce moment depuis un certain temps. Si cela les surprend, il explique qu'ils se trouvent dans le royaume des fées et que le temps fonctionne différemment ici ; mais si on lui demande directement comment il savait que les runners viendraient, il élude la question. Quand tout le monde est réveillé, Niall leur dit que la nourriture n'était là qu'en guise d'avertissement, que les runners devraient faire attention à ce qu'ils mangent et boivent ici, ainsi d'ailleurs qu'à toute autre action. Il termine ses explications en disant aux personnages qu'il peut les renvoyer chez eux, mais qu'avant cela ils doivent accomplir une tâche pour lui. Sa proposition est détaillée dans la 3e partie de cette aventure.

REINE NOIRE, PIONS BLANCS (3E PARTIE)

MOTS-CLÉS

• Cour Seelie • Faveurs • Courtisans • Jeux de pouvoir

CONTEXTE

Cour Seelie : Dans les ombres qui séparent notre monde des suivants, la Cour Seelie passe d'une existence à l'autre, alternant entre un emplacement secret au cœur de Tír na nÓg et le métaplan fracturé des fées dans un clignement perpétuel. La Cour Seelie est plus qu'un ensemble de créatures féériques, et plus qu'un endroit à visiter. C'est une hiérarchie de secrets et de pouvoir, synonyme de terribles coûts et de destins déviés pour ceux qui savent tirer leur épingle du jeu.

Note : la Cour Seelie et ses intrigues sont une source d'accroches d'histoire et de background pour de nombreuses aventures après celle-ci.

FAVEURS DE LA COUR

Il n'existe aucun guide pour gagner des faveurs à la Cour Seelie. Mais il y a quelques bonnes idées. Les actions qui honorent un parrain ou une marraine seront récompensées par du respect et une bonne réputation. Voici une liste d'activités possibles qui peuvent faire gagner quelques faveurs de la Cour aux runners :

- Sortir un(e) courtisan(e) de l'embarras
- Garder ou divulguer des secrets concernant un(e) courtisan(e)
- Tenir le rôle de second lors d'un duel
- Offrir une conversation riche et intéressante
- Proposer de l'aide quand elle est requise
- Rapporter un objet perdu à un(e) courtisan(e)
- Faire une démonstration ou participer à un concours de poésie, de danse ou de tout autre art

Vos joueurs et vous êtes encouragés à étendre cette liste. Récompensez les joueurs inventifs !

OFFRE DU JOHNSON

Niall O'Connor affirme qu'il peut renvoyer les runners chez eux, à condition qu'ils mènent à bien quelques missions pour lui. Il leur fait le discours suivant :

« La Cour Seelie a longtemps existé dissimulée aux yeux de votre monde. Et pourtant, elle exerce sur lui une grande influence, dont peu saisissent la portée. Mais les règles sont en train de changer. Elle n'est aujourd'hui plus aussi difficile à atteindre et son emprise oscille sur le fil du rasoir : la Cour Seelie peut augmenter encore son pouvoir, ou bien elle peut tout perdre. Ceux qui peuvent la manipuler font aujourd'hui front pour en retirer le plus de bénéfice possible. Je veux que vous infiltriez la Cour. Ne mentionnez pas notre association, mais écoutez, apprenez, impressionnez les courtisans. Rendez quelques services, participez aux jeux, et débrouillez-vous pour vous faire inviter au Bal du Soleil Rouge qui aura lieu dans deux semaines. Il y aura là-bas une certaine fée qui possède des informations dont j'ai besoin. Utilisez votre charme, votre ruse ou tous les moyens qui vous passent par la tête. Soyez à l'affût des mots « Gwyn », « Royaume des Ombres » et « Reine d'Ébène ». Rapportez-moi tout ce que vous apprendrez. Je peux rémunérer vos efforts avec 6 points de Karma. »

OBJECTIFS

- Se rendre au Grand Hall des Seelie et infiltrer la Cour.
- Trouver un moyen d'obtenir des invitations au Bal du Soleil Rouge.
- Se fondre dans la foule et repérer les mots-clés de Niall.

CADRE

Le Grand Hall de la Cour Seelie. Après les statues de marbre finement sculptées qui forment l'arche menant à la Cour Seelie se trouve le Grand Hall. Cette vaste salle sans aucun plafond apparent abrite un énorme chêne solitaire. À une hauteur impossible, ses branches et feuilles



forment une canopée à la beauté automnale. Tout autour, des murs aux myriades de nuances de pourpre s'élèvent jusqu'aux frondaisons, à une hauteur tout aussi vertigineuse. Le niveau du sol est surplombé par la galerie, où la noblesse de la Cour et ses càraidean (consorts) se réunissent pour la séance. Le siège le plus haut se trouve à l'opposé de l'entrée, et c'est de là que Lady Brane Deigh préside sa Cour.

Le Bal du Soleil Rouge. Cet événement tenu au sein du Hall Nocturne évoque un sentiment d'angoisse et de désespoir. La salle est entièrement noire, et six plateformes transparentes sont superposées, chacune en décalage avec les autres et reliée aux suivantes par des escaliers. À l'occasion du Bal du Soleil Rouge, les participants les plus récents et les moins importants se retrouvent sur la plateforme supérieure, voyant tout le monde d'en haut. Un esprit de l'Air à l'apparence d'un elfe aux cheveux aile de corbeau s'assure que les draperies volettent rythmiquement. Les lampes, qui éclairent à peine la salle, sont d'un rouge cramoisi profond.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : membres de la Cour Seelie (mages de sécurité ou tout personnage Éveillé des pages 80-144)

Ici, les personnages approchent et pénètrent dans le Grand Hall de la Cour Seelie. Bizarrement, et même s'ils détonnent et ne paraissent pas à leur place, personne ne vient les voir ou même ne semble les remarquer. Pour que quelque chose se produise, les runners doivent soit faire en sorte d'attirer l'attention sur eux (laissez parler leur imagination), soit accoster un des courtisans et engager la conversation. Il y a une infinité de manières de jouer cette scène. Souvenez-vous que la Cour place le respect des règles et les apparences au-dessus de toute chose. Se faire remarquer en dissimulant le faux pas de quelqu'un leur ouvrira quelques portes, mais se comporter comme des rustres ou se mettre effrontément en valeur ne leur attirera que du dédain. Si les runners ont besoin d'un coup de pouce, faites mentionner à un PNJ quelques-unes des activités présentées dans l'encadré Faveurs de la Cour. Laissez à chaque joueur l'occasion de raconter comment son personnage essaie de briller.

Cette scène peut occuper les runners entre plusieurs heures et plusieurs semaines.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : membres de la Cour Seelie (mages de sécurité ou tout personnage Éveillé des pages 80-144)

Lors de cette scène transitoire, quelqu'un contacte les runners en secret et leur donne des invitations pour le Bal du Soleil Rouge. Vous pouvez également distribuer moins d'invitations qu'il n'y a de personnages, mais leur permettre d'amener des invités. Déterminez quel courtisan invite les runners en vous basant sur ce qu'ils ont fait pour s'attirer les grâces de la Cour dans la Scène 1. Quoi qu'il

en soit, le ou la courtisan(e) espère qu'ils continueront à se distinguer lors du bal. D'après les règles de la Cour, cela augmentera le prestige de leur protecteur en plus du leur.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : membres de la Cour Seelie (mages de sécurité ou tout personnage Éveillé des pages 80-144)

À leur arrivée au Bal du Soleil Rouge, les runners sont escortés à la plus haute plateforme du Hall Nocturne (voir description ci-dessus). Malheureusement pour eux, les véritables secrets seront probablement échangés là où se trouvent les invités les plus prestigieux : au niveau du sol. C'est l'occasion pour les runners de faire chauffer leurs compétences sociales. Les deckers peuvent essayer de rassembler des informations comme ils le font d'habitude, via le Réseau des Gardiens. En continuant d'impressionner les Seelie, les runners peuvent se voir accorder l'accès aux plateformes inférieures. Soyez inventif et permettez-leur de relater les rumeurs et les secrets qu'ils surprennent.

Après avoir passé la moitié de la nuit à se mêler aux invités du Bal du Soleil Rouge, ils finissent par croiser une elfe aux atours immaculés, Marche-à-travers-les-Hautes-Herbes, en pleine discussion avec Plor na mBan, la Dame des Fleurs. La première est une càraidean de Lady Thisbe, la Reine en Exil, tandis que la seconde a porté ce même statut pour le compte d'innombrables Seelie. Faites surprendre aux runners des murmures d'autres courtisans s'interrogeant sur les raisons qui poussent ces deux personnes à discuter et sur leur présence aussi loin du sol. Cela devrait éveiller leur curiosité et les inciter à croire qu'il pourrait être intéressant de tendre l'oreille.

Quand ils sont à portée d'écoute, Marche-à-travers-les-Hautes-Herbes dit à Plor na mBan : « Oui. Il semble que Gwyn soit à sa recherche. Une ancienne Reine de la Cour l'a empêchée de s'échapper et a discrètement conclu un pacte avec un Got de l'ombre. Elle ne quittera pas Fauth-Doshgoi. Gwyn ne reverra jamais sa Reine d'Ébène. »

Maintenant que les runners ont obtenu ce qu'ils étaient venus chercher, ils peuvent retourner voir Niall. Permettez-leur d'achever la scène du Bal du Soleil Rouge comme ils le désirent, puis passez à la 4e partie de cette aventure.

REINE NOIRE, PIONS BLANCS (4E PARTIE)

MOTS-CLÉS

• Cour Seelie • Miroir des cendres • Artefact magique
• Reine d'Ébène • Royaume du désespoir

OFFRE DU JOHNSON

Niall félicite les runners pour avoir accompli ce dont peu sont capables : évoluer avec succès au sein de la Cour Seelie. Le lendemain, il les avise que les informations qu'ils ont rassemblées nécessitent une action immédiate. « Il existe un artefact appelé le Miroir des Cendres. Celui-ci se trouve à la Cour Seelie. Il a été utilisé par le passé pour espionner d'autres royaumes obscurs abritant des créatures qui recherchent la fin de toute vie. Le miroir a changé de main à de nombreuses reprises, l'endroit exact où il se trouve est donc un mystère. Mais j'ai besoin que vous le trouviez, et que vous l'utilisiez. En vous concentrant, vous serez en mesure de voir le lieu où se trouve la Reine d'Ébène. Laissez le miroir, mais confirmez ce que vous avez entendu sur *Fauth-Doshgoi* et sa captive. Si la Reine d'Ébène s'y trouve en effet, nous sommes impatients de connaître son sort. Ceci est la dernière tâche que je vous confierai. »

OBJECTIFS

- Rechercher des rumeurs concernant le Miroir des Cendres au sein de la Cour Seelie.
- Trouver et utiliser le miroir pour apercevoir la Reine d'Ébène.
- Transmettre les informations recueillies à Niall et retourner sur Terre.

CADRE

Au-delà du Grand Hall, les fondations mêmes et les structures sur lesquelles est bâtie la Cour Seelie changent de jour en jour. Certains sont capables de naviguer dans ce labyrinthe en perpétuel changement, mais pour les étrangers ces chemins paraissent sans queue ni tête. Et cela pourrait bien être le cas. Pourtant, quand la Cour, ou sa Reine, souhaitent votre présence quelque part, la voie sera toujours évidente. Les salles et les couloirs au sein de la Cour varient de vastes décors sylvestres à des salles de réception aux décorations si somptueuses qu'elles en sont indescriptibles. Donnez une chance aux runners de décrire les lieux qu'ils traversent à chaque fois qu'ils se déplacent.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : membres de la Cour Seelie (mages de sécurité ou tout personnage Éveillé des pages 80-144)

De retour à la Cour Seelie, les runners se retrouvent à nouveau dans le Grand Hall. Cette fois, la Reine tient son Audience Matinale, durant laquelle elle écoute et répond à un nombre limité de requêtes et complaintes de ses sujets. Il y en a toujours certains qui voient leurs demandes exaucées, tandis que quelques autres présentent la même requête depuis des décennies ou plus, sans succès. Par exemple, voilà trente ans qu'un Seelie à tête de champignon demande assistance pour empêcher les liéchis de dévorer sa famille. Les runners interrompront cette audience à leurs risques et périls, mais une fois terminée, ils pourront interroger de nombreux Seelie, dont certains suffisamment amers pour répondre sincèrement. Les personnages devraient poser quelques questions discrètes sur le Miroir des Cendres. Permettez-leur de décrire à qui ils s'adressent

et ce qu'ils apprennent. S'ils ont une bonne idée concernant l'emplacement du miroir, foncez ! Sinon, la Scène 2 décrit une des nombreuses possibilités.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : membres de la Cour Seelie (mages de sécurité ou tout personnage Éveillé des pages 80-144)

Un courtisan mécontent révèle aux runners qu'il y a deux lunes, alors qu'il était en train de jardiner, il a vu la garde personnelle de la Reine Alachia (mais pas la Reine elle-même) transporter un miroir sombre et allongé depuis un endroit proche des appartements d'Alachia à une salle inconnue bordant la Géocache. S'ils posent la question, la Géocache est la toute dernière salle de la Cour, et elle est immense. Elle fonctionne comme quelque chose que les mortels appellent une matrice. En fait, elle fonctionne exactement comme la Matrice du Sixième Monde, puisqu'elle a été construite en se basant sur sa version des années 2050.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : contre-mesures d'intrusion de la Géocache (Glace noire), gardes de la Cour Seelie (mage de sécurité, ajoutez 3 en Combat rapproché, une Épée de garde Seelie VD 6P et une Armure 12 [Armure tressée Seelie])

En mettant à profit les informations rassemblées dans la Scène 2, les runners peuvent tenter d'accéder au miroir dans la Géocache. Ceux qui ne disposent pas de la compétence Hacking seront totalement inutiles au sein de la structure, mais un hacker y fera des étincelles. Il peut utiliser ses compétences pour trouver le miroir dans la Grande Ziggourat qui flotte dans le monde virtuel et géométrique de la Géocache. Une fois l'objet localisé, tous ceux présents se feront attaquer par des CI. Ceux qui montent la garde à l'extérieur seront assaillis par des gardes de la Cour pour leur intrusion indue.

SCÈNE 4

PNJ suggérés : Niall O'Connor

Si les runners dérobent le miroir, ils seront poursuivis. S'ils se contentent de l'utiliser pour localiser la Reine d'Ébène, on les oubliera rapidement. Faites faire un test de perception aux runners qui regardent dans le miroir pour voir la Reine d'Ébène. Avec 3 succès ou plus, ils aperçoivent une elfe à la peau noire et aux cheveux blancs. Elle semble piégée dans une sorte de prison cristalline, grise et sale.

ALACHIA

À la Cour Seelie, personne ne sait, ou ne veut évoquer, les raisons pour lesquelles Alachia est considérée comme une Reine. Les rumeurs disent qu'elle a été prince de Tír Tairngire, mais aucune preuve ne vient étayer ces allégations. Ce qu'on sait en revanche, c'est que Lady Brane Deigh est sa pupille. Peut-être plus important : il n'existe pas dans toute la Cour Seelie de fée qui inspire plus de crainte que la Reine Alachia, même si personne ne peut expliquer pourquoi, même sous la contrainte.

Elle est immobile, mais son visage arbore une expression de défi. En se concentrant sur elle, l'observateur est envahi par un sentiment de rébellion et d'espoir, à bien des égards tout le contraire de ce qu'ils ont ressenti chez les autres courtisans. Après ce bref coup d'œil, faites faire un test de Volonté + Constitution au runner qui a regardé dans le miroir. Avec 4 succès ou plus, il se sent pendant quelque temps malade et déprimé, mais sans autre effet négatif. Avec 3 succès, il se sent faible, submergé par la tristesse sans qu'il sache pour quoi en particulier, et subit 4 cases de dommages étourdissants. S'il n'obtient que 2 succès ou moins, demandez au runner de raconter le moment de sa vie qui lui a causé le plus de peine. Il sera hanté par des cauchemars à ce propos pendant les deux mois qui suivent et se sentira désespéré et effrayé. Il encaisse en plus 8 cases de dommages étourdissants.

SCÈNE FINALE

De retour au cottage, les runners transmettent leur découverte à Niall, qui est fou de joie. Il les remercie et leur offre une récompense spéciale en plus de sa promesse de les ramener chez eux. Ce cadeau est une carte de tarot qui diffuse une magie très puissante. Elle est illustrée d'un miroir en forme d'ouroboros dans lequel une jeune fille plonge son regard et touche le visage de ce qui ressemble à un humanoïde ailé. Niall explique qu'il s'agit d'un présent inestimable, mais qu'il est convaincu que sa place est auprès des runners, du moins pour le moment.

Si les personnages souhaitent rester à la Cour, Niall se portera garant pour leur admission en bonne et due forme. S'ils préfèrent partir, il leur dit de prendre contact avec un de ses contacts, un fomori appelé Dan. Les yeux scintillants, il ouvre la porte du cottage et escorte les runners à l'extérieur, vers leur propre monde.



LE NUCTÉMÉRON

MOTS-CLÉS

• France • Loge noire • Ordo Maximus • Runners rivaux • SOX • Bunker nazi • Goule

OFFRE DU JOHNSON

Les PJ sont engagés par une étrange goule du nom de Corbitt, qu'ils rencontrent dans un lieu reculé des Catacombes de Paris. Elle les envoie chercher un mystérieux ouvrage datant de l'antiquité : le Nuctéméron (dont l'occultiste Eliphas Levy en attribue la rédaction au mystérieux Apollonios de Tyane). L'ouvrage semble avoir disparu dans le chaos qui suivit le crash de 2029. Néanmoins, Corbitt a une piste solide : il sait que le directeur du Louvre a fait des recherches très poussées sur les ouvrages antiques disparus à cette période, et il espère y trouver des informations sur le Nuctéméron.

OBJECTIFS

- Récupérer les recherches au Louvre.
- S'emparer de l'édition originale de « Dogme et Rituel de la Haute Magie ».
- Retrouver le Nuctéméron dans l'ancien bunker nazi avant la Loge noire.

CADRE

Les PJ sont plongés dans une course au trésor et doivent, au cours de leurs péripéties, démêler les intrigues qui se trament autour d'eux. Tout d'abord, leur employeur, une goule décrépie qui semble plus ancienne que le monde, devrait leur paraître suspect. En fait, Corbitt est passionné par les vieux bouquins et n'a aucune mauvaise intention. Il souhaite seulement retrouver l'ouvrage et éviter qu'il ne tombe entre de mauvaises mains. Il sait en effet que le Nuctéméron contient de dangereux rituels de haute magie remontants au Quatrième Monde !

Ce qu'il ignore par contre, c'est qu'il n'est pas le seul à la recherche de l'ouvrage. Un chapitre de la Loge noire (p. 42) a aussi engagé un duo de runners, Waywalker et Rex, pour retrouver le livre. Ces derniers sont prudents et surveillent les PJ à bonne distance. Finalement, ce sont des alliés potentiels, le duo ignorant l'identité de leur employeur.

Généralement, Waywalker envoie ses drones en repérage et Rex les accompagne en projection astrale. Les deux runners sont donc rarement présents sur le site de leur opération. Sur le plan physique, Rex utilise constamment un sort pour avoir l'apparence d'un chien (d'où son pseudo).

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : officiers de sécurité (p. 185) et un Esprit de l'Homme (p. 194), Waywalker (Hardpoint, p. 84) et Rex (Tommy Q, p. 136, avec un sort de transformation)

Les PJ doivent pénétrer par effraction au Louvre, le QG de la fondation Atlante en France. La sécurité y est assez élevée et atteindre le bureau du directeur ne sera pas aisé. À leur insu, Rex est présent dans l'espace astral et Waywalker a envoyé ses microdrones pour repérer les lieux. Les deux runners préfèreront se replier plutôt que d'affronter les PJ. Dans tous les cas, le duo indique la présence des PJ à son employeur. La Loge noire leur ment en prétendant que les PJ sont des agents de l'Ordo Maximus (p. 41), eux aussi à la recherche du livre pour des raisons inavouables.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : vampire (p. 201)

Pendant que Corbitt étudie les documents que les personnages ont rapportés, la goule leur demande de se rendre en Bavière, dans les États allemands alliés, dans un château appartenant à un mystérieux collectionneur. Ce dernier possèderait une édition originale du Dogme et Rituel de la Haute Magie d'Eliphas Levy. Corbitt est persuadé que l'ouvrage offrira une clé de lecture essentielle pour percer les secrets du Nuctéméron ! Leur employeur l'ignore, mais le collectionneur est, par le plus grand des hasards, un membre de l'Ordo Maximus (et aussi un vampire) !

Cette fois-ci, il ne s'agit pas d'effraction. L'hôte des lieux organise un bal, « *très select* ». Les PJ ont besoin d'une bonne couverture pour profiter de l'événement et se glisser dans la bibliothèque… Malheureusement, Rex et Waywalker, qui les ont toujours à l'œil, font en sorte que le vampire remarque leur présence en espérant pouvoir s'emparer de l'ouvrage pendant que les PJ devront faire face au dangereux maître des lieux !

SCÈNE 3

PNJ suggérés : Waywalker, Rex et 2 soldats par PJ (p. 189)

C'est dans la SOX que Corbitt envoie maintenant les PJ ! Il a en effet découvert qu'un exemplaire du Nuctéméron avait été saisi par les forces d'occupation allemandes, pendant la Seconde Guerre mondiale, et placé dans un bunker secret, sous la ligne Maginot. Bureaucratie et stupidité ont œuvré à ce que l'endroit soit oublié après la capitulation allemande. Le bunker est maintenant dans l'enceinte de la SOX, sous l'ouvrage de Hackenberg, à proximité de Veckring. Alors que les PJ s'en approchent, Rex et Waywalker décident de les aborder pour leur révéler qu'ils travaillent pour l'Ordo Maximus et les inciter à trahir leur employeur ! Même si les PJ convainquent le duo de l'innocence de Corbitt, ils doivent tout de même faire face aux mercenaires en combinaison NBC que la Loge noire a envoyés à leurs trousses. L'organisation avait prévu que le duo pourrait se retourner contre elle. Une fois débarrassé de ces perturbateurs, il ne restera plus qu'à trouver l'entrée du bunker enseveli et récupérer l'ouvrage.

CALARAN EST UN SALE TRAITRE

MOTS-CLÉS

• France • Section 89 • Transhumanisme • Trahison • Assassinat

OFFRE DU JOHNSON

« Calaran est un sale traître. » C'est ainsi que Is0bel75 (p. 106) commence la discussion avec les PJ. Ils sont dans un serveur virtuel, façonné pour ressembler à un club de jazz de La Nouvelle-Orléans dans les années 1920. La hackeuse est furieuse, car elle soupçonne visiblement l'un des membres de sa cellule terroriste de vouloir les trahir. Elle demande aux PJ de s'assurer qu'il n'est pas en train de faire un sale coup à Section 89. « Et si c'est le cas, ventilez-moi cette enflure aux quatre coins de Paris. Façon puzzle ! », conclut la trolle, dont le sourire carnassier exhibe de manière inquiétante ses défenses.

SCÈNE 1

PNJ suggérés : Calaran (Jinn, p. 108), « Ange » (Miss Myth, p. 86, mais humaine)

Is0bel75 a appris que Calaran compte rencontrer quelqu'un au Dante's Inferno de Paris. Lui ne sera présent que par la Matrice, mais elle soupçonne qu'il va y rencontrer quelqu'un. Le thème de la soirée est Anges & Démons, ce qui donne l'occasion au gratin parisien d'exhiber lingeries fines et augmentations cosmétiques des plus étranges — les unes comme les autres hors de prix. Joséphine donne le commcode de Calaran aux PJ, ce qui leur permet d'identifier rapidement son persona. Pendant la soirée, Calaran discute en effet avec une très jolie jeune femme, vêtue de blanc et dotée d'ailes d'anges — de véritables ailes d'anges faites de plumes blanches ! Leur discussion semble banale et se termine par une invitation à dîner le lendemain au Jules Verne, le célèbre restaurant au deuxième étage de la Tour Eiffel.

Malheureusement pour les PJ, l'interlocutrice de Calaran quitte le club presque aussitôt, à l'aide d'un hélicoptère privé qui vient la chercher sur le toit. Qui qu'elle soit, elle a beaucoup de moyens. Personne ne connaît la jeune femme, mais ses ailes sont un travail d'orfèvre et surtout une des spécialités d'une boutique des Halles, « Humains de Demain ». Insister sur l'incroyable qualité des ailes si les PJ semblent perdus, mais s'ils ont d'autres idées pour identifier la jeune femme, suivez leurs suggestions et adaptez la prochaine scène en conséquence !

SECTION 89

Les néo-républicains de Section 89 sont issus de divers mouvements de la gauche radicale (comme le groupe anarcho-terroriste Feu Noir). Ils s'en prennent à tous les symboles de la noblesse et de l'aristocratie, mettant en avant une idéologie laïque et républicaine fondée sur la remise à plat du système de création des élites françaises. Leurs cellules possèdent de nombreux hackers (deckers et technomanciens).

DANTE'S INFERNO

Le Dante's Inferno a pour thème les « neuf cercles du péché », qu'il décline sur neuf niveaux. Les sept premiers niveaux sont associés aux sept péchés capitaux. Aux deux derniers niveaux, se trouvent le Purgatoire et l'Enfer. Ils ne sont accessibles que sur invitation. Les shows RA sont absolument époustouflants, ce qui explique qu'il est aussi beaucoup fréquenté par les visiteurs matriciels. À Paris, le club est installé dans l'ancien Musée Rodin.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : bioartiste (Dakari, p. 98, mais en femme orke)

En visitant la boutique des Halles, ils rencontrent la conceptrice des ailes, ou plutôt la bioartiste, comme elle se présente. Une orke plutôt jolie, aux yeux de chat, couverte de nano-tatouages et nommée « Leetitia ». Elle ne donne pas facilement d'information sur sa cliente, car la confidentialité et l'exclusivité sont une part importante de son business. Néanmoins, et bien qu'elle fasse régulièrement affaire avec la noblesse, elle fait partie de cette large frange de la population qui a de la sympathie pour la cause de Section 89, sans pour autant le crier sur la place publique. Si les PJ découvrent cette information, ils peuvent peut-être l'exploiter pour obtenir le renseignement qu'ils recherchent : c'est la très célèbre mondaine, Marie-Claire d'Orléans, qui lui a acheté ses ailes. Cette information est aussi disponible sur le serveur de la boutique, mais ce ne sera pas une passe matricielle facile. Nul n'a pu la reconnaître au Dante's Inferno, car elle portait un nanomasque. Calaran a donc rendez-vous ce soir avec un membre de la noblesse, et il ne l'a pas dit à ses comparses de Section 89…

SCÈNE 3

PNJ suggérés : forces de sécurité (p. 185 et suivantes)

Calaran vent la liste des prochaines cibles de Section 89 à Marie-Claire, qui tient à vérifier qu'elle n'en fait pas partie. Il est opportuniste, et ne voit pas le mal à se faire un peu d'argent, même s'il compromet potentiellement les plans de sa cellule. Il ignore qui elle est jusqu'à son rendez-vous avec elle au Jules Verne. Il veut juste se faire du fric pour s'acheter un nouveau deck. Is0bel75 a raison, c'est un traître.

Comme les PJ ignorent tout de Calaran en dehors de la Matrice, leur meilleure chance de l'éliminer sera lors du rendez-vous au Jules Verne. S'ils ne sont pas convaincus de sa culpabilité, il leur faudra d'abord le laisser se compromettre devant eux et l'exécuter avant qu'il ne donne les informations à Marie-Claire. Néanmoins, assassiner quelqu'un dans la Tour Eiffel et en réchapper ne sera pas une mince affaire, de surcroît au Jules Verne…

SPINRAD CONTRE SPINRAD (1RE PARTIE : BACK TO SCHOOL)

MOTS-CLÉS

• Sous couverture • Entretien d'embauche • Internat privé • Enfants gâtés • Surveillance

Inspi ciné : Un flic à la maternelle • Lolita malgré moi

CONTEXTE

Fin 2079, Spinrad Global est sur le point d'être sacrée AAA grâce à une série de coups d'audace de son dirigeant Johnny Spinrad. Le PDG play-boy taille ainsi des croupières à son ennemi juré, Lofwyr, en ébranlant la domination de Saeder-Krupp en Europe et au Moyen-Orient.

Non content d'avoir débauché d'anciens proches du dragon comme Rolf Bremen, ancien homme fort à la tête de S-K Prime et soucieux de régler ses comptes personnels autant que professionnels avec le dragon, il vise désormais son ambassadrice européenne et espionne en chef, Claudia Romanov, une elfe aristocrate avec laquelle il avait eu une aventure. Spinrad a toujours su que Claudia était tombée enceinte et avait gardé l'enfant ; un procès de reconnaissance en paternité intenté par Romanov lui avait même coûté la main de la Princesse Caroline d'Angleterre. Aujourd'hui, il ignore toutefois son identité (il ne compte plus ses enfants illégitimes, qui l'intéressent peu) mais souhaite désormais la retrouver pour avoir un œil sur elle, et ultimement la placer sous sa garde.

Claudia protège sa fille, une humaine du nom d'Anastasia (Anya) qu'elle a formée dès son plus jeune âge au subterfuge, en la scolarisant dans un internat privé de Bavière sous la fausse identité de Milica Radic, prétendue fille d'un obscur industriel serbe. Âgée de 11 ans, Milica / Anya a pour instruction de jouer son rôle, ne contacte sa mère qu'une fois par an pour son (véritable) anniversaire et est beaucoup trop intelligente pour son âge. Sa meilleure amie est la fille de l'attaquant star du Bayern de Munich Peter Gnassingbe, Giovanna, dont elle partage la chambre d'internat.

Les agents de Spinrad ignorent le sexe de l'enfant et son métatype, mais savent qu'il ou elle fréquente l'internat ainsi que son âge. Miranda King, femme de confiance de Spinrad récemment transférée en Europe et qui supervise personnellement cette opération, fait appel aux PJ pour une mission de longue haleine : sur une période de plusieurs mois entre l'été 2079 et l'hiver 2080, ils doivent se faire engager à l'internat et y rester comme agents dormants (acte 1). Par la suite, elle leur demande d'identifier Anya (acte 2) pour finalement l'extraire et la remettre à son père (acte 3). Si les actes 1 et 2 font appel à des ressorts comiques jouant sur les contrastes entre le monde des runners et celui de l'enfance dorée de l'élite du Sixième Monde, le basculement en fin d'acte 2 plonge les personnages dans une fuite tragique et désespérée dans l'acte 3.

L'internat dispose de campus internationaux où les élèves réalisent des années de scolarité à l'étranger, dès leur entrée en sixième. Vous pouvez donc transposer l'action où cela vous arrange, en Europe, en Asie ou en Amérique du Nord.

En toile de fond (actualités, résultats sportifs, scandales), mentionnez régulièrement le succès de Spinrad Global, chouchou des médias à cette période, alors que la corpo se fraye un chemin dans le club exclusif des AAA.

OFFRE DU JOHNSON

Août 2079. Un intermédiaire commandité par Miranda King demande aux runners de se faire embaucher à l'internat de Schloss Neubeuern pour l'année scolaire à venir. AG Chemie vient d'ouvrir un nouveau centre de recherche en banlieue de Munich, les familles des cols blancs mutés déménagent juste avant la rentrée scolaire, et l'internat est forcé d'agrandir ses locaux dans l'urgence et de recruter dans la précipitation de nouveaux personnels enseignants, administratifs et de sécurité. Les runners se voient remettre d'excellents faux SIN et doivent se faire embaucher, gagner la confiance de leurs collègues et des élèves, et noyauter la sécurité de l'internat.

Le Johnson se présente comme représentant une franchise d'établissements privés d'enseignement qui cherche à mener une veille concurrentielle. Non seulement les runners seront très correctement payés pour leur emploi à l'internat (2 points de Karma par mois), mais ils toucheront 2 points de Karma par mois tant qu'ils resteront employés par leur commanditaire.

À ce stade, King souhaite simplement retrouver Anya – il n'est pas question d'extraction.

OBJECTIFS

- Se faire embaucher par l'internat.
- Gagner la confiance de la direction, des collègues et de la directrice adjointe à la sécurité.
- Sortir les élèves du pétrin et trouver des boucs émissaires.

CADRE

Les PJ s'engagent dans un run de longue haleine sous couverture. Pas forcément leur tasse de soykaf, mais la paie est bonne, les avantages intéressants et, entre congés et récups, ils auront du temps libre, notamment pour quelques runs à côté.

À ce stade (été 2079), King souhaite simplement implanter les runners dans l'internat pour en faire des agents dormants activables le jour où Anya sera identifiée : Spinrad n'a pas à ce stade l'intention de l'extraire. Anya ne doit apparaître jusqu'à l'acte 2 que comme un personnage accessoire, la copine banale de Giovanna Gnassingbe qui doit quant à elle focaliser l'attention des runners avec son attitude insolente et bravache. L'internat grouille d'autres gosses de riches, rejetons de pontes corpos, de personna-

lités du show-biz ou du crime organisé, et tout faux pas vis-à-vis d'eux est exclu, comme la direction de l'internat le fait bien comprendre.

Les travaux d'agrandissement du campus ont été menés en catastrophe et ne sont pas terminés, la peinture n'est pas sèche et la sécurité n'est pas encore au point, car les nouveaux équipements ne sont que partiellement compatibles avec les anciens.

Il s'agit donc tout d'abord pour eux de se faire embaucher à l'occasion de la campagne de recrutement express, de gagner la confiance de leur employeur et plus particulièrement de la directrice adjointe de la sécurité, Aylin Yilmaz, qui est à la solde de Claudia Romanov. Après quelques semaines de routine, ils doivent sortir du pétrin un groupe d'élèves sorti faire des bêtises… à cette occasion, les runners font à leur insu connaissance avec Anya.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : Aylin Yilmaz (Shades, ancienne agent corpo p. 130)

Les runners passent des entretiens d'embauche et des tests pratiques lors de la campagne de recrutement menée par l'internat peu avant la rentrée scolaire. Selon leurs talents, ils pourront entrer au service communication, dans l'administration, dans l'équipe enseignante, voire comme conseiller d'orientation – ou évidemment dans la sécurité. Faites transpirer vos joueurs lors de l'entretien d'embauche en les testant sur la cohérence de leur faux SIN, et donnez à chacun un test pratique mobilisant ses compétences : repousser l'infiltration d'un hacker dans le système de l'établissement, mener un exercice d'alerte à la bombe, donner un cours, simuler un entretien disciplinaire… La DRH et le directeur de la sécurité sont visiblement débordés et pressés de finir les recrutements, mais l'adjointe à la sécurité, Aylin Yilmaz, un agent de Romanov chargée de garder un œil sur Anya, se montre très attentive. Affûtée, elle peut percer à jour le petit jeu d'un ou plusieurs des runners dès leur embauche ; si tel est le cas, elle se contente de surveiller ceux qu'elle a repérés, sans chercher à les évincer tant qu'ils ne s'intéressent pas de trop près à sa protégée. Les runners doivent sentir qu'ils pourraient trouver en elle une alliée de poids ou une rivale acharnée.

Si un ou plusieurs runners ratent leur recrutement, épargnez la scène 2 aux recalés ou abrégez cette dernière, et faites en sorte que l'internat fasse appel à eux comme « consultants externes » lors de l'incident de la scène 3.

SCÈNE 2

PNJ suggérés : aucun

Au cours des semaines et des mois qui suivent, les runners ont pour tâche de gagner la confiance de leurs collègues et de leur hiérarchie, en démontrant leur loyauté et leur fiabilité et en évitant les boulettes. Faites baisser la garde à vos PJ en les mobilisant sur des crises futiles (un vol de commlink, une histoire de harcèlement scolaire, une dispute à la cantine, des joints de *deepweed* fumés en cachette, une blessure lors d'un cours de sport…) tout en leur mettant la pression : si les puissants parents de l'un de ces enfants gâtés et capricieux prennent quelqu'un en grippe, il saute (faites subir ce sort à une enseignante excédée après le caprice d'un de ses élèves). Jouez sur le contraste entre des ados imbuvables et des runners « street » qui ont peut-être grandi dans la rue. Si les runners agrémentent ce boulot de jour avec des runs classiques, ils ont intérêt à rester discrets. Là encore, Aylin peut les percer à jour, mais ne cherche pas à leur nuire tant qu'ils ne manifestent pas d'intérêt pour Anya. Suscitez de la rivalité entre Aylin et les personnages du groupe.

Faites sentir aux runners qu'il y a plusieurs fortes personnalités parmi les élèves : Giovanna, les jumeaux Nishimura, petit-fils du juge Shiawase de la Cour corporatiste âgés de 15 ans, ou Andrew Burns, le fils âgé de 13 ans de la directrice R&D d'AG Chemie. Jouez les fausses pistes et faites en sorte que leur attention se porte sur ces enfants VIP, en ne mentionnant « Milica » que comme la meilleure amie de Giovanna, et en en faisant un personnage parfaitement accessoire à ce stade.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : gangers

Au beau milieu d'une nuit de novembre 2079 (au moment le plus gênant pour eux), les runners sont alertés par leur direction : un groupe d'élèves a fait le mur pour aller bringuer dans une avant-boîte de la ville voisine après avoir volé un véhicule de service. L'alcool et les cachetons aidant, ils se retrouvent dans une bagarre avec les jeunes d'un quartier populaire voisin. Les runners doivent récupérer les élèves, éviter que la police n'intervienne, étouffer l'affaire auprès des autorités, faire taire le propriétaire de l'établissement et le voisinage, et si possible faire disparaître toute trace électronique de l'incident – ou à défaut, faire porter le chapeau aux jeunes du quartier. La principale de l'internat sera heureuse de promettre une place et une bourse à la progéniture d'un notable local, en échange de son silence ou d'un peu de créativité lors de son témoignage.

Du haut de ses 13 ans, Giovanna est clairement la meneuse du groupe. Elle est accompagnée de Milica et des frères Nishimura, qui ont rendu furieux un gang local. Le personnage de Milica / Anya doit prendre ici un peu d'épaisseur, apparaissant comme la voix de la raison qui aide les runners à calmer le jeu, tout en évitant que sa meilleure amie, qu'elle porte visiblement en admiration et défend envers et contre tout, ne se retrouve dans le pétrin. Les PJ doivent sentir qu'Anya est intelligente, tout en restant convaincus que c'est Giovanna ou les jumeaux qui sont importants. C'est également l'occasion de créer des liens entre les ados et les runners (ils sont insupportables, mais ils restent des mômes) – sous l'œil attentif d'Aylin, qui met de côté sa rivalité et joue un rôle d'alliée inattendue dans ce cas précis (elle craint qu'Anya se mette en danger). Si la mission s'emmanche mal pour les runners, elle intervient en leur faisant bien sentir que c'est elle qui a réglé le problème.

SPINRAD CONTRE SPINRAD (2E PARTIE : SORTIE SCOLAIRE)

MOTS-CLÉS

• Sortie scolaire • Site touristique • Retournement • Trahison • Révélation • Kidnapping

Inspi ciné : Enfants non accompagnés • Léon

OFFRE DU JOHNSON

Mi-décembre 2079, abandonnant désormais l'intermédiaire du fixer et révélant travailler pour Spinrad Global, Miranda King contacte d'urgence les runners pour leur demander d'être sur le qui-vive : des menaces ont été formulées, avec un risque d'incident dans les prochains jours à l'occasion d'une sortie scolaire des 6e et des 5e. Le lendemain, la direction de l'établissement confirme ces craintes. Aylin, d'habitude toujours sur le fil, reste curieusement en retrait : elle suggère d'annuler le voyage, mais les parents d'élèves ne l'accepteraient pas : à l'internat d'assurer correctement la sécurité et aux runners de faire preuve de la plus grande vigilance. La veille du départ en voyage, King demande aux runners de placer sous surveillance électronique (caméras, micros) la chambre de Giovanna (et donc de Milica) et d'y récupérer autant de cheveux, de rognures d'ongles ou de traces de salive que possible – les PJ penseront certainement à un lien rituel qui doit affecter la jeune fille, et ne doivent pas se douter qu'Anya est la véritable cible.

En réalité, Miranda King a réussi à identifier Milica / Anya comme la fille probable de Spinrad, et elle a désormais besoin d'ADN pour réaliser un test de paternité.

INTRIGUE

SCÈNE 1

PNJ suggérés : aucun

Les runners doivent s'introduire dans la chambre de Giovanna et Milica, y récupérer des traces d'ADN, et y installer caméras et micros qui enregistreront H24 (ce point est important dans la scène 3). Multipliez les indices de complicité et de connivence entre Milica et Giovanna, qui s'échangent des signes d'amitié montrant qu'elles sont les meilleures amies du monde : petits mots, extraits de vidéo, signes d'entraide dans les devoirs…

Cette mission n'a rien de difficile si les PJ travaillent pour l'internat depuis des mois. Si les runners laissent des traces de leur manège, renforcez l'opposition lors de la scène 3 : Aylin ne peut se mesurer seule aux runners, mais elle fait en sorte d'appeler en renfort son équipe élargie en prévision de la confrontation.

Une fois les échantillons en leur possession, les runners conviennent d'un rendez-vous pour les remettre en mains propres à King.

Quelques heures après s'être introduits dans la chambre, faites en sorte que les runners assistent à la scène suivante sur la trid, qui diffuse les images du dernier rebondissement dans la rivalité qui oppose Spin Global et Saeder-Krupp – un premier revers dans l'ascension fulgurante de Johnny Spinrad.

SCÈNE À LA TRIDÉO

Claudia Romanov, l'ambassadrice de S-K auprès de la NCEE, répond aux journalistes à la sortie du Parlement européen pour se féliciter du refus par les autorités de Bruxelles du rachat de Groupe Med par SpIn, en moquant ouvertement Spinrad : « Ce rejet du dossier est une évidence vu le degré désarmant d'amateurisme manifesté par Spinrad Global, preuve que s'évertuer à se donner en spectacle pour combler un besoin d'attention démesuré ne fait pas de vous un bon dirigeant. »

Interviewé en réaction alors qu'il déchausse ses skis après une descente du mont Blanc en *freeride,* Spinrad prend un air pénétré face aux caméras tout en égrenant son chapelet islamique d'un geste évasif : « Claudia ne s'est jamais remise de notre rupture. Si elle tient à mêler affaires et rivalité personnelle comme le montre ce genre de mesquinerie, je lui laisse bien volontiers cette petite victoire. Au nom du bon vieux temps, qui décidément ne lui a pas fait de cadeaux. »

SCÈNE 2

PNJ suggérés : aucun ou groupe terroriste (utilisez les forces de sécurité normales, p. 185-186)

Le lendemain, les runners sont chargés par leur direction d'accompagner une sortie scolaire des 6e et des 5e. L'internat ne lésine pas sur les moyens : la sortie a lieu sur l'un des sites emblématiques du Sixième Monde de votre choix, dans le pays où se trouve l'internat ou à l'étranger (la faille du Watergate à DC, le mont Fuji au Japon, le centre historique de Paris, le site de l'une des grandes batailles des EuroGuerres en Pologne…). Dans un contexte de menace, les runners doivent donc encadrer 40 préados pourris gâtés, aussi surexcités qu'imbus d'eux-mêmes et parfaitement conscients de l'immunité conférée par leur patrimoine génétique, leur statut social et leur âge. Aylin, qui doit à ce stade au minimum nourrir des soupçons sur les runners, est également de la partie. Selon le degré de confiance de leur hiérarchie, les PJ peuvent emporter tout ou partie de leur équipement, ou se voir remettre des équipements équivalents à destination.

Le but de cette scène est de faire monter la tension : à vous de choisir si les menaces sont fondées ou pas ; par défaut, il est plus intéressant d'inquiéter les runners avec une fausse alerte, en les faisant soupçonner tous les PNJ qui approchent du groupe, du chauffeur du bus aux guides touristiques, sans parler de la sécurité des sites visités ainsi que les autres touristes. Surjouez toute maladresse de la part de ces innocents, qui pourraient bien passer un sale quart d'heure si vos joueurs sont sur les dents. S'ils sont en manque d'action, faites intervenir un groupe néo-anarchiste, une cellule écoterroriste ou un club de supporters survolté qui tente de « faire passer un message » en s'attaquant aux enfants de l'un des puissants du Sixième Monde.

Pour un vrai bazar, déclenchez la scène 3 au beau milieu de la confrontation.

RÉVÉLATION : LE COUP DE FIL D'ANYA

Au moment le plus opportun pour opérer un retournement dramatique (juste avant ou après avoir reçu le message de King), les outils matriciels du hacker du groupe lui signalent un extrait de surveillance anodin enregistré quelques jours plus tôt dans la chambre de Giovanna et Milica, et qui était passé inaperçu.

Alors qu'elle est seule dans la chambre, pensive devant la trid qui vient de diffuser les images décrites dans l'encadré p. 271, Milica / Anya sort un commlink jetable bas de gamme emballé dans de l'aluminium, l'allume, compose un numéro et laisse un message en russe, une langue que les runners ne l'ont jamais entendue parler.

« Salut Maman. Je sais qu'on a dit que je ne devais t'appeler qu'une seule fois par an pour mon anniversaire, mais ça ne changera pas grand-chose que je le fasse avec quelques jours d'avance. Je viens de te voir à la trid. Je suis fière de toi, t'as bien niqué Papa. »

Son regard reste fixé sur l'écran où défilent les images de Johnny Spinrad, et ses poings se serrent.

L'intérêt de cette révélation est de surprendre les runners qui à ce stade doivent penser devoir porter secours à Giovanna. Prenez à part le joueur incarnant le hacker du groupe et ne lui permettez de communiquer avec ses coéquipiers qu'au moment le plus opportun pour assurer une confusion maximum : lui aussi peut être affecté par le brouillage qui bloque l'appel de Miranda King.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : Aylin Yilmaz, équipe de runners (utilisez des prétirés), forces de sécurité (p. 185-186)

Les runners reçoivent un message d'urgence de King, immédiatement brouillé. Visiblement alarmée, elle n'a que le temps de leur passer l'ordre suivant avant d'être coupée : « Protégez la petite et mettez-la en lieu sûr ! »

Le brouillage est assuré par l'équipe de runners d'Aylin, qui vient d'apprendre que Miranda King a finalement identifié Anya (peut-être suite à des traces laissées par les runners), et préfère intervenir pour la mettre en lieu sûr plutôt que de risquer de la voir enlevée.

Livrez la révélation fournie dans l'encart au bon moment. Les runners retrouvent Giovanna et Milica / Anya en pleine visite du site touristique, alors qu'Aylin, sa couverture abandonnée, se rue elle-même sur sa protégée en compagnie de son équipe.

La confrontation qui s'ensuit dépend du style des PJ. Gardez à l'esprit que le site dispose de sa propre sécurité et qu'une quarantaine de gosses et d'accompagnateurs innocents qui ne se doutent de rien encombrent les lignes de tir. Fusillade débridée, extraction chirurgicale ou prise d'otage et négociation ? L'équipe d'Aylin préfère éviter un bain de sang et rechignera à mettre en danger des enfants, mais la protection d'Anya est son unique véritable impératif.

Les runners remarquent qu'Anya agit avec le parfait sang-froid d'une professionnelle (alors que Giovanna est en état de choc), et qu'elle communique en russe avec Aylin, qu'elle connaît visiblement très bien sans l'avoir jamais laissé paraître auparavant.

Le regard dur et avec une grimace de tristesse, Anya n'hésite cependant pas à jeter sa meilleure amie Giovanna entre elle et les runners et à s'en servir comme bouclier, la blessant (ou la tuant) potentiellement d'une balle ou d'un coup perdu. Quand sa survie est en jeu, Anya Romanov, 12 ans dans quelques jours, n'a plus d'ami, seulement des ressources exploitables.

Équilibrez éventuellement le combat en jetant les forces de l'ordre et la sécurité locales contre l'équipe qui prend le dessus.

Les runners devraient parvenir à s'emparer d'Anya (voire de Giovanna si elle est encore en vie) et à fuir. Ils passeront le prochain scénario en cavale, pourchassés par Aylin et les membres survivants de son équipe. Si les PJ échouent et qu'Aylin parvient à protéger Anya, c'est elle qui sera pourchassée par les runners lors de l'acte 3.

SPINRAD CONTRE SPINRAD (3E PARTIE : ÉCOLE BUISSONNIÈRE)

MOTS-CLÉS

• Road-trip • Cavale • Huis clos • Planque • Passage à l'âge adulte • Low-tech

Inspi ciné : Way of the Gun • Thelma & Louise

OFFRE DU JOHNSON

Mi-décembre 2079. Les PJ se retrouvent isolés, traqués par Aylin et ses runners, dans un pays qu'ils connaissent peut-être mal, leur couverture grillée, avec pour seul équipement ce dont ils disposaient pour leur mission d'encadrement de sortie scolaire. Ils sont donc en cavale, avec (au moins) une gamine qui les hait et n'a d'autre obsession que de s'échapper.

Dès qu'ils se sont un peu éloignés du site de l'extraction, Miranda les contacte brièvement pour leur transmettre d'ultimes instructions : ils doivent protéger à tout prix Anya, et elle seule, observer un silence radio et électronique absolu d'une durée indéterminée, se cacher, et attendre de nouvelles instructions le temps que leur employeur organise la logistique nécessaire à leur extraction. Ils devront se montrer patients, et ne pourront joindre Miranda qu'une fois par semaine, pendant quelques minutes, à un horaire convenu, pour recevoir de nouvelles instructions.

À moins qu'ils aient été particulièrement paranoïaques et prévoyants, les runners n'ont pas de planque à proximité. Jouez les deux premières scènes dans l'ordre de votre choix en fonction des décisions des runners, avant la confrontation finale.

Si les runners jouent le rôle des chasseurs et pas des proies, renversez les rôles de leur équipe et de celle d'Aylin (si ce n'est qu'Anya coopérera avec cette dernière), mais donnez aux joueurs l'occasion de s'emparer de leur cible pour reprendre le fil classique de l'aventure.

INTERPRÉTER ANYA

Anastasia Romanov a un unique objectif : s'échapper et rejoindre Aylin Yilmaz, qui la ramènera à sa mère. Elle comprend vite que ses ravisseurs ne lui feront pas de mal, et fait en sorte de déjouer leurs stratagèmes. S'ils la droguent, elle se fait vomir ou feint l'inconscience lorsqu'elle se réveille, écoutant toutes les conversations. S'ils l'attachent, elle tente de se défaire de ses liens et de fuir à la première pause pipi, si possible en attirant l'attention de tiers.

D'abord déterminée et animée d'une rage brûlante, elle est dans un second temps suffisamment intelligente pour exploiter les divisions qui se feront jour entre les PJ et pour manipuler ces derniers en cherchant à les attendrir. Profitez d'un moment de calme pour qu'Anya raconte sa version au runner qu'elle veut retourner : fille illégitime de Johnny Spinrad et de Claudia Romanov, femme de confiance de Lofwyr, elle a grandi formée par sa mère, qui lui a tout appris (à commencer à cacher sa véritable identité), dans l'admiration de son « oncle » Hans Brackhaus (Lofwyr) et dans le mépris féroce de son géniteur qui ne lui a jamais témoigné le moindre intérêt. Pion dans le grand jeu qui oppose le dragon et le play-boy corpo, elle se retrouve désormais arrachée à sa vie presque normale et forcée de rejoindre ce père honni. Les runners doivent être tiraillés entre leur engagement professionnel, leur humanité vis-à-vis d'une simple gamine, mais également le risque bien réel qu'elle représente pour leur sécurité. Car si Anya se garde de l'exprimer, elle prouve qu'elle est capable de faire preuve d'un cynisme froid et calculateur effrayant pour une enfant de son âge, comme le démontre son absence d'hésitation à sacrifier sa meilleure amie. Pour autant, Anya est rongée par les remords…

INTRIGUE

SCÈNE 1 – EN CAVALE

PNJ suggérés : aucun

Cette scène est un *road-trip* tragique. Conçue pour être jouée directement après la fin de l'aventure précédente, elle peut également venir après la phase de planque si les runners trouvent immédiatement un lieu de repli.

Conformément aux instructions de Miranda King, les runners doivent couper tout signal, se débarrasser du transpondeur de leur véhicule (ou de celui qu'ils ont volé) et s'assurer de l'isolement astral d'Anya, puis quitter la ville pour filer se cacher loin de tout.

Cette phase de mouvement, en changeant régulièrement de véhicule ou de moyen de transport, doit durer plusieurs jours. Selon le degré de violence de l'affrontement qui a clôturé l'aventure précédente, les médias se déchaînent pour couvrir l'incident, surtout si des enfants de célébrités ont été blessés ou tués – ce qui détournera au besoin un peu l'attention des forces de l'ordre.

Si vos joueurs ont emmené Giovanna, laissez-les mesurer le dilemme moral, qui peut semer la zizanie dans le groupe : soigner et relâcher Giovanna, laissant en vie un témoin gênant ; s'en débarrasser ou l'abandonner, c'est-à-dire commettre un infanticide et risquer des représailles ; ou emmener en cavale un otage VIP supplémentaire qui leur garantit d'être traqués sans relâche par les forces de l'ordre.

Faites transpirer vos joueurs en leur faisant croiser des patrouilles de police, traverser un barrage routier ou croiser le regard soupçonneux du commerçant de la petite bourgade chez qui ils s'arrêtent pour se ravitailler, alors que les chaînes d'info en continu diffusent toujours en boucle les images de l'incident.

Usez des confrontations avec parcimonie : l'équipe d'Aylin retrouve peut-être la trace des fuyards à l'occasion d'une course-poursuite en rase-campagne, lors de laquelle Anya manque de s'échapper… avant que la cavale ne continue.

SCÈNE 2 – EN PLANQUE

PNJ suggérés : aucun

Cette scène est un huis-clos psychologique. Conçue pour être jouée après une période de cavale en voiture, elle peut également la précéder si les runners trouvent immédiatement une planque, à proximité du site de la sortie scolaire.

Confinés dans un espace minuscule pendant plusieurs jours, quasiment sans le moindre contact avec le monde extérieur, sans intimité et forcés de faire preuve de la plus extrême prudence lors de tout ravitaillement, les PJ doivent s'assurer qu'Anya garde le silence, ne s'évade pas et ne sombre pas moralement – tout en gérant les tensions qui ne manqueront pas d'agiter les membres de l'équipe.

À moins que les runners ne soient des sociopathes, ils doivent se retrouver tiraillés entre leur éthique professionnelle et les ce qu'ils font subir à une gamine de 12 ans.

À l'issue de leur troisième semaine de cavale, les runners reçoivent les coordonnées GPS du point d'extraction, un chalet abandonné dans une clairière au milieu de la forêt, accessible depuis une piste en terre battue à quelques heures de route.

SCÈNE 3

PNJ suggérés : équipe d'intervention de S-K Prime (utilisez les forces de sécurité d'élite, p. 187-188), Aylin Yilmaz, équipe de runners

Les runners arrivent au chalet pour attendre leur extraction, l'équipe d'Aylin sur les talons. Alors que leur transport n'est plus qu'à quelques minutes de vol, une escouade d'in-

CONTACTS AVEC MIRANDA

Conformément aux instructions, les runners ont la possibilité de prendre brièvement contact avec Miranda une fois par semaine. Voici le message qu'elle leur transmet.

À l'issue de la semaine 1 : « Restez en planque ou en déplacement, le temps que nous organisions la logistique de l'extraction. »

À l'issue de la semaine 2 : pas de contact ; l'identité d'Anya est révélée au grand public et les médias en font leurs choux gras pendant plusieurs jours.

À l'issue de la semaine 3 : « Les derniers préparatifs sont en place. Rendez-vous dans 6h au point d'extraction (cordonnées GPS jointes). Attention, cette ligne n'est pas sure. »

LES 400 COUPS D'ANYA

Au cours de leur cavale, que ce soit sur la route ou en planque, les runners doivent faire face à plusieurs des incidents suivants : lancez 2D6 tous les quelques jours ou choisissez des péripéties dans la liste ci-dessous.

2 : Anya parvient à se libérer de ses liens ou à tromper la vigilance de ses gardes et à fuir en prévenant des touristes ou des voisins dans un endroit isolé.

3 : Anya subit une complication médicale (infection dentaire, appendicite), qui nécessite d'urgence un traitement médical professionnel ou une opération.

4 : rongée par les remords après ce qu'elle a fait à Giovanna, Anya simule ou réalise une véritable tentative de suicide à l'aide de ce qui tombe sous la main : produits chimiques, arme subtilisée, objet tranchant, ceinture…

5-6 : visiblement perturbée et mutique, Anya tente frénétiquement de dissimuler son entrejambe. Elle vient d'avoir ses premières règles et les runners doivent s'occuper de l'adolescente bouleversée ; l'occasion de susciter la sympathie de l'un des PJ féminins.

7 : c'est l'anniversaire d'Anya, qui a 12 ans aujourd'hui. Vont-ils le fêter d'une manière ou d'une autre pour tenter de garder le moral de leur captive ?

8-9 : lors d'un moment d'inattention de ses ravisseurs, Anya parvient à subtiliser une arme ou à en improviser une, et à attaquer l'un des PJ – si possible celui qui a le moins de sang-froid ou de sympathie pour elle. Elle n'hésitera pas à le tuer si elle le peut.

10 : sur la route ou en planque, le groupe est attaqué par une (méta)créature qui défend son territoire et cherche à nourrir ses petits. Chassée ou tuée, la créature laisse derrière elle un petit dont Anya commence à s'occuper. Cela contribue visiblement à l'apaiser. Mais le bébé est très bruyant, et a besoin de beaucoup d'attention et de nourriture… le garder en vie tout au long de la cavale représente un véritable défi.

11-12 : Anya est parvenue à voler ou a trouvé un commlink à l'occasion d'une pause et a réussi à envoyer un bref message à Aylin, qui converge immédiatement sur la position des runners, qui doivent l'affronter ou fuir (peut fournir la transition entre les scènes 1 et 2).

tervention spéciale de S-K Prime débarque et tente de neutraliser les runners – ils ne feront toutefois rien qui mette en danger Anya, en particulier si l'équipe s'en sert comme bouclier. Jouez le combat qui se terminera probablement en siège du chalet où seront retranchés les joueurs. Alternativement, si vous préférez éviter une fusillade, Romanov peut débarquer à temps pour prendre en main les négociations. Jouez la corde sensible, en mode « Je te jure que je vais te libérer ma chérie. »

Alors que la situation pourrit ou se tend… les hostilités cessent subitement quand le chef d'escouade ordonne de cesser le feu. Après quelques instants, le VTOL des runners se pose dans la clairière alors que l'escouade d'assaut adverse se tient coite et qu'Aylin bouillonne (comme Romanov si elle est présente).

ÉPILOGUE

Miranda King (voire Rolf Bremen si les PJ le connaissent) descend de l'appareil, accompagnée d'un huissier qui vient remettre un document à Aylin (ou Romanov) : les tribunaux européens compétents ont statué en urgence et, suite au test de paternité réalisé par Johnny Spinrad, lui attribuent la garde exclusive d'Anya.

King s'entretient avec le chef d'escouade de S-K Prime et tous deux entrent dans le chalet, comme s'ils discutaient de la pluie et du beau temps. Miranda King explique aux runners qu'ils sont désormais libres de partir avec Anya. Le chef d'escouade appelle Claudia Romanov qui s'entretient directement avec King et admet sa défaite, en présence d'une Anya folle de rage.

« Miranda, tu diras à Johnny qu'il a gagné celle manche. Bien joué. » Et en russe à l'attention de sa fille : « Anya, tu sais ce qu'il te reste à faire. »

Les runners embarquent dans le VTOL avec Anya et King, pour un bref vol jusqu'à un aérodrome où ils embarquent dans un jet privé qui les dépose à l'aéroport de Nice. Un hélicoptère les y attend pour les déposer sur le *megayacht* de Spinrad dans le port de Monaco, face au nouveau QG en construction de SpinGlobal.

King, les runners et Anya sont introduits dans un salon où se trouvent Shahid Zahir et Gabrielle Al Thani (voir Mille et un ennuis, p. 256), la nouvelle femme de Johnny Spinrad. Ce dernier termine le tournage d'une acrobatie en jet ski pour une publicité avant de rejoindre le groupe, sourire aux lèvres en s'essuyant les cheveux. Il se penche vers sa fille et place ses deux mains sur ses épaules d'un geste bienveillant.

« Anya, très heureux de faire enfin ta connaissance. Nous avons tellement de retard à rattraper. »

Impassible, Anya se contente de lui cracher au visage. Sans se démonter, Spinrad s'essuie effleure son collier de barbe et lui concède : « Ta mère toute… crachée. Mais je comprends ton trouble, ces dernières semaines ont dû être éprouvantes. Gabby va t'accompagner vers tes quartiers… je suppose que tu peux dire que c'est ta belle-mère désormais. »

Spinrad se tourne vers les runners et les toise avec appréciation. « Félicitations pour cet excellent travail. Merci d'avoir ramené ma fille saine et sauve. » Puis il s'éloigne pour répondre à un appel sur son commlink. Gabrielle s'approche d'Anya et la prend dans ses bras avec un sourire : « On va très bien s'entendre toutes les deux. » Puis elle s'approche du runner le plus charismatique et lui glisse avec un sourire : « Je saurai à qui faire appel la prochaine fois que j'aurai besoin d'un service. »

Après cette réunion de famille, les runners sont payés par Miranda King, remerciés, et se voient offrir une semaine dans le plus grand hôtel-casino de Monaco, ainsi que des billets d'avion ou de suborbital vers la destination de leur choix.

Si l'un ou l'une des runners a développé une relation forte avec Anya lors des mois précédents et s'est efforcé de bien la traiter, celle-ci prend le temps de lui faire ses adieux, non sans lui glisser un numéro de commlink qui lui permettra de la joindre. Même en en étant victime, elle sait apprécier le travail de professionnels – et pourra rester un contact précieux.

ANARCHY & ÇINQUIÈME ÉDITION

LES OUVRAGES DE LA CINQUIÈME ÉDITION

Si *Shadowrun : Anarchy* est votre première introduction au Sixième Monde, ou une réintroduction après une longue pause, voici deux bonnes nouvelles : tout d'abord, ce livre est tout ce dont vous avez besoin pour de nombreuses et passionnantes heures de Shadowrun. De plus, si vous voulez en apprendre plus sur le Sixième Monde et introduire de nouveaux éléments dans vos parties (et il y en a beaucoup), de nombreux autres livres sont disponibles. Certains de ces livres contiennent beaucoup de caractéristiques chiffrées, et nécessiteront donc un effort pour être convertis à *Anarchy* ; d'autres se concentrent sur l'univers, l'intrigue et ses acteurs principaux, stimulant l'inspiration et offrant des accroches de scénarios et de campagnes sans nécessiter d'effort de conversion à *Anarchy*. Voici un petit aperçu des différents types d'ouvrages de la gamme *Shadowrun*, des informations qu'ils contiennent et des efforts qu'ils demanderont pour être utilisés avec *Anarchy*.

LIVRES DE RÈGLES

Chaque domaine important de l'univers dispose d'un livre de règle spécifique :

- ***Run & Gun*** pour le combat
- ***Le Grimoire des Ombres*** pour la magie
- ***Chrome Flesh*** pour les augmentations
- ***Data Trails*** pour la Matrice
- ***Run Faster*** détaille de nouvelles options de personnages

En tant que livres de règles, ils sont naturellement remplis de caractéristiques chiffrées et de règles qui n'ont pas d'utilité pour les joueurs d'*Anarchy*. Ils contiennent cependant de nombreuses informations sur leurs domaines respectifs, ainsi que des idées de scénarios, d'Atouts et d'équipement qui pourraient s'avérer utiles. ***Run Faster,*** en particulier, pourrait fournir de nombreuses idées de personnages aux joueurs qui souhaiteraient exploiter l'ensemble des personnalités du Sixième Monde. Enfin, les catalogues de ces livres contiennent pléthore de noms commerciaux qui peuvent être réutilisés pour habiller les capacités des personnages et rendre leur environnement plus « réel ».

SUPPLÉMENTS D'UNIVERS ET DES OMBRES

Ces suppléments contiennent des informations sur l'univers et les intrigues majeures en cours. Ces informations sont directement utilisables à *Anarchy*. De plus, les suppléments des Ombres abordent chacun une facette du métier de Shadowrunner qui peuvent s'avérer source d'inspiration, même si la petite section équipement peut nécessiter une adaptation. ***Âmes Volées*** se concentre sur les extractions, en plus de l'histoire principale, et ***Lockdown*** détaille l'état actuel de la ville de Boston tout en fournis-

sant une campagne. D'autres suppléments de ce type seront aussi traduits.

SCÉNARIOS

Ces ouvrages peuvent être très utiles pour générer des idées d'aventures et de campagnes pour *Anarchy*. Les PNJ devront être adaptés à *Anarchy*, mais une adaptation à la volée est possible, comme indiqué ci-dessous. Les livres de campagne comme ***Bloody Business*** ont une structure plus lâche, ce qui permet au meneur de jeu de combiner les intrigues comme il le souhaite, alors que les aventures comme ***Fragmentation*** ont un déroulement plus défini, réduisant ainsi le travail préparatoire nécessaire au MJ.

PASSER DE SR5 À ANARCHY

Deux méthodes sont proposées ici pour convertir les personnages : une méthode rapide, mais approximative, et une méthode détaillée. Utilisez la méthode rapide pour les PNJ tirés des ouvrages *Shadowrun* et réservez plutôt la méthode détaillée pour convertir les personnages joueurs de *SR5*, ou pour les PNJ principaux qui nécessitent d'être plus étoffés.

Notez qu'il n'est pas forcément nécessaire de convertir les personnages. Pour faire un test à la volée, la combinaison Compétence + Attribut utilisée à *Anarchy* peut être appliquée avec les personnages *SR5*. Contentez-vous des étapes 1 et 2 de la méthode rapide et vous serez capables de faire avancer votre aventure.

Pour les autres cas, voici comment adapter un personnage *SR5* pour *Anarchy*.

MÉTHODE RAPIDE

ÉTAPE 1 : ATTRIBUTS

Utilisez directement les attributs Force, Agilité, Volonté, Logique, Charisme et Chance du personnage. Les autres attributs sont ignorés.

ÉTAPE 2 : COMPÉTENCES

Les indices des compétences demeurent inchangés. Si une compétence n'existe plus à *Anarchy*, remplacez-la par la compétence *d'Anarchy* la plus proche (probablement celle qui porte le nom du groupe de compétence associé de SR5, comme remplacer Pistolets de *SR5* par Armes à feu *d'Anarchy*). Si le personnage dispose de plusieurs compétences de *SR5* qui correspondent à la même compétence *d'Anarchy*, gardez l'indice le plus haut.

ÉTAPE 3 : TRAITS

Sélectionnez les deux avantages et le défaut les plus marquants du personnage et ignorez les autres. N'ajoutez pas de Trait si le personnage en a moins, ce qui est le cas de beaucoup de PNJ. Les traits qui apparaissent dans la liste p. 70 sont prêts à l'emploi, pour les autres l'effet par défaut est de fournir un modificateur de +2 dés à une compétence donnée pour les avantages et de –2 dés pour les défauts.

ÉTAPE 4 : PERSONNAGES ÉVEILLÉS OU ÉMERGÉS

Ces aptitudes sont conservées à *Anarchy*.

ÉTAPE 5 : ARMES

Certaines armes apparaissent dans le catalogue d'armes p. 73 et il suffit donc de prendre leurs caractéristiques. Pour les autres, effectuez les changements suivants : remplacez Force par (Force / 2) pour les armes de mêlée et réduisez la valeur de dommage des armes à distance de 2. Assignez les modificateurs de portée en vous inspirant de ceux fournis pour une arme similaire. Ne vous souciez pas d'éventuelles modifications d'armes à ce stade : la plupart n'ont pas d'effet à *Anarchy* et les autres seront gérées à l'étape suivante.

ÉTAPE 6 : AUGMENTATIONS, SORTS, POUVOIRS, ETC.

Les Atouts de *Shadowrun : Anarchy* couvrent tout cela. Le catalogue d'Atouts, p. 67, devrait aider à faire la conversion : si l'Atout correspondant existe, utilisez simplement la version *Anarchy*. Gardez en tête que les personnages ne peuvent pas avoir plus de six Atouts, pour certains personnages il sera nécessaire d'abandonner certains objets, sorts, capacités, armes ou spécialités. Concentrez-vous sur ce qui est essentiel pour ce personnage et supprimez les doublons (un mage n'a pas besoin des sorts Éclair de force et Éclair mana à *Anarchy*). Dans certains cas, plusieurs Atouts proches peuvent être regroupés en un seul, de niveau supérieur.

Les Atouts qui n'existent pas dans le catalogue d'Atouts doivent être créés. La solution la plus simple, qui fonctionnera dans la plupart des cas, est de permettre de relancer un, deux ou trois dés lors des tests d'une compétence spécifique. Les sorts peuvent être plus compliqués, mais ils seront généralement construits de façon similaire aux sorts existants. Les préparations seront construites comme les sorts, en changeant uniquement l'intitulé. En cas de doute, trouvez un Atout similaire et copiez-le.

ÉTAPE 7 : ESSENCE

L'Essence du personnage est calculée en se basant sur ses Atouts, indépendamment de son Essence à *SR5*.

ÉTAPE 8 : ÉQUIPEMENT IMPORTANT ET CONTACTS

Sélectionnez les pièces d'équipement et les contacts les plus importants et notez-les. Idéalement il ne devrait pas en avoir plus de six au total, mais des exceptions sont possibles pour des personnages particulièrement avancés ou puissants.

ÉTAPE 9 : MONITEURS DE CONDITION

Recalculez les moniteurs de condition en suivant les règles normales de *Shadowrun : Anarchy :* [(Volonté / 2) + 8] pour le moniteur de condition étourdissant et [(Force / 2) + 8] pour le moniteur de condition physique.

MÉTHODE DÉTAILLÉE

La méthode détaillée suit la même trame que la méthode simple, en détaillant davantage certaines étapes et en en ajoutant quelques-unes.

ÉTAPE 1 : ATTRIBUTS

Utilisez directement les attributs Force, Agilité, Volonté, Logique, Charisme et Chance du personnage. Si la Constitution naturelle du personnage est supérieure à sa Force, augmentez sa Force de 1 par tranche de 2 points de différence. Si sa Réaction naturelle est supérieure à son Agilité, augmentez son Agilité de 1 par tranche de 2 points de différence. Si son Intuition naturelle est supérieure à sa Logique, augmentez sa Logique de 1 par tranche de 2 points de différence. Cela signifie qu'un personnage avec une Intuition de 5 et une Logique de 2 sera converti à Anarchy avec une Logique de 3. Dans tous les cas, les attributs ne peuvent pas dépasser le maximum défini par le métatype, tout point au-delà est perdu.

Si la Magie du personnage est supérieure à sa Volonté, augmentez sa Volonté de 1 par tranche de 2 points de différence. Si la Volonté atteint la valeur maximale et qu'il reste des points, ils sont ajoutés à une compétence au choix du joueur parmi Combat astral, Sorcellerie et Conjuration. Ils peuvent être divisés entre plusieurs compétences.

Si la Résonance du personnage est supérieure à sa Logique, augmentez sa Logique de 1 par tranche de 2 points de différence. Si la Logique atteint la valeur maximale et qu'il reste des points, ils sont ajoutés à une compétence au choix du joueur parmi Hacking et Technomancie. Ils peuvent être divisés entre plusieurs compétences.

ÉTAPE 2 : COMPÉTENCES

Les indices des compétences demeurent inchangés. Si une compétence n'existe plus à *Anarchy*, remplacez-la par la compétence *d'Anarchy* la plus proche (probablement celle qui porte le nom du groupe de compétence associé de *SR5*, comme remplacer Pistolets de *SR5* par Armes à feu *d'Anarchy*). Si le personnage dispose de plusieurs compétences de *SR5* qui correspondent à la même compétence *d'Anarchy*, commencez par garder l'indice le plus haut. Puis additionnez les indices des autres compétences *SR5* correspondant à cette compétence *Anarchy* et divisez le résultat par 3 (arrondi à l'inférieur). Ajoutez ce résultat à la nouvelle compétence, sans pouvoir dépasser 12.

ÉTAPE 3 : TRAITS

Sélectionnez les deux avantages et le défaut les plus marquants du personnage et ignorez les autres. N'ajoutez pas de Trait si le personnage en a moins, ce qui est le cas de beaucoup de PNJ. Les traits qui apparaissent dans la liste p. 70 sont prêts à l'emploi, pour les autres l'effet par défaut est de fournir un modificateur de +2 dés à une compétence donnée pour les avantages et de −2 dés pour les défauts. Les joueurs sont libres de proposer un autre fonctionnement pour leurs traits, avec l'accord du meneur de jeu.

ÉTAPE 4 : PERSONNAGES ÉVEILLÉS OU ÉMERGÉS

Ces aptitudes sont conservées à *Anarchy*.

ÉTAPE 5 : ARMES

Certaines armes apparaissent dans le catalogue d'armes p. 73 et il suffit donc de prendre leurs caractéristiques. Pour les autres, effectuez les changements suivants : remplacez Force par (Force / 2) pour les armes de mêlée et réduisez la valeur de dommage des armes à distance de 2. Assignez les modificateurs de portée en vous inspirant de ceux fournis pour une arme similaire. Ne vous souciez pas d'éventuelles modifications d'armes à ce stade : la plupart n'ont pas d'effet à *Anarchy* et les autres seront gérées à l'étape suivante.

ÉTAPE 6 : AUGMENTATIONS, SORTS, POUVOIRS, ETC.

Les Atouts de *Shadowrun : Anarchy* couvrent tout cela. Le catalogue d'Atouts, p. 67, devrait aider à faire la conversion : si l'Atout correspondant existe, utilisez simplement la version *Anarchy*. Gardez en tête que les personnages ne peuvent pas avoir plus de six Atouts, pour certains personnages il sera nécessaire d'abandonner certains objets, sorts, capacités, armes ou spécialités. Concentrez-vous sur ce qui est essentiel pour ce personnage et supprimez les doublons (un mage n'a pas besoin des sorts Éclair de force et Éclair mana à *Anarchy*). Dans certains cas, plusieurs Atouts proches peuvent être regroupés en un seul, de niveau supérieur.

Les Atouts qui n'existent pas dans le catalogue d'Atouts doivent être créés. La solution la plus simple, qui fonctionnera dans la plupart des cas, est de permettre de relancer un, deux ou trois dés lors des tests d'une compétence spécifique. Les sorts peuvent être plus compliqués, mais ils seront généralement construits de façon similaire aux sorts existants. Les préparations seront construites comme les sorts, en changeant uniquement l'intitulé. En cas de doute, trouvez un Atout similaire et copiez-le.

ÉTAPE 7 : MOTS-CLÉS, COMPORTEMENTS ET RÉPLIQUES

Utilisez votre connaissance du personnage pour lui trouver cinq Mots-clés ainsi que quatre Comportements et six Répliques.

ÉTAPE 8 : ESSENCE

L'Essence du personnage est calculée en se basant sur ses Atouts, indépendamment de son Essence à *SR5*.

ÉTAPE 9 : ÉQUIPEMENT IMPORTANT ET CONTACTS

Sélectionnez les pièces d'équipement et les contacts les plus importants et notez-les. Idéalement il ne devrait pas en avoir plus de six au total, mais des exceptions sont possibles pour des personnages particulièrement avancés ou puissants.

ÉTAPE 10 : MONITEURS DE CONDITION

Recalculez les moniteurs de condition en suivant les règles normales de *Shadowrun : Anarchy* : [(Volon-



té / 2) + 8] pour le moniteur de condition étourdissant et [(Force / 2) + 8] pour le moniteur de condition physique.

PASSER D'ANARCHY À SR5

Certains joueurs peuvent vouloir transposer leurs personnages *Anarchy* à *SR5*, afin de bénéficier des règles plus détaillées de ce jeu. La procédure suivante permet de faire cette conversion, mais le livre de base de *Shadowrun, Cinquième Édition* est nécessaire pour fournir l'ensemble des règles et aider à certains détails. Comme précédemment, la conversion se fait par étapes.

ÉTAPE 1 : ATTRIBUTS

Utilisez directement les attributs Force, Agilité, Volonté, Logique, Charisme et Chance du personnage. La Constitution prend le même indice que la Force, la Réaction le même indice que l'Agilité et l'Intuition le même indice que la Logique. Diminuez les attributs si nécessaire pour respecter les valeurs maximales à *SR5*.

En fonction de leur métatype, les personnages disposent d'un certain nombre de points d'attributs à répartir entre leurs attributs (1 pour 1, sans pouvoir augmenter leur Chance). Ces points doivent être utilisés prioritairement pour respecter les valeurs minimales du métatype. Assurez-vous enfin que les personnages reçoivent les bonus liés à leur métatype, listés p. 68, *SR5*.

MÉTATYPE	POINTS
Humain	—
Elfe	1
Nain	2
Ork	2
Troll	3

ÉTAPE 2 : COMPÉTENCES

Pour les compétences qui ont une équivalence directe, gardez la compétence et son indice inchangés. Pour les compétences d'Anarchy qui correspondent à un groupe de compétences à *SR5* (Athlétisme, Armes à feu, Biotech, Conjuration, Corps à corps / Combat rapproché, Électronique, Furtivité, Ingénierie, Sorcellerie, Technomancie), sélectionnez une compétence du groupe et attribuez-lui l'indice de la compétence à *Anarchy*. Sélectionnez ensuite deux autres compétences du groupe qui auront un indice égal à la moitié (arrondi à l'inférieur) de l'indice de la compétence *d'Anarchy*.

ÉTAPE 3 : COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Les compétences de connaissances jouent un rôle plus important à *SR5* que les Connaissances à *Anarchy*, il est donc nécessaire d'en ajouter. Le personnage disposera de (Intuition + Logique) × 2 points de compétences de connaissances, à dépenser dans ses compétences de

connaissance (1 point pour 1 point de compétence). Commencez par donner un indice à la Connaissance *d'Anarchy*, puis ajoutez de nouvelles compétences. Les Mots-clés des personnages *d'Anarchy* jouant le rôle de Connaissances, il est conseillé de commencer par celles-là. Le personnage reçoit aussi sa langue natale comme compétence de langue gratuitement (indice : N).

ÉTAPE 4 : TRAITS

Si un trait *d'Anarchy* dispose d'un équivalent à *SR5*, donnez simplement ce trait à votre personnage. S'il s'agit d'un trait disponible en plusieurs niveaux, utilisez le niveau minimum. Si un trait n'a pas d'équivalent à *SR5*, choisissez-en un autre ou créez-le avec le meneur de jeu.

ÉTAPE 5 : PERSONNAGES ÉVEILLÉS OU ÉMERGÉS

Ces aptitudes sont conservées à *SR5*. Un personnage Éveillé aura un attribut Magie égal à [(Sorcellerie + Volonté) / 2] et un personnage Émergé aura un attribut Résonance égal à [(Technomancie + Logique) / 2] (arrondi au supérieur dans les deux cas).

ÉTAPE 6 : ARMES

Toutes les armes décrites dans *Anarchy* existent à *SR5*, utilisez simplement les statistiques *SR5* des armes de votre personnage, dans leur version standard et sans modification additionnelle. Si vous avez inventé une arme pour votre personnage, discutez avec votre meneur de jeu pour trouver l'arme correspondante à *SR5*.

ÉTAPE 7 : ATOUTS

Les Atouts *d'Anarchy* peuvent correspondre à des augmentations, des sorts, des pouvoirs d'adepte, de l'équipement spécifique, etc. à *SR5*. Dans la plupart des cas, l'Atout existe déjà à *SR5*, le personnage reçoit donc l'augmentation, le sort, le pouvoir ou l'équipement correspondant. De nombreuses augmentations et pouvoirs ont plusieurs niveaux, et c'est généralement aussi le cas des Atouts. Dans ce cas le niveau de l'augmentation ou du pouvoir est celui de l'Atout qu'il remplace.

Les personnages avec un cyberdeck sélectionnent trois programmes s'ils ne les ont pas déjà et choisissent un cyberdeck en se basant sur les exemples donnés dans le catalogue d'Atouts (p. 67), en accord avec le meneur de jeu. Les technomanciens choisissent trois formes complexes. Les mages doivent avoir au moins quatre sorts, et peuvent donc en sélectionner de nouveaux pour atteindre ce nombre. Les adeptes doivent s'assurer que le nombre de points de pouvoir correspond bien à leur niveau de Magie, et sélectionner ou abandonner des pouvoirs le cas échéant.

ÉTAPE 8 : ESSENCE

L'Essence du personnage est recalculée à partir du coût en Essence de ses augmentations à *SR5*, indépendamment de son indice d'Essence à *Anarchy*. Si par hasard son Essence est de 0 ou moins, passez certaines de ces augmentations en alphaware ou betaware pour garder son Essence positive et l'empêcher de devenir un cyberzombie.

ÉTAPE 9 : ÉQUIPEMENT ET CONTACTS

L'équipement et les contacts sont directement ajoutés au personnage, les joueurs devant prendre le temps de comprendre les règles afférentes à leur équipement. Les joueurs répartissent ensuite Charisme × 3 points entre l'Influence et la Loyauté de leurs contacts (voir p. 388, *SR5*).

ÉTAPE 10 : MONITEURS DE CONDITION

Recalculez les moniteurs de condition en suivant les règles normales de *SR5*. [(Volonté / 2) + 8] pour le moniteur de condition étourdissant et [(Constitution / 2) + 8] pour le moniteur de condition physique.

ÉTAPE 11 : TOUCHES FINALES

Le personnage reçoit 15 points de Karma et 10 000 nuyens pour fignoler son personnage, en suivant les règles de Dépense du Karma restant (p. 100, *SR5*). Le Karma peut être converti en nuyens au taux de 2 000 nuyens par point de Karma, sans limite. Par contre, on ne peut garder qu'au maximum 5 000 nuyens après la conversion du personnage, le reste doit être dépensé lors de cette étape.

ÉTAPE 12 : LIMITES

Les limites doivent être calculées suivant les règles normales de *SR5* :

- **Limite mentale** = [(Logique × 2) + Intuition + Volonté] / 3 (arrondi au supérieur)
- **Limite physique** = [(Force × 2) + Constitution + Réaction] / 3 (arrondi au supérieur)
- **Limite sociale** = [(Charisme × 2) + Volonté + Essence] / 3 (arrondi au supérieur)

☐ Émergé
☐ Éveillé

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE

MÉTATYPE

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

RÉPLIQUES

MOTS-CLÉS

COMPORTEMENTS

COMPÉTENCES

ATOUTS

ESSENCE :

TRAITS

ARMES

MAINS NUES — VD | COURTE | INT. | LONGUE

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
	VD	COURTE	INT.	LONGUE
	VD	COURTE	INT.	LONGUE
	VD	COURTE	INT.	LONGUE
	VD	COURTE	INT.	LONGUE
	VD	COURTE	INT.	LONGUE

MONITEUR DE CONDITION

ARMURE

PHYSIQUE

-1 -2 -3 -4 -5

ÉTOURDISSANT

-1 -2 -3 -4 -5

ÉQUIPEMENT

CONTACTS