

SHADOWRUN®

ANARCHY

COMPILATION



PRODUIT PAR LES FANS



The logo features the word "SHADOWRUN" in a metallic, blocky font with a red dragon head icon above the letter 'S'. Below it, the word "ANARCHY" is written in a large, jagged, yellow font with black outlines and a black shadow. Underneath "ANARCHY", the word "COMPILATION" is written in a smaller, yellow, blocky font with black outlines. At the bottom of the logo, the text "PRODUIT PAR LES FANS" is written in a small, yellow, blocky font with black outlines.

SHADOWRUN[®]
ANARCHY
COMPILATION
PRODUIT PAR LES FANS

VERSION 3.7.1

CRÉDITS

Shadowrun Anarchy est un jeu développé par **Catalyst Game Labs** et traduit en VF par **Black Book Édition**. L'ensemble du document est le résultat d'un travail communautaire sur le forum de BBE, chaque création restant la propriété de son auteur respectif.

Mise en page :

Pretre

Création de la maquette :

Beetlejuice d'après la maquette originale qui reste la propriété de Black Book Édition.

Illustration de Couverture :

Couverture originale de Shadowrun V1 mise en page dans le style Anarchy.

Sources diverses :

Livre de base Shadowrun Anarchy - VF

Livre de base Shadowrun V5

Supplément Chicago Chaos - VO

Le Shadow-wiki de shadowrun.fr

Travail de compilation par Beetlejuice

Travail de compilation par Briselune

Le magazine Dragon Rouge

Texte de Julien Pirou et de Julien Lemarinier

Nouvelles règles par :

- Nouveaux Atouts et traits - Pretre, Beetlejuice, Aljamis, Lissothus et Mouche
- Système d'équipements avancé - Beetlejuice
- Système de Planque - Pretre à partir d'une aide de jeu de Julien Pirou
- Système de Karma et conception d'équipe - Pretre
- Système de Célébrité - Pretre
- Système de Tactiques augmentées - Pretre à partir d'une aide de jeu de Julien Pirou et de Julien Lemarinier
- Système d'Initiation - Beetlejuice/Pretre
- Système de Submersion - Lissothus
- Conception de drones et de véhicules - Beetlejuice, Lissothus et Pretre
- Eveil Totémique - Pretre
- Magie avancée - Pretre, sur la base du livre de base de Shadowrun V5, propriété de Black Book Edition et Catalyst Games Labs.
- Animaux et familiers - Aljamis

Fiches de personnage augmentées :

- Fiches 6 ou 9 atouts - Pretre

- Fiche de planque et d'équipe - Pretre

SOMMAIRE

CHRONOLOGIE DE SHADOWRUN	6	CATALOGUE D'ÉQUIPEMENTS	110
NOUVELLES RÈGLES - CYBERNÉTIQUES	56	PACKS DU RUNNER	110
CATALOGUE D'ATOÛTS	58	ARMEMENTS	110
CHANGELIN	58	ACCESSOIRES ÉLECTRONIQUES	115
CYBERWARE	60	SÉCURITÉ ET SURVEILLANCE	115
BIOWARE	66	CONTREMESURE ET INTRUSION	117
CYBERDECKS	70	IDENTITÉS ET CRÉDITUBES	117
PROGRAMMES	70	OUTILLAGE	118
FORMES COMPLEXES	71	MATÉRIEL DE SURVIE	118
FLUX DE RÉSONANCE	73	MATÉRIEL MÉDICAL	119
SPRITES	73	VÉHICULES	119
SORTS	74	CONCEPTION DE DRONES ET VÉHICULES	131
FOCUS	77	HACKING - RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES	137
POUVOIRS D'ADEPTE	78	CÉLÉBRITÉ	138
ATOÛTS SOCIAUX ET DIVERS	81	PLANQUE ET CRÉATION D'ÉQUIPE	140
DRONES	82	TACTIQUES AUGMENTÉES	150
ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX	91	INITIATION MAGIQUE ET SUBMERSION	154
VÉHICULES	93	ÉVEIL TOTÉMIQUE	160
AMÉLIORATIONS D'ARME	94	MAGIE AVANCÉE	163
DOC WAGON	95	ANIMAUX ET FAMILIERS	173
CATALOGUE DE TRAITS	96	FICHES DE PERSONNAGE	176
AVANTAGES	96		
AVANTAGES ESPRITS MENTOR	100		
AVANTAGES PARAGON	103		
AVANTAGES VOIES	104		
DÉSAVANTAGES	105		

CHRONOLOGIE DE SHADOWRUN

ENTREZ DANS L'ANARCHY !

EN ROUTE POUR L'APOCALYPSE (1996-2010)

1996

- Les indépendantistes québécois accèdent au pouvoir.
- Le Président des USA, Lynch, commence un vaste programme de privatisation. Il commence par l'US Postal, l'US Weather Service, le Forest Service, Amtrak, et une demi-douzaine d'autres services publics.

1998

- Le Perfluoro-4-methyl-octahydro-quinoline (P4MO), sang artificiel, est créé.
- Émeutes au sud de Londres, Royaume-Uni.
- Cette année-là, les effectifs de l'armée des USA ont été amputés de près de 40%, avec des coupes encore plus sombres dans le secteur de l'équipement comme dans celui de la recherche et du développement de nouveaux systèmes d'armement.
- L'importation d'armes à feu est interdite aux USA.

1999

- **8 janvier** : Des membres du syndicat Teamster (USA) rejettent une offre de contrat de l'état et se mettent en grève. Cela mène à des problèmes pour se fournir de la nourriture à New York, et des émeutes éclatent : il y a des centaines de morts et des milliers de blessés.
- **2 février** : Les Amérindiens Mohawks réclament leur indépendance et nomment «leur» territoire (qui s'étend sur plusieurs États : Oka, Kahnawake, et Kanesatake) la Nation Mohawk Souveraine. Les troupes canadiennes attaquent les Mohawks dans leur fortification de Kahnawake.
- **2 février** : La tribu Dene du Canada est forcée de se retirer de ses terres pour permettre l'exploitation de gaz naturel.

- **12 avril** : Aux USA, un véhicule de produits pharmaceutiques de la Seretech est attaqué par les émeutiers ; il se défend : 20 employés de Seretech et 200 civils sont tués.

- **6 mai** : Suite à l'incident du 12 avril, le gouvernement fédéral des USA et plusieurs gouvernements d'état attaquent Seretech en justice, pour négligence criminelle.

- **3 octobre** : Les forces canadiennes offrent un sauf-conduit aux non-combattants Mohawks. L'offre est ignorée. Au lever du jour, une salve de missiles Cataphract guidés par interface frappe les fortifications de Kahnawake. L'infanterie mécanisée, un bataillon de blindés et plusieurs unités de cavalerie aérienne attaquent. Le combat est terminé avant midi. La Nation Souveraine Mohawk est complètement balayée.

- **26 octobre** : La Cour Suprême confirme le droit de Seretech à maintenir une force armée. C'est la «Décision Seretech contre les USA».

- **6 novembre** : Premier référendum concernant l'opportunité de faire de l'Australie une république. Le «non» l'emporte et l'Australie demeure une monarchie.

- Les corpos s'inquiètent de l'état social et politique du monde. Elles ne croient plus être protégées par les forces gouvernementales. Elles arment leur personnel de sécurité avec le meilleur équipement disponible et font appel à des mercenaires pour protéger leurs intérêts. Ainsi si la désobéissance civile ou la violence urbaine enflamme un pays, elles n'auront qu'à y transporter leurs troupes.

- Le Timor Oriental fait sécession de la République d'Indonésie et devient indépendant.

2000

- **10 juillet** : La Cour Suprême des USA incite les États à accorder l'autonomie aux corporations et donne l'autorisation à Shiawase de construire des centrales nucléaires.

- **7 novembre** : Martin Hunt est élu président des USA.

- **8 novembre** : La centrale nucléaire américaine de Shiawase est connectée au réseau.

- **14 décembre** : La centrale nucléaire de Shiawase est attaquée par un commando écoterroriste «Terra First!» équipé d'armes militaires et transportant de quoi faire exploser la centrale. Tous les membres du commando sont tués.
- Au Texas, les Texas Rangers deviennent une véritable force armée.

2001

- **14 février** : Suite à la Décision Seretech, la seconde décision Shiawase est également prise, donnant l'extraterritorialité à des corporations multinationales et devient une nouvelle loi. Toute la scène internationale a tôt fait de suivre.
- **20 février** : La France refuse de reconnaître l'extraterritorialité de Shiawase. Elle se retrouve vite seule de ce côté de la dispute. Neuf années de sanctions corporatistes suivront.
- **20 juillet** : Lors du G8 à Gênes (Italie), des forces de sécurité privée ouvrent le feu sur des protestants anti-corporatistes, en tuant 12. Cet acte est soutenu par les médias italiens, ce qui force les protestataires à changer de tactique.

2002

- **21 janvier** : Aux USA, début de ce que les médias appelleront «la course aux ressources» (fin en 2009). Des coalitions de corporations demandent et obtiennent le libre accès aux ressources naturelles sur tout le territoire. Cela entraîne la saisie des terres des réserves indiennes.
- **5 avril** : Suite à la «course aux ressources» aux USA, création du Mouvement Souverain Amérindien (MSA) par les plus extrémistes des Américains d'Origine.
- **14 juin** : Nicholas Aurelius condense toutes ses possessions économiques pour créer Ares Industries, qu'il base à Detroit. Le président des USA lui donne rapidement le droit à l'extraterritorialité.
- **8 juillet** : Des produits toxiques provenant de la Mer du Nord inondent la plus grande partie de Hambourg.
- Mitsuhamma Computer Technologies ouvre des bureaux à Minneapolis-Saint Paul, Minnesota (USA).
- Une nouvelle technologie permet la construction de la première puce optique résistante aux effets

électromagnétiques.

2003

- **24 mars** : Création de l'avion anglo-japonais suborbital Ghost : Londres-Boston en 76 minutes.
- **8 juillet** : Le gouvernement des USA dissout le gouvernement municipal de Washington D.C., le remplaçant par un pouvoir fédéral. La chose n'est pas vue d'un bon œil par les citoyens.
- **19 novembre** : Une inondation dans les régions d'Allemagne bordant la Mer du Nord répand partout une eau polluée. Hambourg est inondée sous les eaux usées et plusieurs centrales nucléaires doivent procéder à des fermetures d'urgence.
- La panthère nord-américaine est déclarée éteinte.

2004

- **Juin** : La fusion du réacteur nucléaire de Dungeness (Kent, Royaume-Uni) crée une zone d'irradiation. La fusion a tué 6 000 personnes.
- **10 septembre** : La Guerre de 10 minutes. La Libye lance une attaque à l'arme chimique contre Israël, qui riposte avec trois armes nucléaires ; les principales villes de Libye sont détruites.
- **2 novembre** : Philip Bester défait le président sortant Martin Hunt, et devient président des USA.

2005

- **13 mai** : La Biélorussie envahit la Pologne, l'Ukraine et les états baltes.
- **12 août** : À 07h20, tremblement de terre à New York : 200 000 morts, 200 milliards de dollars de dégâts. Les Nations Unies sont déplacées à Genève et la bourse à Boston.
- **2 septembre** : Le président sud-coréen est assassiné par un dissident communiste. Soutenu par les intérêts japonais, le Général Kyung Han Yoon prend le pouvoir et attaque la Corée du Nord, avec le soutien du Japon.
- **19 septembre** : Après le tremblement de terre ayant touché New York, l'East Coast Stock Exchange (la bourse de la côte est) déménage à Boston, ce qui revigore l'économie de la ville.
- L'Espagne est touchée par de terribles sécheresses.

- Au Royaume-Uni, le gouvernement Conservateur établit des parlements en Écosse et au Pays de Galles.

- Émeutes au sud de Londres.

2006

- **10 avril** : Le Japon installe une flotte de satellites solaires permettant de diffuser de l'énergie dans les régions isolées partout sur la Terre. Il s'implante ainsi dans les pays du Tiers-monde.

- **17 octobre** : Texas Instruments remporte son procès contre Miroyama Electric pour violation de brevet. Les dirigeants de ME se font seppuku. Miroyama Electric devient la propriété de Texas Instruments.

- **17 novembre** : La Corée du Nord tente de neutraliser le Japon en déclenchant une attaque nucléaire, mais les missiles n'explorent pas. Le régime tombe avant la fin de l'année, réunifiant la péninsule Coréenne.

- **Décembre** : Le Japon affirme sa position dans le monde en devenant le nouvel État Impérial Japonais.

- Le gouvernement des USA réalise que la production et l'exportation d'armes de haute technologie est une composante importante de son économie. Suspension des restrictions concernant l'import-export des armes.

- Sévèrement touchée par Mère Terre en 2005, New York est reconstruite par les corporations en échange d'un certain nombre de concessions, qui laissent en définitive le contrôle de la ville aux magnats, en particulier Manhattan.

- En Chine, les provinces de Guangdong, de Fujian, de Jiangxi, de Hunan et de Zhejiang forment le «Greater Canton Economic Development Council», pour gérer la forte augmentation des investissements étrangers et le boom économique causé par la Course aux Ressources.

- Les forces russes interviennent en Biélorussie, répondant à la pression internationale contre les attaques de la dictature de la Biélorussie sur la Pologne et les États baltes.

- L'Espagne est touchée par de terribles sécheresses.

2007

- **Printemps** : Le Ghana et la Côte d'Ivoire commencent un processus de 2 ans pour se retirer des Nations Unies et de la communauté internationale en général.

- **14 août** : Trois cartels de la drogue mexicains prennent des dispositions pour que leurs activités soient plus légitimes, et fondent ORO Corporation.

- **2 novembre** : La Cour Suprême des USA décide de ne pas revoir la décision du gouvernement visant à supprimer le gouvernement municipal de Washington. Cette victoire pour le président Philip Bester marque le début de sa chute dans les sondages.

- **23 décembre** : Les Princes William et Harry de la couronne d'Angleterre sont tués dans un accident d'avion.

- De nombreuses entreprises du nord de la Corée nouvellement privatisées fusionnent, formant Kwonsham Industries.

- L'Espagne est touchée par de terribles sécheresses.

- Une attaque biologique oblige le gouvernement espagnol à évacuer les Îles Canaries.

2008

- **4 mars** : La centrale nucléaire française de Cattenom, proche de la frontière allemande, est victime d'un accident et contamine le Luxembourg, la Lorraine française et la Sarre allemande.

- **4 mars** : Le corporation ORO annonce la découverte de larges dépôts de molybdène au large de Panama. Avant ladite découverte, la corporation avait réussi à établir un monopole sur toute la chaîne de production dudit métal.

- **18 avril** : Aux USA, le Texas crée des milices urbaines possédant de l'équipement militaire. Le Minnesota suit son exemple avec la «Firearm Education Law».

- **Juin** : Plusieurs pays centroaméricains se retirent des accords sur la propriété intellectuelle et d'autres matières apparentées. La piraterie et la violation de la propriété intellectuelle deviennent permises. ORO Corporation se positionne à la tête de la nouvelle société technopirate.

- **Juillet** : Les zones irradiées par l'explosion de Cattenom deviennent la SOX. Les gouvernements

de France et d'Allemagne la déclarent «zone restreinte».

- **4 novembre** : Jesse Garrety est élu président des USA, en défaisant le président en fonction, Philip Bester.

- **25 novembre** : Harris-3M annonce que la station Mir ne peut pas être sauvée. La société fait exploser la station.

- **Décembre** : La protection militaire coutant trop cher, les gouvernements français et allemands décident d'emmurer la zone.

- Aux USA, l'implémentation d'algorithmes ultrarapides permet d'avoir la télévision haute définition par les canaux habituels.

- Des impacts de météorites sur la station spatiale Mir (récemment vendue par les Russes à la société Harris-3M) tuent deux membres d'équipage. Les autres meurent après que Harris-3M a raté le lancement d'une mission de secours. L'orbite de la station commence à descendre.

- Après le désastre de Cattenom et près d'une décennie de scandales politiques, de désastres écologiques et de menaces de sécessions provinciales, un conseil militaire remplace le gouvernement fédéral de la République allemande.

- Israël accorde la pleine autonomie à la Palestine.

- L'Espagne est touchée par de terribles sécheresses.

2009

- **Mars** : La construction du mur autour de la SOX commence.

- **7 avril** : Charles III est couronné Roi du Royaume-Uni dans l'abbaye de Westminster.

- **5 mai** : United Oil annonce qu'elle a acquis 1/10e des terres des réserves indiennes des USA et 1/4 de celles des parcs fédéraux (vendues par le gouvernement américain).

- **18 septembre** : En réponse à l'annonce d'United Oil, un commando du MSA pénètre dans la base de lancement américaine de l'US Air Force de Shiloh (avec l'aide du Major John Redbourne) pour réclamer la restitution des terres indiennes et des parcs fédéraux saisis par l'United Oil.

- **28 septembre** : Après dix jours de négociations, un commando antiterroriste attaque le silo. L'équipe du MSA est tuée. Un missile Lone Eagle part pour la Russie, mais n'explose pas ; on sup-

pose que les Russes l'ont intercepté avec une arme secrète. La propagande corporatiste rend tous les Amérindiens responsables des actions du MSA qui ont failli tourner à la guerre thermonucléaire. Des émeutes anti-amérindiennes éclatent partout dans les USA.

- **19 octobre** : La réponse des USA à la montée de xénophobie envers les Amérindiens est l'Acte de Relogement et de Rééducation, qui entraîne le confinement de toute personne ayant des relations avec des Amérindiens. Au Canada, l'Acte de Nepean légitimant les camps d'internement pour les Indiens d'Amérique est voté le même jour. Il démantèle également le territoire Inuit de Nunavut.

- Le dernier condor de Californie meurt en captivité.

- A Dallas (USA), un gang de chômeurs sans abri s'attaque au QG d'United Oil exigeant que les «corporations fascistes» soient tenues responsables des problèmes liés aux crimes crapuleux et financiers. Le gouverneur du Texas, Hunter Carstairs, fait appel aux Texas Rangers Assault Teams pour mater l'émeute : 6 mercenaires morts, 5 employés d'United Oil gravement blessés et 167 émeutiers tués. En réponse aux émeutes de Dallas, l'état du Texas fait passer une nouvelle législation donnant carte blanche aux forces de sécurité corporatistes pour traiter les problèmes d'intrusions armées.

- Partout dans le monde, des lois sont votées, autorisant la création de milices urbaines, armées de matériel militaire et donnant aux résidents le droit de passer des contrats avec des firmes privées de sécurité lourdement armées pour mieux protéger les communautés.

- Le Président russe Nikolai Chelenko ferme Vladivostok, Rostov et d'autres villes au trafic civil en vue d'une éventuelle action militaire.

- La population de lémuriens de Madagascar atteint des records.

- L'Espagne est touchée par de terribles sécheresses.

2010

- **10 février** : Les premiers cas du Syndrome Induit Viralement Toxicologique (SIVTA) sont détectés en Inde, à New Delhi.

- **16 septembre** : Michel Beloit, un jeune directeur senior de BMW, restructure la corporation en la faisant fusionner avec Saeder Munitions et Krupp

Manufacturing. Il fait de l'entreprise la première puissance industrielle en Europe.

- **31 octobre** : le Québec fait sécession du Canada.

- Les bases américaines du Japon et d'Okinawa sont abandonnées par les USA qui renoncent de ce fait à toute présence significative à l'ouest des Philippines.

- Des milliers d'Amérindiens innocents sans lien avec le MSA sont envoyés dans des «centres de rééducation» des USA. Daniel Coleman est interné dans le centre de rééducation d'Abilène.

- McDonnell-Douglas ayant déjà racheté plusieurs petites compagnies change son nom pour Advanced Weapons and Systems (AWS).

- Avant la fin de l'année, près d'un quart de la population mondiale est atteinte par le SIVTA. Les gens paniquent, même les riches et ceux qui bénéficient des meilleurs soins peuvent mourir des suites de ce fléau. Quant à ceux qui sont en bonne santé, ils sont prêts à tout pour le rester. La ville de Mexico (Mexique) connaît l'une des réactions les plus brutales à cette menace, ce que les gens du coin appellent le «Temps de la Terreur» ; alors que les corps s'entassent par centaines de milliers dans les rues, des groupes se faisant appeler Comités d'Action des Citoyens incendient des quartiers complets de la ville par «mesure de sécurité».

- Ares Industries absorbe la société EoTech.

- Le SIVTA fait 450 millions de morts en Inde. Signes du mécontentement des dieux, les maladies et l'Éveil annoncent une renaissance hindoue.

- Le 11e Panchen Tibétain proclamé Lama meurt dans une prison chinoise. Le gouvernement chinois permet au 14e Dalai Lama de retourner au Tibet apaiser les esprits.

- L'Union européenne refuse l'adhésion de la Turquie.

- L'épidémie de SIVTA se propage en Indonésie à toute vitesse, tuant plus de 25 pour cent de la population à cause du mauvais système de santé et du peu de distribution de médicaments.

- Au Vatican, le SIVTA tue le Pape Jean-Paul III. Le cardinal archiconservateur Vitali lui succède sous le nom de Jean-Paul IV.

- À Madagascar 10,5 millions de personnes, sur une population totale de 14 millions, meurent du SIVTA. Les survivants abandonnent l'île ou se réfugient dans la jungle. Les pirates et contrebandiers prennent possession de l'île.

- L'Espagne est touchée par de terribles sécheresses.

UN RÉVEIL DIFFICILE (2011-2020)

2011 : L'ANNÉE DU CHAOS

- **Janvier** : La première attaque magique effectuée par l'IRA est lancée contre des objectifs militaires en Irlande du Nord (Royaume-Uni) ; d'autres suivront. 75 membres d'un régiment de parachutistes sont tués, 44 à Coalisland en février et 31 à Derry en mars.

- **13 janvier** : Un puissant tremblement de terre ébranle la Péninsule Olympique (USA). La destruction des bâtiments du camp de rééducation permet l'évasion des prisonniers. Parmi les centaines d'évadés se trouve Thunder Tyee, chef guerrier Salish et ami de Daniel Coleman.

- **13 janvier** : Partout dans le monde, des parents «normaux» donnent naissance à des enfants apparemment mutants (des elfes et des nains), les premiers métahumains. Les scientifiques baptisent cet effrayant phénomène Expression Génétique Inexpliquée, ou EGI.

- **9 février** : Un ouragan pousse les eaux empoisonnées de la Mer du Nord jusqu'à l'embouchure du fleuve Elbe, faisant céder plusieurs digues et barrages. L'inondation qui en résulte recouvre la plupart des Pays-Bas et plonge de grandes portions de la Belgique, de l'Allemagne et du Danemark sous des torrents de boue toxique. C'est la Marée Sombre.

- **19 février** : La Marée Sombre remonte les rivières de l'Est de l'Angleterre, dévastant la région et créant les Tourbières Puantes.

- **20 février** : En Australie, la première tempête de mana s'abat sur la bergerie Campbell à 102 kilomètres au Nord-Ouest de Hay (Nouvelles Galles du Sud). Seules 3 personnes survivent sur les 31 habitants. La fréquence de ces tempêtes s'accroît rapidement.

- **Mars** : D'étranges phénomènes magiques se manifestent autour des frontières du Tibet, rendant les opérations militaires chinoises difficiles et encourageant la population tibétaine à protester.

- **7 avril** : La dissolution du gouvernement mexicain pousse des milliers de réfugiés à traverser la fron-

tière texane.

- **14 avril** : L'IRA attaque et détruit la base SAS de Belfast. Trente membres du SAS sont tués ainsi qu'onze paramilitaires protestants utilisés officieusement comme brigade de la mort par les Anglais. La presse a dissimulé cet assaut, mais la vérité a éclaté quelques années après.

- **23 avril** : En Australie, la première attaque de Koala Carnivore est annoncée quand un koala attaque le Wildlife Ranger Patrick Stone de Sydney.

- **3 septembre** : En Irlande, la Chaussée des Géants (Giant's Causeway) grandit.

- **Septembre** : Comme les manifestations magiques augmentent au Tibet, le 14e Dalaï Lama envoie un message visuel préenregistré déclarant que les manifestations magiques ne sont pas agressives, mais met en garde ceux qui voudraient s'introduire au Tibet sans autorisation.

- **Octobre** : Les militaires chinois répondent au message du Dalaï Lama par une action militaire, en mobilisant des troupes dans la province de Yun-nan. Les manifestations magiques aveuglent les militaires qui ne peuvent plus s'organiser, elles forment le Nuage Maya qui existe encore aujourd'hui et empêche les communications.

- **24 décembre** : Des centaines de Japonais dans un train à grande vitesse filant à proximité du Mont Fuji assistent à la première apparition du grand dragon Ryumyo.

- **24 décembre** : Daniel Coleman «Coyote Hurlant» (un chaman amérindien, surnommé plus tard Prophète de la Grande Danse Fantôme, principal artisan de la guérilla contre le gouvernement américain), mène ses disciples hors du camp d'Abilène, le centre de rééducation du Texas. Selon les témoignages recueillis auprès des gardes, aucun des tirs dirigés contre Coyote Hurlant ne parvint à le toucher ; plusieurs gardes indiquent que leurs balles semblaient arrêtées par une «lueur» émanant du chaman tandis qu'il libérait les siens.

- **26 décembre** : Première apparition du Grand Dragon Celedyr à Caerleon au Pays de Galles (Royaume-Uni).

- Le premier village d'esprits est signalé sur l'île de Chejudo (Corée).

- En Irlande, les forêts de l'Ouest commencent à croître extrêmement rapidement et de manière inexplicable.

- Au Royaume-Uni, pas moins de 14 médiums et

voyants rapportent des expériences astrales sur la ligne magique de Stalker.

- Sur différents sites en Grande-Bretagne, plus spécialement à Brecon, une ville du Pays de Galles, des cercles de pierres et des pierres levées sortent de terre pour former des symboles de sites sacrés, étendant ainsi les alignements connus.

- Des émeutes civiles massives contre des centrales nucléaires se produisent en Europe, entraînant des fusions de réacteurs dans 3 centrales et des retombées radioactives.

- La centrale nucléaire Sizewell B en Grande-Bretagne subit une fusion critique, qui cause 7 800 morts.

- La centrale nucléaire de Dounreay en Écosse subit une fusion critique qui engendre la Zone irradiée d'Écosse (Scottish Irradiated Zone).

- Des inondations touchent le sud et le centre de l'Angleterre et détruisent de nombreuses habitations.

- En Irlande, des tempêtes dramatiques, des inondations et des secousses sismiques se produisent le long de la côte Est à cause des radiations provenant des centrales nucléaires anglaises.

- Au Pays de Galles et le long de la chaîne des Pennines en Angleterre, une série de graves éboulements se produit.

- Un tremblement de terre se produit au centre de l'Écosse.

- Trojan-Satsop, une centrale nucléaire de Redmond (district de Seattle), souffre d'une fusion partielle et contamine Beaver Lake et les alentours sur plusieurs kilomètres.

- En France, les volcans d'Auvergne entrent en éruption, détruisant la ville de Clermont-Ferrand.

- La Citée Libre de Hambourg est sérieusement inondée, mais les corporations et les contrebandiers la reconstruisent et la sauvent.

- Fusion critique du réacteur Shiawase de Sizewell B.

- L'Irlande perd 22% de sa population à cause du SIVTA. Les inondations, les chocs sismiques et les orages se déchaînent sur la côte Ouest. Les fomoris sont aperçus pour la première fois dans le Connaught. Les changements de végétation, la croissance accélérée de la forêt occidentale et la régénération des routes de Slighe commencent.

- Beaucoup de lieux sacrés s'éveillent en Inde. Le Gange, l'Indus et le Jamuna sont purifiés et de-

viennent de puissantes lignes mana, et les jyortlinga sacrés (piliers de lumière) s'élèvent aux croisements de lignes magiques.

- SIVTA, ouragans, graves sécheresses et inondations frappent durement l'Indochine. Le nombre de morts est exceptionnellement élevé au Laos, au Cambodge et en Birmanie.

- L'Éveil active l'Anneau de Feu, provoquant l'éruption en masse de plusieurs volcans situés en Indonésie qui tuent 10% des habitants. De petites îles sombrent dans l'océan, de nouvelles apparaissent. La jungle de Bornéo s'éveille et des établissements humains sont détruits par sa croissance accélérée. Les tribus retirées animistes des Grandes-Îles reprennent leurs terres. La République d'Indonésie s'affaiblit sous la pression des catastrophes, des pandémies et de l'Éveil.

- Aux Philippines, Hibok-Hibok, Taal et le Mont Pinatuba entrent en éruption suite à l'Éveil de l'Anneau de Feu, les éruptions tuent des milliers de personnes et forcent des millions d'autres à évacuer leurs maisons. Les tremblements de terre et les tsunamis ravagent les îles, tuant encore plus d'habitants.

- En utilisant l'EGI et les catastrophes à son avantage, l'Empire japonais ainsi que la plupart des puissantes japanacorps se préparent à prendre le contrôle du territoire philippin sous couvert d'aide à la reconstruction. Avec l'afflux des immigrants japonais, beaucoup de Yakuza entrent dans l'archipel.

- Première apparition du chupacabra à Madagascar.

- Dans les Asturies et le nord de l'Espagne, la végétation pousse à une vitesse extraordinaire.

2012

- **1er janvier** : Charles III, roi de Grande-Bretagne annonce son intention de rejoindre un ordre ésotérique non spécifié. Il abdique en faveur de son troisième fils George VII, ses deux premiers fils ayant été tués dans un accident d'avion.

- **1er janvier** : Le Pape Jean-Paul IV dénonce les métahumains comme étant des abominations aux yeux de Dieu.

- **3 janvier** : Le grand dragon Hualpa apparaît dans la péninsule du Yucatán. Les jours suivants il est aperçu à plusieurs endroits.

- **12 janvier** : Le 14e Dalaï Lama meurt de causes naturelles alors que le Tibet prend son indépendance. Tout contact avec le Tibet cesse effectivement.

- **20 janvier** : L'Église Catholique de France et les catholiques de la République Tchèque s'opposent au dénigrement des métahumains par le Pape Jean-Paul IV, créant un fossé permanent avec le Vatican.

- **27 janvier** : Le Grand Dragon Dunkelzahn apparaît pour la première fois à Denver (USA). Contrairement aux autres dragons, il est fasciné par la haute technologie. Il s'installe près de Cherry Creek Lake. Bien que les militaires aient essayé d'isoler Cherry Creek Lake, les journalistes se battent pour obtenir un entretien avec le Grand Dragon Dunkelzahn. La gagnante est Holly Brighton. Le résultat est 12 heures et 16 minutes d'entretien donnant à l'humanité un début d'explication à l'Éveil. Dunkelzahn empoche 13 millions de dollars (non imposables) pour sa participation. Holly Brighton conserve une relation de travail informelle avec Dunkelzahn.

- **22 février** : Le Grand Dragon Rhonabwy sort de sa caverne sous Caerfyrddin (Carmathen) au Pays de Galles, il détruit une partie de la ville et fait 150 morts. Il s'excuse en attribuant son action à un «traumatisme post-hibernation» et il finance une grande partie des reconstructions.

- **27 février** : Le Grand Dragon Rhonabwy propose aux habitants de Llandovery (Pays de Galles) de lui vendre leurs propriétés au double de leur valeur ou d'en subir les conséquences. Dans les mois qui suivent, il acquiert toute la ville et commence à creuser dessous.

- **31 mars** : En Chine, le Grand Dragon Lung émerge de son repaire du Mont Emei, près de Leshan dans le Sichuan. Il est aperçu en train de voler au-dessus de la Grande Muraille de Chine.

- **Mars** : Le grand dragon Lofwyr s'éveille à Mäuserberg près de Dauner Maare dans la région des monts Eifel (Allemagne). Contrairement aux autres dragons allemands, Lofwyr parlemente avec les forces militaires allemandes qui l'ont encerclé après l'avoir vu.

- **Mai** : En Allemagne, le Grand Dragon Lofwyr intervient dans le combat opposant les dragons Nebelherr et Kaltenstein. Kaltenstein disparaît après l'escarmouche.

- **Mai** : Le Grand Dragon Feuerschwinge est aperçu au-dessus des montagnes allemandes de Harz,

quand il a commencé à détruire de manière systématique les villages et villes de la région. Les armées de terre et de l'air ont été envoyées contre le dragon. Les combats sont difficiles et les pertes lourdes. Il aurait été abattu au-dessus de la SOX.

- **17 octobre** : Après des séries d'attaques entre corporations, entraînant de grandes pertes financières, Keruba International (qui sera absorbée par Renraku Computer Systems), BMW, Ares Industries, Shiawase Corporation, Mitsuhamma Computer Technologies, ORO (qui deviendra Aztechnology) et JRJ International (qui sera absorbée par Fuchi Industrial Electronics) se mettent d'accord pour former la Cour Corporatiste qui représentera les intérêts de toutes les mégacorporations.

- En Grande-Bretagne, un nouveau cercle de pierre sort de terre aux pieds de Ben Nevis.

- Royal Dutch Enterprises obtient l'exclusivité sur les subventions et les contrats de restauration de la Marée Sombre des Pays-Bas.

- Un tremblement de terre sépare la péninsule du Kamchatka (Russie) du continent en créant un canal d'un kilomètre de large.

- Le Roi Rama XII de Thaïlande meurt sans héritier direct. La caste noble se déchire pendant que les nombreux héritiers «directs» de la lignée royale réclament le trône, laissant le peuple Thaï dans la confusion.

- Après avoir tué le Sultan de Brunei pendant une chasse, les forces des sauvages Dayak envahissent Brunei et les territoires malaisiens de Bornéo. Le nouveau sultan, Muhammad Alauddin II, se sauve à Sumatra avec la famille royale.

- Les Pandawa Lima apparaissent au temple de Besakih pendant les cérémonies de Pratima tenues avant le festival de Nyepi à Bali (Indonésie).

- La monarchie constitutionnelle de la Malaisie est renversée par un coup d'État militaire. Le roi est tué sur son trône dans le palais.

- Tous les lémuriens de Madagascar sont morts du SIVTA.

2013

- **1er janvier** : Apparition des Nagas, à Angkor Vat.

- **2 avril** : Keruba International et ORO se livrent à une guerre corporatiste limitée. La Cour Corporatiste Internationale (CCI) essaie d'agir en médiateur, mais ne peut rien faire, car elle manque de

pouvoir.

- **23 mai** : En Irlande, les attaques de l'IRA culminent avec l'attaque d'Aldershot par des élémentaires.

- **15 juin** : Vernon Prudhomme, natif de Louisiane (USA), équipe un groupe de motards avec des «paintballs» et crée un jeu retransmis à la télévision qui devient vite populaire. Création de la Ligue de Combat à Motos.

- **12 août** : Le Xinjiang fait sécession de la Chine et est renommé Uighurstan. Les Chinois sont massacrés dans Urumqi et Kashgar.

- **13 septembre** : Le pape Jean-Paul IV meurt dans son sommeil, alors que l'Église Catholique est impliquée dans de nombreux scandales. Il est remplacé par le pape Jean XXV. Malgré ce changement de pouvoir, plusieurs églises irlandaises catholiques se séparent de l'Église Catholique Romaine et créent l'Église d'Irlande.

- L'animal éveillé appelé Chien de Gabriel est aperçu pour la première fois.

- En Grande-Bretagne, la British Imperial Chemical Industries Corporation révèle qu'elle a déversé des produits chimiques au Nord de Cambridge.

- Au Royaume-Uni, l'attaque d'Aldershot par l'IRA oblige le gouvernement à reconsidérer l'idée d'un référendum sur l'avenir de l'Irlande du Nord.

- De sérieuses escarmouches éclatent sur la frontière Birmano-Thaïe, car les Combattants Shan pour la Liberté utilisent la Thaïlande comme asile sûr pour lancer leurs attaques contre le régime Birman. L'armée birmane les poursuit sur le territoire thaï, déclenchant une longue guerre de frontières qui se transforme rapidement en bataille pour le contrôle des champs de pavot. Les réfugiés cambodgiens fuient en masse vers la Thaïlande et le Vietnam afin d'éviter la famine et la guerre civile naissante, provoquant de sérieux désordres civils dans les régions alentour.

2014

- **15 mars** : L'Église Catholique allemande se sépare du Vatican et établit l'«Église Véritable du Seigneur Dieu et de ses Saints» à Münster en Westphalie.

- **15 avril** : Le dragon Masaru s'éveille pendant l'éclipse de Lune totale sous le Mont Mayon près de Luzon, aux Philippines.

- **10 juin** : Aux USA, la formation des Nations des Américains d'Origine (NAO) est annoncée par

Coyote Hurlant. Ses fidèles revendiquent tout le Nord de l'Amérique et l'expulsion des habitants originaires d'Europe, d'Afrique et d'Asie. Le gouvernement l'ignore et les médias se moquent de lui.

- **23 juin** : En Irlande du Nord, le référendum sur le rattachement au Royaume-Uni est effectué. Par une majorité de 78%, le peuple vote pour exclure la région du Royaume-Uni. Une semaine plus tard, les gouvernements anglais et irlandais signent le Traité de Galway confirmant la création de la République Unie Libre d'Irlande.

- **12 juillet** : Le mont Redondo entre en éruption, détruisant la ville de Los Alamos et Coyote Hurlant revendique, à la télévision, l'invocation de «notre Mère Terre pour punir ses enfants qui l'ont délaissée», déclarant la guerre aux USA.. Le gouvernement dépêche un escadron pour l'arrêter, la troupe est prise dans une terrible tempête non prévue et est détruite. Le temps qu'un deuxième escadron arrive, Coyote Hurlant a disparu. La guérilla que mènent les troupes de Coyote Hurlant est amenée à la connaissance du public par des sources inconnues.

- En Australie, de nombreuses régions désertiques de l'Outback sont perdues à cause des tempêtes de mana. Quelques personnes ont appris à les prévenir.

- Le Combat de Motards devient un sport professionnel (6 équipes aux USA). La compétition reçoit une couverture nationale télévisuelle.

- Le conseil militaire d'Allemagne tombe et ouvre la voie à des élections démocratiques.

- Dans les montagnes séparant le Cambodge et le Vietnam, l'augmentation des attaques de méta-créatures des zones forestières alarme les colons, mais épargne les villageois, exacerbant la violence entre les deux groupes. Les colons se sauvent dans les montagnes, brûlant derrière eux la forêt jusqu'à la terre. La forêt brûlée repousse rapidement, plus touffue et plus sauvage qu'auparavant. D'importants secteurs de forêt deviennent trop dangereux pour que les bûcherons continuent à y travailler.

- La vieille République d'Indonésie s'effondre après les catastrophes des dernières années.

2015

- **18 mars** : Hong Kong fait sécession de la Chine et se proclame indépendante.

- **27 avril** : La ville de Berlin est de nouveau enfermée par un mur pour empêcher les émeutes et la violence continue orchestrées par le mouvement anarchiste grandissant visant à écarter la ville des autres régions.

- **5 mai** : Le Mexique est rebaptisé Aztlan. C'est le premier pays à être virtuellement contrôlé par une mégacorpo (ORO).

- **Été** : En Hongrie, le Parti Vert arrive au pouvoir, il tente d'éliminer toutes les industries polluantes, mais détruit l'économie déjà malade de la Hongrie.

- **6 août** : Un groupe de guerriers salish dirigés par Thunder Tye capture la base de sous-marins Trident de Bangor.

- **4 octobre** : Le groupe de Thunder Tye capture le chantier naval de Puget Sound à Bremington. Un sous-marin s'échappe, mais il finit par être coulé. Thunder Tye est devenu mieux armé que les troupes US de la région.

- L'orbite de la station spatiale US Freedom commence à décroître pour des raisons inconnues. Elle devrait brûler dans l'atmosphère terrestre en 2017.

- En Irlande, l'IRA, dirigée par Liam O'Connor négocie avec le gouvernement irlandais pour sa réhabilitation. Ces négociations révèlent qu'ils sont des «bébés pointes» (aux oreilles pointues), des elfes nés avant l'Éveil de 2011. Une rumeur de conspiration des elfes de l'IRA contre les humains de l'IRA se propage. Il existe désormais deux factions de l'IRA, l'Officielle avec les humains refusant de négocier et la provisoire avec Liam O'Connor. L'IRA Provisoire incorpore les forces de sécurité d'Irlande et leur amène ses connaissances magiques, en échange de quoi le gouvernement édite des lois strictes sur la protection de l'environnement.

- **Irlande** : la forêt Lough Key a une croissance sur-naturelle de 40%, cette croissance continue au même rythme pendant 4 ans.

- En Irlande, l'Église Catholique commence à perdre de son influence auprès du peuple qui se tourne vers la plus modérée Église d'Irlande.

- Le Royaume Lumineux de Bali et Lombok est créé.

- Des moines mongols trouvent le dixième Bouddha

vivant. Il devient rapidement le chef religieux de la Mongolie.

2016

- **12 mars** : Une nappe de pétrole créée par des terroristes en Mer du Nord pénètre sur plus de 20 miles en Écosse, créant ainsi la Scottish Fringe Toxic Zone.
- **18 mai** : Après un référendum, la Wallonie déclare son indépendance par rapport à la Flandre. La Belgique cesse d'exister en tant que pays uni.
- **28 juillet** : Ares Industries rachète toute la NASA (navettes, Cap Kennedy, station Freedom...). D'après cet accord, les éléments clés retourneront aux USA en 2055. Immédiatement après le rachat, Ares stabilise l'orbite de la station spatiale Freedom. Ares s'associe également à Lloyds of London et entreprend de détruire tous les satellites devenus non fonctionnels.
- **15 octobre** : Assassinat du président des USA Jesse Garrety, par William Springer.
- **31 octobre** : Assassinat du président russe Nikolai Chelenko, et des Premiers ministres britannique (Rodale) et israélien (Schon). Les assassins sont tués dans de violents affrontements.
- **11 novembre** : Aux USA, le nouveau président William Jarman veut résoudre la «question indienne» par l'extermination totale de toutes les tribus d'Américains d'Origine. C'est «l'Ordre Exécutif 17-321». Un mois après, l'acte de Résolution est ratifié par le congrès.
- Le président de BMW, Michel Beloit, meurt, laissant à sa femme Mina Graff-Beloit le plus gros stock d'actions de la compagnie.
- L'enquête sur le massacre de Kiowa (USA) prouve qu'il a été perpétré par un groupe radical de nationalistes cheyennes.
- Le Parti Communiste de Malaisie organise la contre-révolution à partir des campagnes et incite à la révolte. Les forces militaires sont démoralisées par la résistance inattendue et les désertions sont courantes. Les forces communistes prennent le pouvoir.

2017

- **2 février** : Transys Neuronet est fondée à partir de quatre entreprises britanniques.
- **13 avril** : Un important tremblement de terre frappe la chaîne de montagnes de Tai-Hei (Chine), qui est aussi la principale réserve d'armes nucléaires de la Chine. Le tremblement déclenche plusieurs détonations nucléaires souterraines, qui font s'effondrer entièrement les souterrains. La réplique sismique se répercute dans l'ensemble de la Chine du Nord en créant de profondes crevasses dans la place Tiananmen et en renversant plusieurs monuments.
- **22 juillet** : Fondation de Lone Star Security Services, à Austin, Texas, USA.
- **17 août** : Aux USA, à 10h32 Pacific Standard Time, début de la Grande Danse Fantôme, les Monts Hood, Rainier, St Helens et Adams entrent en éruption simultanément sur invocation de Coyote Hurlant peu après que le gouvernement ait fini d'organiser ses troupes pour exterminer les Amérindiens.
- **22 août** : proclamation de l'indépendance d'Hawaï'i.
- **25 septembre** : British Imperial Chemical Industries et les sociétés pharmaceutiques suisses Clariant-Syngenta et Ciba fusionnent pour créer la corporation Zeta-Imperial Chemicals (Zeta-Impchem).
- **11 décembre** : Au Québec, le gouvernement lance un appel aux provinces du Canada et des USA pour se joindre à leur république. Seuls le Labrador et une partie de Terre-Neuve acceptent.
- Fuchi Industrial Electronics est fondée suite à la fusion de Dekita Industries et de Yamana Electronics.
- Importante épidémie de choléra au centre de rééducation de Pyramid Lake dans le Nevada (USA). Il y a de nombreux morts.
- Aux USA, Coyote Hurlant et ses fidèles commencent la Grande Danse Fantôme. Avec ce puissant rituel, les NAO mettront à mal en permanence les plans du Président William Jarman pour exterminer les Amérindiens en désorganisant les troupes et l'équipement.
- Le Président de la République de Québec, Céline De Gaulle, commence des pourparlers de paix avec les NAO.
- Au Minnesota (USA) la Forêt Éveillée, une région avec de nombreuses formes de vie éveillées, commence à croître.

- Nouvelles émeutes dans le Sud de Londres (Royaume-Uni).
- L'OTAN s'effondre quand les USA annoncent leur retrait d'Europe.

2018

- **17 mars** : Les provinces du «Greater Canton Economic Development Council» se séparent de la Chine et le Conseil devient la Confédération de Canton. Le Sichuan, le Shaanxi et la Mongolie Intérieure font aussi sécession, coupant effectivement la Chine occidentale de Beijing et incitant les régions occidentales à faire sécession elles aussi. Ces pertes soudaines entraînent un coup d'État à Beijing et les réformateurs remplacent le Parti Communiste au pouvoir. Ce qui reste de la nation est rebaptisé la République de Chine.
- **25 avril** : Les gouvernements des USA et du Canada envoient leurs représentants à Denver, Colorado (USA) pour négocier avec les NAO. Après trois mois de discussion, le Traité de Denver est signé par toutes les parties. Le Québec s'abstient de signer en rappelant ses accords récents avec les Américains d'Origine. Dans le traité, les trois gouvernements reconnaissent la souveraineté des NAO sur une grande partie du Nord-Ouest américain. Le document prévoit 10 années pour déplacer les populations non amérindiennes en dehors des NAO. Des réserves pour les non-Amérindiens (personnes et sociétés) sont créées, certaines villes (comme Seattle) sont des extensions extraterritoriales des gouvernements et l'État de Californie reste en grande partie dans les USA. Denver, en tant que «ville du Traité», est administrée par la Nation Sioux, la Nation Ute, le Conseil Corporatif Pueblo, les USA et l'Aztlan.
- **25 avril** : Aux NAO, Coyote Hurlant est nommé à la tête du Conseil Tribal Souverain.
- **12 juillet** : La première génération de la technologie SISA (Système d'Induction Sensorielle Artificielle) est créée par le Dr. Hosato Hikita de ESP Systems Inc. à Chicago. Cette technologie est appelée simsens (pour simulation sensorielle).
- La Nation Ute donne à l'Église Mormon le droit de gouverner Salt Lake City (Utah) de manière autonome et comme partie de la nation, comme l'était la Cité du Vatican en Italie au 20e siècle.
- ESP Systems Inc. devient une filiale de Truman

Technologies, mais est absorbée par Fuchi après que Truman Technologies ait perdu un procès contre Fuchi Corporation où Fuchi était accusée d'avoir volé la technologie SISA à ESP.

- La Ville Européenne de Bruxelles est créée sous le contrôle de l'UE. Bien qu'étant une véritable ville indépendante, son statut reste contesté par la Flandre et la Wallonie pendant les années qui suivent.
- La Nation Trans-polaire Aléoute réclame une partie de la Sibérie du nord-est.
- Les forces communistes de Malaisie se préparent à annexer Singapour, mais les forces corporatistes menées par MCT retiennent les troupes de Malaisie dans la baie. Après un siège de quatre mois, les forces corporatistes donnent un coup décisif. Un appel à la Cour Corporatiste par le gouvernement de Malaisie est passé. Des filiales de MCT sont fortement pénalisées en Malaisie et obligées de payer de lourds tarifs pour rester dans le pays.
- Suite à une série de tremblements de terre (de 2016 à 2018), la ville de Saint-Jacques de Compostelle (Espagne) est définitivement submergée par les flots.

2019

- **Printemps** : Plus de 200 000 réfugiés non amérindiens quittent les NAO et se réfugient à Seattle (USA). Cela cause de gros problèmes de ravitaillement et des famines.
- **8 mars** : Bellevue, Renton, King County et Kent sont incorporés au Grand Seattle.
- **12 avril** : La nouvelle station spatiale Apollo de Ares Industries est opérationnelle.
- **13 août** : En Finlande, les compagnies téléphoniques Nokia et Ericsson fusionnent pour former la corporation Erika.
- **23 août** : Transys Neuronet réussit la première greffe d'un cybermembre sur un être humain, la célèbre violoniste italienne Leonora Bartoli.
- **6 septembre** : Tacoma et Everett sont incorporés au Grand Seattle.
- **23 novembre** : Le fondateur et président de Shiawase Corporation, Emori Shiawase, meurt d'une attaque cardiaque.
- Début de la guerre civile en Chine. Les combats éclatent lorsque les communistes regroupés dans le Henan essayent de reprendre le contrôle de Bei-

jing.

- L'ancienne province chinoise du Yunnan est isolée pendant que la Chine sombre dans la guerre civile. Elle déclare son indépendance peu de temps après.
- En réponse au putsch militaire sur Java qui crée la République Javanaise, les forces alliées de Sumatra incitent à une rébellion qui mène à la formation de l'Alliance de Sumatra peu de temps après.
- Le président philippin et les dirigeants de l'Église catholique des Philippines sont éliminés.

2020

- **12 juillet** : En réponse au djihad déclaré contre les nouvelles races par l'ayatollah Hamidullah, la cité de Téhéran (Iran) est détruite par le grand dragon sirrush Aden.
- **16 novembre** : Le président des USA, Jarman, ratifie une résolution signant la dissolution de l'État de Washington et reconnaissant officiellement la création du métroplexe de Seattle dont Charles Lindstrom devient le premier gouverneur.
- Le 29e amendement permet un nombre illimité de mandats présidentiels des USA.
- En Irlande, les naissances d'elfes représentent 41% du total des naissances.
- En Grande-Bretagne, Paul Bernal Jr., CEO de la société de Hildebrandt-Kleinfort-Bernal (HKB) prend la direction de Lloyds de Londres, faisant de HKB le principal fournisseur de services financiers à Londres.
- La station Freedom devient le Zurich-Orbital Habitat.
- La World Bank, souffrant de problèmes financiers, est remplacée par la Global Financial Services, une corporation basée à Zurich.
- Les hostilités entre la Thaïlande et la Birmanie se terminent, car le conflit handicape fortement la production et la distribution de drogue, empêchant ainsi l'argent alimentant la guerre de couler à flots. Aucun des deux pays ne parvient à obtenir un avantage.
- Les forces armées javanaises expédiées pour occuper les anciennes provinces de la vieille république sont repoussées par le Conseil Tribal Dayak de Bornéo et l'Alliance de Sumatra.

BIENVENUE DANS LE NOUVEAU MONDE (2021-2030)

2021 LA GOBELINISATION

- **30 avril** : Un dixième des humains se transforme soudainement en monstres hideux. Cette transformation est appelée «gobelinisation» par les médias. Les transformés sont répartis en deux catégories, ork ou troll. Il existe des variantes géographiques comme les trolls-minotaures du bassin méditerranéen et les ork-ogres d'Europe continentale.
- **30 avril** : Au Québec, l'extension des pleins droits est accordée à tous les métahumains francophones.
- **30 avril** : Au Royaume-Uni, le roi George VII meurt. Des rumeurs disent qu'il s'est gobelinisé et qu'il a été tué par l'armée et de hauts membres de l'aristocratie. La succession entraîne des rivalités entre les différentes lignées.
- **9 juin** : A Seattle, le gouverneur Charles Lindstrom a peur que la gobelinisation soit contagieuse et fait parquer tous les métahumains et leurs familles dans les camps utilisés pour les Amérindiens.
- **23 août** : Le gouverneur Melissa Santiago-Ortega du Texas établit des centres de détention pour les métahumains. Elle impose au Welfare Board l'allocation de fonds pour fournir des abris et une aide sanitaire à la population nouvellement transformée. Des psychologues sont chargés de voir si les orks et trolls peuvent réintégrer la société. Des unités spéciales des Texas Rangers assurent la sécurité de ces nouveaux métahumains.
- Nouvelles émeutes dans le Sud de Londres.
- Walter Bright Water est nommé en tant que représentant des Crows des Cascades au Conseil Salish-Shidhe.
- Rocknet passe la tridéo «Sons of Thunder» des Concrete Dreams. C'est la première apparition tridéo du groupe.
- Le gouvernement temporaire de Sichuan s'effondre sous les incursions des troupes des guerres civiles voisines. La guerre perturbe régulièrement le cœur de la Chine.
- Retour du SIVTA. L'Inde est abandonnée dans cette tragédie sans précédent et tourne de nouveau le dos au monde. Elle quitte l'ONU. Plusieurs tentatives de sécession échouent.
- Aux Philippines, les métahumains sont initialement

isolés sur des îles, mais pendant les années suivantes, tous les métahumains (même ceux du Japon) sont rassemblés dans une colonie prison sur l'île volcanique nouvellement formée Lagu-Lagu, surnommée Yomi (qui veut dire «Enfer»).

- En Birmanie, le mouvement prodémocratique s'accélère et lance les bases d'une révolution. Il dépose par la suite la junte affaiblie, mais au coût de milliers de vies.

2022

- **Printemps** : Des émeutes racistes (contre les métahumains) déchirent le globe.

- **25 mars** : John Timmons, l'interprète de Dunkelzahn, est tué par un assassin lié au mouvement anti-métahumain croissant. Le grand dragon, présent lors de l'assassinat, tue l'assassin. Les témoins rapportent qu'il a réduit le criminel «à l'état d'atomes» avec son seul regard.

- **5 mai** : ORO Corporation se rebaptise Aztechnology, pour rompre avec ses origines de cartels de la drogue.

- **Été** : En France, les gangs décident d'utiliser un jeu afin de régler leurs différends. Deux équipes armées s'affrontent et celle qui a marqué le plus de buts (avec un ballon) gagne. De nombreuses parties sont sponsorisées par la compagnie française Javert et Cie afin de les contrôler quand ils se battent sur ses terres. Ils jouent pour l'argent, entrer dans les services de sécurité de la compagnie ou tout autre prix. Le jeu devient vite populaire dans le monde entier sous le nom de Conflit Urbain ou Urban Brawl.

- **12 août** : A Seattle, le Gouverneur Charles Lindstrom fait sortir les métahumains de leur quarantaine. Il demande aux gens de vivre en paix, unis comme avant la gobelinisation.

- **15 octobre** : Les îles de Cuba, Jamaïque, Grenade, Porto Rico, les Iles Vierges et Hispaniola (Haïti et la Dominicaine), entre autres, s'unissent en formant la Ligue des Caraïbes.

- **19 novembre** : Data, un magazine de nouvelles électroniques, est le premier à employer le terme «Éveillé» pour qualifier les métahumains et les autres formes de vie influencées par la magie.

- Le Gouverneur Santiago-Ortega refuse de libérer les métahumains du Texas sans disposition

légale pour leur sécurité. Elle bouscule la législature du Texas en escortant personnellement des représentants d'orks et de trolls dans des auditions au sénat. Dans un discours, elle fait remarquer que les métahumains avaient été des contribuables avant la gobelinisation et, comme des victimes de n'importe quelle autre maladie, ils méritent toujours la protection et l'appui du gouvernement en qui ils ont fait confiance.

- En Irlande, 17 figures politiques ou économiques sont impliquées dans l'affaire du «Kavanaghgate». Ils se sont appropriés des subventions agricoles de la CEE sans y avoir droit.

- La corporation Megamedia achète la chaîne SportsBlast.

- Afin de rétablir l'ordre, le gouvernement des USA instaure la loi martiale.

- Une nouvelle vague de SIVTA tue 10% de la population mondiale. La population en oublie les tensions raciales et les violences s'éteignent.

- A Minneapolis-Saint Paul, Minnesota (USA), les troupes fédérales essayant de contrôler une émeute due à la famine dans une banlieue Nord laissent partir accidentellement plusieurs bombes hautement explosives. 20 000 personnes sont tuées et le nombre de blessés est estimé à plus de 45 000. Des feux incontrôlés font rage pendant dix jours.

- Zeta-Impchem rachète German Hoechst et devient le premier groupe pharmaceutique européen.

- A Seattle, USA, Mizu-Kagayaite, clan Yakuza du Sendosha New Century fait sa première apparition sur la scène du crime.

- En Écosse (Royaume-Uni) 14 membres du Clan Campbell sont massacrés par un groupe dirigé par William MacDonald du Clan rival MacDonald.

- Afin d'arrêter une décennie de troubles et de chaos à la frontière Cambodgienne, le Vietnam envahit le pays, fonçant sur Phnom Penh pour se débarrasser de la Mafia Sino-Khmer. L'armée cambodgienne commandée par la pègre locale offre une résistance étonnante et le conflit se transforme en guérilla dans le sud-est du Cambodge.

- En Birmanie, la nouvelle démocratie autorise l'indépendance des états de Chin, de Kashin, de Shan et de Kayah, alors que d'autres minorités choisissent de rester dans l'Union.

- Un chupacabra est photographié pour la première fois dans la Ligue des Caraïbes.

2023

- **6 février** : À Seattle, le Seattle Police Department (SPD), fatigué à cause des nombreuses émeutes raciales entre humains et métahumains et le manque de ressources, se met en grève pour protester contre sa situation.
- **7 février** : Le Gouverneur Charles Lindstrom déclare la grève illégale et licencie tous les membres du SPD. Le Gouverneur Charles Lindstrom demande à la Lone Star Security Services d'assurer toutes les fonctions du SPD dans le Métroplex de Seattle.
- **31 mars** : Le gouvernement allemand quitte Berlin contrôlée par les émeutiers et s'installe à Hanovre.
- **21 juin** : La Brume apparaît en Bretagne, France, et fait des centaines de morts et disparus.
- La Cour Suprême des USA modifie les dispositions d'extraterritorialité des corporations. Les amendements définissent les limites du «territoire» extraterritorial. Selon les nouveaux amendements, le territoire possédé par une société se prolonge vers le bas, dans la terre, sur un cône reliant chaque point de la frontière du territoire au centre de la terre. Il se prolonge également vers dans le ciel le long de ces lignes à une altitude de 1 200 mètres.
- La Cour Corporatiste établit la station Zurich-Orbital comme base de ses opérations.
- Sakehisa Tajika devient Président / CEO de Ares Macrotechnology.
- La Cité Indépendante de Sekondi devient une enclave corporatiste extraterritoriale, elle est utilisée par de nombreuses corporations engagées dans des opérations d'exploitation en Afrique de l'Ouest.
- En Corée, après la mort du Président-Général Yoon, les dirigeants militaires choisissent l'Amiral Park comme successeur.
- A Fatima, au Portugal, pendant une visite de Jean XXV, la Vierge Marie apparaît à des milliers de fidèles.
- Invention du synthlink.

2024

- **14 novembre** : Sortie de la première unité de loisirs simsens (magnétoscope sensoriel) utilisant

la technologie SISA.

- Ares Industries est renommée Ares Macrotechnology, Inc.
- Au Royaume-Uni, George Edward Richard Windsor-Hanovre, le candidat des corporations, gagne devant Edward Arthur Charles Gordon-Windsor, le candidat soutenu par le Nouveau Mouvement Druidique pour le trône de la Grande-Bretagne. Il est couronné en tant que George VIII.
- Aux USA, le nouveau système de vote expérimental à distance est autorisé pour les élections présidentielles. Le Président des USA William Jarman est réélu. Il devient le premier président réélu trois fois depuis Franklin D. Roosevelt. L'opposition crie à la fraude.
- Le pape Jean XXV émet l'encyclique In Imago Dei. Dans ce document, il met au point la doctrine catholique avec la magie. Elle ne rejette plus les métahumains.
- L'Église Espagnole et l'Église galicienne entrent en conflit avec le Vatican suite à l'encyclique In Imago Dei.
- Renraku Computer Systems met au point le protocole d'hologramme Digital-XScan qui sera adopté par le monde entier.
- En Allemagne, des Conflits Urbains sont organisés entre des équipes officielles, non-gangers.
- Govinda Enterprises à Chicago (USA) adopte le Conflit Urbain pour réduire ses problèmes avec les gangs et déprécier ses concurrents. Le Conflit Urbain est renommé Urban Brawl.
- L'Université du Minnesota développe un programme multi-utilisateur / multi-entrées utilisant les mainframes de Cray.
- En Birmanie, les anciens chefs de la junte se regroupent et installent leur place forte dans le nord de l'état de Shan, là où sont la plupart des champs de pavot. Ils emploient la richesse du Triangle d'Or pour reconstruire leurs forces, étendant leur zone d'influence vers le Yunnan occidental.

2025

- **21 mars** : Au Royaume-Uni, le UK Constitutional Act est voté, créant le poste de Lord Protector.
- **24 mars** : Aux Philippines, suite à «l'épidémie de gobelinisation», les corporations japonaises lancent un appel à la Diète Impériale pour l'envoi de secours. Résultat, six divisions de Marines Impériaux

débarquent sur le sol philippin. Sous la pression, le gouvernement philippin est forcé d'approuver l'installation d'une préfecture impériale sous le commandement du «conseiller» Fukatsu Saru.

- L'Université Californienne de Los Angeles (UCLA) crée le premier programme universitaire de second cycle consacré aux sciences occultes. En trois ans, des programmes similaires sont intégrés dans les universités de Texas A&M, University of Chicago, MIT (rebaptisé MIT&M, le dernier M signifiant magie), Oxford, Edinburgh University et plusieurs universités en Allemagne.

- **1er avril** : Le linebacker Mario Sanchez est le premier joueur cyber-modifié à entrer dans la National Football League des USA. Les modifications autorisées sont restreintes aux joueurs ayant subi des reconstructions suite à des blessures. D'autres joueurs suivent, mais aucune de leur équipe ne gagne le championnat.

- En Irlande le scandale «Walsh's hookers» met à mal trois ministres du gouvernement, deux industriels, et un Cardinal de Limerick.

- Les forces de police d'Angleterre sont maintenant toutes armées.

- L'Optical Music Networking Interface (OMNI) est inventée. Cette interface de stockage de la musique révolutionne l'industrie musicale.

- Minnesota Mining and Manufacturing (3M) change son nom pour 4M en ajoutant la Magie dans ses industries.

- La Papouasie Nouvelle-Guinée annexe la province indonésienne Irian Jaya, créant ainsi l'État Indépendant de Nouvelle Guinée.

- Le gouvernement de la Nation Asante, récemment reconnu par la United States Global Economic Task Force, demande aux Nations Unies de reconnaître son pays.

2026

- **1er mai** : En Grande-Bretagne, les universités d'Oxford et d'Edimbourg établissent le bac de sciences occultes.

- **25 juillet** : Le premier cyberterminal est créé. C'est une chambre d'isolation avec de nombreux points de contact. Il a été créé par des agences de recherche militaires pour utiliser des «cyber-commandos» dans les systèmes ennemis. Les premiers volontaires deviennent fous.

- Les Chevaliers de la Rage apparaissent dans Southwark près de Londres.

- Aux USA, la constitution est amendée pour donner des droits entiers aux métahumains.

- Création de la Ligue Mondiale de Conflit Urbain (World Combat Cyclists League).

- En Russie, Boris Kropunin devient Secrétaire Général.

- Les Nations Unies reconnaissent la Nation Asante.

2027

- **13 mars** : Le premier réacteur nucléaire commercial est créé par l'union de New South Wales University of Technology, Macquarie University, Queensland University of Technology et Gaetronics. Il fonctionne 22 minutes puis explose. Avec les données collectées, des réacteurs fonctionnels sont construits avant la fin de l'année.

- **28 mai** : En Grande-Bretagne, le Lord Protector valide le Magical Practitioners Registration Bill que le parlement a voté. Cet acte réduit sévèrement les droits d'utilisation de la magie en Grande-Bretagne.

- La National Football League des USA autorise les joueurs à recevoir des modifications cybernétiques.

- Les boxeurs cybernétisés sont introduits dans la boxe professionnelle.

- Perfectionnement des cyberterminaux (plus performants et moins dangereux d'utilisation).

- Fin de la Guerre civile chinoise (2019-2027). Les provinces entre le Fleuve Jaune et la Confédération de Canton éclatent en micro-états, formant la région des Provinces Côtières. Les communistes extrémistes consolident leur position autour du Henan et se retirent de la République de Chine. Le Henan absorbe une partie de la province de Hubei, tandis que la province de Shaanxi fusionne avec l'état indépendant de Shaanxi. La Mandchourie se retire aussi de la République de Chine.

- L'Aztlan révoque le statut de l'Église Catholique Romaine lui permettant de ne pas payer de taxe. Dans les années suivantes, des contrôles fiscaux dévoilent des fraudes de la part de personnages importants de l'Église, notamment l'archevêque de Tenochtitlán, Jésus de la Torrez.

2028

- **10 avril** : Un tremblement de terre majeur ébranle Los Angeles (Californie), détruisant LAX (le principal aéroport de L.A.).
- **4 juillet** : Dunkelzahn nomme Terri Ann Riberio, un reporter néophyte, pour être son nouvel inter-prète.
- **6 septembre** : L'université de Cambridge en Grande-Bretagne établit un bac de Science occulte.
- **7 novembre** : Andrew McAlister est élu président des USA.
- **10 novembre** : Walter Bright Water est le plus fervent défenseur de la ségrégation humains-métahumains au Conseil Salish-Shidhe. Dans le même temps, il devient un fervent défenseur de l'accueil des métahumains sur le territoire du Conseil Salish-Shidhe.
- Le Gouverneur du Métroplexe de Seattle, Charles Lindstrom, se retire.
- Shiawase Atomics construit un nouveau réacteur nucléaire sur le site déserté de la centrale Trojan-Satsop dans le district de Redmond (Seattle).
- Après des années de récession économique, la Wallonie rejoint la France en tant que région semi-autonome.

2029 LE CRASH

- **1er janvier** : Sony Corporation, Fuchi Industrial Electronics, et RCA-Unisys développent des prototypes de cyberterminaux permettant à un utilisateur de se connecter au réseau informatique mondial par l'intermédiaire de son système nerveux central. Ces cyberterminaux sont encore massifs et exigent que l'utilisateur soit placé dans un caisson d'isolement sensoriel.
- **8 février** : Les systèmes informatiques du monde entier sont attaqués par un virus d'une puissance sans précédent (il détruit non seulement les logiciels, mais aussi les composants électroniques). Les gouvernements tombent et l'économie mondiale frise l'effondrement. Il dévaste les administrations et les commerces qui se sont fondés sur Internet, il réussit même à infecter jusqu'aux stations orbitales. Il crée des problèmes dans plusieurs pays, dont la France, l'Espagne, l'Autriche,

les Philippines et les USA.

- **8 février** : Aux USA, la CIA, la NSA, et l'IRS unissent leurs ressources et créent le projet Echo Mirage. Dirigé par la major David Gavilan de l'Armée de l'Air, en liaison avec l'Agence de Sécurité Nationale (NSA), ce projet recrute et forme une équipe de cyber-commandos pour fonctionner dans le réseau informatique en dépit de l'équipement et des psychoses induites par les signaux sensoriels des cyberterminaux primitifs.

- **8 février** : Euskal Herria devient indépendante de l'Espagne. La Galice (Espagne) obtient des privilèges spéciaux.

- **1er mars** : Echo Mirage recrute les plus brillants (et excentriques) cerveaux de l'industrie et des universités, 32 personnes sortent intactes du programme d'entraînement intensif. Pendant le combat contre le virus, le monde a commencé à reconstruire son réseau de communications, le nouveau réseau informatique appelé la Matrice est né.

- **19 avril** : Le virus informatique infecte le réseau de contrôle du trafic aérien des USA. En raison des signaux imprécis et des communications brouillées, 27 accidents aériens se produisent en deux heures, faisant un millier de morts. Le trafic aérien reste très limité pendant une semaine, jusqu'à ce qu'un nouveau réseau soit mis en place.

- **30 août** : Echo Mirage attaque le super virus. Après 18 minutes de combat, 4 membres du commando sont morts. Après avoir analysé les données, on découvre deux choses : le virus peut produire des inductions neurobiologiques mortelles, et aucune sécurité informatique existante ne peut arrêter (ni même ralentir) l'utilisateur d'un cyberterminal.

- **10 novembre** : La plupart des elfes du Conseil Salish-Shidhe déménagent vers le Mont Rainier et forment une tribu séparée nommée les Sinsearachs. Les nains, orks et trolls les rejoignent en plus petit nombre.

- Horrifiés par la facilité avec laquelle les membres de Echo Mirage pénètrent leurs systèmes les mieux protégés, les sociétés impliquées commencent secrètement le développement de nouveaux logiciels de sécurité capables de repousser des intrus interfacés à la Matrice. Ceci inclut la recherche afin de reproduire les effets mortels produits par le super-virus. Les programmes résultants sont la première génération des contre-mesures d'intrusion, ou CI, maintenant connues dans le monde entier en tant

que «GLACE» (Générateur de Logiciels Anti-intrusion par Contre-mesures Electroniques).

- Charles S. Kross remplace Charles Lindstrom en tant que Gouverneur du Métroplexe de Seattle.

- Le Conseil Salish-Shidhe, bientôt suivi de toutes les NAO, déclare les métahumains bienvenus dans les terres tribales.

- Walter Bright Water se retire de la vie publique du Conseil Salish-Shidhe en raison d'un récent diagnostic indiquant qu'il a un cancer en phase terminale. Après une dernière manifestation publique où il appelle à la ségrégation entre humains et métahumains, il n'est plus revu. La mort de Walter Bright Water est annoncée. La ville de Portland organise un enterrement somptueux et un service commémoratif.

- Sakehisa Tajika devient membre du comité de direction d'Ares Macrotechnology.

- En Inde, Kali Yuga est en colère et le Virus sème le chaos. Les industries technologiques et du service de Bangalore sont décimées. Les projets d'alphabétisation via Internet du gouvernement sont en très net recul.

- Les banques thaïlandaises sont ruinées par le crash, et par conséquent la pègre régionale est également ruinée. L'armée retourne la situation à son avantage et s'empare brutalement du pouvoir. Saisissant l'occasion de frapper ses adversaires quand ils sont faibles, l'armée thaïe traverse la frontière nord. Elle envahit le Laos et l'état de Shan pour prendre la contrôle du Triangle d'Or et donc de la drogue. Ceci déclenche une guerre multilatérale, l'armée thaïe combat les troupes birmanes et une armée laotienne renforcée avec l'ancienne armée vietnamienne. Le Yunnan, coincé entre deux grands conflits (la guerre civile chinoise au nord et celle du Triangle d'Or au sud), lutte pour sa survie économique et voit son territoire grignoté de tous les côtés.

- La junte javanaise négocie avec les corporations japonaises pour sauver son économie, elle accorde des droits d'extraterritorialité même à aux plus petites sociétés.

- Poussé par le désespoir après une décennie de combats continus et d'oppression religieuse et raciste du gouvernement communiste, le Front Populaire de Malaisie mène une révolte à l'aide des troupes et du matériel de Federated Boeing, mettant un point final à la parenthèse communiste.

- Après la consolidation de la préfecture japonaise aux Philippines, Fukatsu Saru est nommé gouverneur de la République des Philippines, établissant un état policier. Les médias et les émissions étrangères (excepté les japonais) sont surveillés et censurés. La fabrication, la vente et la possession d'armes à feu et d'armes de mêlée par les particuliers sont interdites par la loi. Sous le couvert d'intérêt environnemental, la technologie «dangereuse» est graduellement enlevée à la population philippine indigène de même que les droits métahumains. Les nationalistes philippins lancent une rébellion mal préparée à la suite du Crash, elle est brutalement réprimée par les forces militaires et celles des corporations japonaises.

2030

- **1er juin** : Menées par Thema Laula, des milliers de goules de toute l'Afrique émigrent au Nord du Ghana et fondent la nation goule d'Asamando, d'après le nom du pays des morts assante.

- **15 octobre** : Le président des USA Andrew McAlister et le Premier Ministre Canadien Harold Frazier signent un traité ratifiant l'union de ce qui reste des USA et du Canada. Ce nouveau pays est appelé United Canadian and American States (UCAS). L'union se fait sans heurts malgré des protestations des deux côtés de la frontière.

- Les Concrete Dreams donnent leur premier concert au Club Penumbra à Seattle (UCAS).

- Francis Daniels, un ingénieur, quatrième dan de kïakido, et premier adepte connu, est tué pendant les émeutes de Washington.

- Tong and Anvil Mining Company (une compagnie exclusivement composée de nains) est fondée à Duluth, Minnesota (UCAS).

- Brian O'Malley, capo des mafias de Chicago et Seattle est tué chez lui.

- L'oyabun Yakuza de Seattle est assassiné.

- Les décès des patrons de la Mafia et du Yakuza entraînent une trêve entre ces groupes se faisant la guerre auparavant.

- James O'Malley frère de Brian dirige la Mafia.

- La formation du duché elfe de Poméranie est officiellement annoncée.

- Les Sikhs du Cachemire et du Penjab deviennent indépendants et créent le Khalistan. L'opposition pakistanaise aux séparatistes du Cachemire mène

à un échange nucléaire tactique limité. Les retombées radioactives affectent le nouvel état indépendant du Khalistan.

- La monarchie constitutionnelle est rétablie en Malaisie et le Roi Abidin est choisi pour diriger la nation dans les premières élections libres en Malaisie depuis vingt ans.

- Les corporations japonaises, Fuchi en tête, entament la reconstruction des Philippines, installant des serveurs pour la Matrice et des grilles de communications, et construisant des usines géothermiques afin de produire de l'énergie. Avec le consentement du gouverneur, les sociétés exploitent les ressources naturelles de l'archipel et tuent au travail la population philippine indigène pendant presque trente années.

- Samsung-LG, Daewoo et SK Energy, fusionnent pour former Eastern Tiger Corporation, le plus grand «chaebol» (corporation coréenne).

UN NOUVEL ORDRE MONDIAL (2031-2040)

2031

- **17 janvier** : La Russie envahit la Biélorussie et tente de faire de même avec le reste de l'Europe. L'Allemagne, la Pologne et les autres membres de l'OTAN tiennent bon. Le congrès des USA retire ses troupes d'Europe.

- **17 janvier** : Début des séries de conflits en Europe et Asie connus sous le nom d'Euro-guerres (qui dureront 12 ans).

- **3 avril** : La Pologne se rend à la Russie.

- **7 avril** : Les forces russes entrent en Allemagne par l'est. La Suisse reste neutre.

- **9 septembre** : Profitant du début des Euro-guerres, les Éveillés prennent le contrôle la Sibirie, la renommant Iakoutie.

- **21 octobre** : Pour faire face à l'invasion russe et pour s'entraider à récupérer de la crise économique due au Crash de 2029, le Danemark, la Finlande, la Norvège et la Suède s'unissent pour former l'Union Scandinave.

- **3 novembre** : Les dernières concentrations du super-virus sont éliminées par Echo Mirage. Sur les 32 membres du départ seuls, 7 ont survécu. Quatre d'entre eux vont dans le secteur privé en emportant avec eux les secrets de la technologie

des cyberterminaux.

- **30 novembre** : Le chef de l'équipe Echo Mirage, le Major David Gavilan, disparaît sans laisser de trace.

- **25 décembre** : La seconde génération de cyberterminaux ne nécessite plus que des caissons de la taille d'un bureau.

- Aithne Oakforest, Sean Laverty, Lugh Surehand et Ebran le Scribe (ressemblant étrangement à Walter Bright Water), quatre elfes inconnus jusqu'alors, deviennent des figures importantes de la côte Ouest et invitent tous les elfes à venir les rejoindre dans une nouvelle société.

2032

- **21 mars** : les Concrete Dreams révolutionnent la musique en jouant Sons of Thunders dans la première diffusion tridéo.

- **2 novembre** : Le Président des UCAS, Andrew MacAlister, est réélu, devenant le premier président élu des UCAS.

- Le conflit européen s'enlise malgré d'importantes pertes humaines et matérielles.

- Après une attaque-surprise des Russes sur Berlin, le Royaume-Uni s'engage dans le conflit afin de protéger ses intérêts sur le continent.

- Les Jeux Olympiques sont annulés à cause du chaos dans lequel est plongé le monde.

- Harlan Carson, un des membres d'Echo Mirage, fonde Robot Technologies Inc..

- L'oyabun du Yakuza à Chiba (Japon) envoie un chef coréen à l'organisation de Seattle.

- La Genesis Foundation, une société spécialisée dans la recherche en génétique et en biologie, est fondée à Saint Paul, Minnesota (UCAS).

- La majorité naine à Duluth, Minnesota (UCAS) est reconnue après l'élection du maire nain.

- Wilhelmina Graff-Beloit devient P.-D.G. de BMW.

- Les fondamentalistes islamiques prennent le pouvoir par les élections en Turquie et en Iran, par la force en Irak et Syrie.

2033

- **23 janvier** : Les radars suédois détectent des objets volants traversant le Nord de l'Europe, on découvrira plus tard qu'il s'agissait de bombardiers FA-38 Nightwraith du Royaume-Uni. Ces avions dé-

truisent les centres de communication des deux camps des Euro-guerres.

- **24 janvier** : Suite aux bombardements de la veille, les combattants des Euro-guerres déclarent un cesse-le-feu et un armistice est signée C'est la fin des combats importants ; seules subsistent des escarmouches.

- **24 janvier** : Damien Knight, un financier inconnu, acquiert Ares Industries en exécutant, à partir de la Suède, de nombreuses et complexes opérations informatiques. En moins d'une minute, trois corporations ont cessé d'exister, deux multi-millionnaires ont perdu leur fortune et Damien Knight a acquis 22% d'Ares Industries.

- **15 mars** : Global Financial Services est déplacée sur la station Zurich-Orbital Habitat et renommée Zurich-Orbital Gemeinschaftsbank.

- **4 septembre** : La Conférence sur l'Unité Islamique de Damas échoue. La Jordanie et le Koweït rejoignent la Fédération des États Islamiques (FEI). Les autres pays du Moyen Orient rejoignent l'Alliance pour Allah (ApA).

2034

- **1er mai** : Matrix Systems de Boston, une compagnie fondée par Ken Roper et Michael Eld (deux anciens membres de l'équipe Echo Mirage) crée le premier «marché gris» de cyberterminaux.

- **12 juin** : L'ordinateur principal de Matrix Systems de Boston est retrouvé détruit et deux de ses fondateurs sont tués dans des accidents apparemment sans relation.

- **Juin** : Le Président irlandais Charles McGoldrick est destitué pour la surveillance illégale de ses adversaires politiques, et corruption à grande échelle. Le pouvoir échoit temporairement à Eamonn McCarthy.

- **28 août** : Au Brésil, des créatures Éveillées et des métahumains menés par 3 grands dragons (dont Hualpa et Sirurg) attaquent le bassin amazonien. Après un court, mais sanglant combat, les forces brésiliennes cèdent la plus grande partie du territoire brésilien.

- **13 octobre** : Le Grand Jihad commence. L'ApA attaque Israël, la Russie, l'Inde, les Balkans et la péninsule ibérique. Elle envahit le sud de l'Espagne.

- **2 novembre** : Le gouvernement brésilien tombe sous les coups de l'armée de créatures éveillées.

Le grand dragon Hualpa annonce la création de la Nation Amazonienne. Les nouveaux maîtres du Brésil se déclarent les sauveurs de l'éco-sphère.

- **10 novembre** : Le traitement préférentiel du Nord des UCAS par le président Andrew MacAlister entraîne la sécession des états du Sud qui forment les Confederated American States (CAS) qui sont instantanément reconnus par l'Azatlan. La sécession se fait sans combat. Les états formant les CAS sont : Alabama, Arkansas, Floride, Géorgie, Caroline du Nord et du Sud, Tennessee, Texas et le Sud de la Virginie.

- **11 décembre** : Le Président irlandais McCarthy se tourne vers Liam O'Connor et lui demande d'imposer l'état d'urgence pendant que la législature et d'autres fonctionnaires gouvernementaux initient des changements constitutionnels. Dans les semaines qui suivent Liam O'Connor organise de grands changements, entre autres, réduire la puissance du Dail et augmenter celle du Sénat où les elfes sont majoritaires. Les pouvoirs locaux sont également affaiblis.

- **19 décembre** : Signature du Traité de Richmond par les UCAS et les CAS, reconnaissant le statut souverain de ces derniers.

- **25 décembre** : Seamus O'Kennedy, un associé de Liam O'Connor, annonce que le gouvernement a changé et la naissance d'une nouvelle nation : l'Irlande devient Tír na nÓg (le Pays Merveilleux en Spéréthiel, la langue elfe).

- **31 décembre** : Miami et la Floride du Sud rejoignent la Ligue des Caraïbes.

- La Fédération des États Islamiques se dissout sous les pressions de l'Alliance pour Allah.

- Une alliance de plusieurs laboratoires travaillant sur l'espérance de vie des métahumains, déclare que l'espérance de vie des elfes est de plusieurs siècles.

- Le grand dragon Dunkelzahn commence l'achat de Lake Louise dans le Conseil Athabaskan afin qu'il lui serve de repaire.

- Anton D'Venescu, un puissant mage d'Aztechnology annonce une grande évolution dans l'invocation des esprits et dit avoir redécouvert les rituels magiques des Aztèques.

- Lugh Surehand crée les Forces de la Paix de Portland (Conseil Salish-Shidhe). La région a alors tout de l'état indépendant (infrastructure, social, programme gouvernemental, force de police...) sauf le

nom.

- En Grande-Bretagne, des scientifiques de Armor Industries, Anatole Torkin, William Kingston III et 10 autres spécialistes, révolutionnent la technologie de l'armure personnelle en inventant le Kevlite. Les Russes et les Allemands se montrent très intéressés, un contrat de plusieurs milliards est signé avec le Brésil.
- L'Aztlan fait sécession des NAO.
- De nombreuses météorites martiennes disparaissent des différents endroits où elles étaient stockées.

2035

- **10 janvier** : Le secteur NAO de Denver est divisé en trois secteurs séparés dirigés par le Conseil Corporatif Pueblo, la Nation Sioux et la Nation Ute.
- **16 avril** : Atlanta devient la capitale permanente des CAS.
- **1er mai** : Dans une interruption mondiale des communications (imitant le code prioritaire Civil Emergency Network) la tribu elfe Ceneste des NAO se déclare indépendante et annonce la naissance de Tir Tairngire (la terre promise, en Spéréthiel). Lugh Surehand, maire de Portland, se déclare Haut Prince de Tir Tairngire. Aithne Oakforest, Sean Laverty et Jenna Ni'Fairra (une elfe inconnue) deviennent les premiers membres du Conseil des Princes de Tir Tairngire. Ebran le Scribe en devient un membre secret.
- **2 mai** : Le Conseil Salish-Shidhe envoie des troupes pour mater les rebelles de Tir Tairngire, mais elles se font battre ; six attaques se suivront ainsi, voyant à chaque fois la victoire de Tir Tairngire et de lourdes pertes pour le Salish-Shide.
- **9 mai** : Après avoir constaté la puissance militaire de Tir Tairngire, les NAO reconnaissent Tir Tairngire en tant qu'État souverain ; la Ligue Caraïbe, les UCAS, les CAS et Aztlan refusent de le reconnaître.
- **17 mai** : Aztlan attaque militairement le sud du Texas (CAS). Malgré les efforts de la Lone Star et des Texas Rangers, Austin est aux mains des envahisseurs. Le métroplexe de Dallas/Fort Worth devient la nouvelle capitale du Texas.
- **10 septembre** : Le gouvernement des CAS refusant d'intervenir militairement au Texas, ce dernier se déclare indépendant et devient une répu-

blique. Il lance immédiatement une attaque contre l'Aztlan.

- **22 décembre** : La fusion du réacteur nucléaire de Yarrow dans le centre du Royaume-Uni crée la Northern Toxic Zone.
- Les UCAS n'ont plus aucune présence militaire en dehors de leurs frontières.
- Le Président de Tír na nÓg, Eamonn McCarthy, démissionne en raison de problèmes de santé. Il est remplacé par Liam O'Connor. Seamus O'Kennedy est nommé ministre de l'Intérieur, et Thomas O'Brien est nommé ministre d'État à l'industrie et au commerce.
- Le groupe de laboratoires ayant annoncé que l'espérance de vie des elfes se comptait en centaines d'années se rétracte pour l'estimer à 100-125 ans.
- À Tír na nÓg, la Constitution donne de larges pouvoirs au Sénat.
- Un schisme important se crée entre la Nation Tsimshian et les autres membres des NAO.
- À Tir Tairngire, arrivée de trois nouveaux membres au Conseil des Princes : Jonathon Reed, Maria Cinebal et Dar Varien, tous elfes.
- À Tir Tairngire, lors de la nomination du Grand Dragon Lofwyr au Conseil des Princes, Ebran le Scribe manque de démissionner, et Jenna Ni'Fairra et Aithne Oakforest s'y opposent fortement.
- Sayid Jazrir, leader de l'Alliance pour Allah, est assassiné à Istanbul. L'ApA se dissout.

2036

- **11 janvier** : Quatre mois après une campagne militaire sans effet, le Texas réintègre les CAS.
- **21 mars** : La Californie menace de quitter les UCAS. Ces derniers croient qu'ils bluffent et décident de rompre ces liens avec l'état. Aztlan en profite pour conquérir le sud de l'état jusqu'à San Diego.
- Tir Tairngire monte une attaque-surprise sur le Nord de la Californie avec une division blindée soutenue par l'infanterie et une couverture aérienne limitée. L'attaque a pris la Garde Nationale de Californie (GNC) complètement au dépourvu. À l'issue des six premières heures, les troupes du Tir ont repoussé les unités californiennes au Sud d'Yreka. Renforcée par des métacratures, des mages de combat et par au moins deux dragons, l'armée régulière de Tir Tairngire déferle vers le Sud jusqu'à

Redding, où la GNC se prépare à faire front. La bataille de Redding a montré l'inefficacité des tactiques traditionnelles dans un monde Éveillé. La GNC s'est faite tailler en pièces par l'armée de Tir Tairngire en deux jours. Il n'y a pas eu de survivant.

- Les troupes de Tir Tairngire ont conquis un territoire qu'elles ne sont pas capables de tenir. Des mouvements de résistance contre l'occupant sont organisés. L'armée d'invasion se retire jusqu'à Yreka. La zone entre Yreka et Redding devient zone tampon entre Tir Tairngire et l'État Libre de Californie.

- **19 avril** : Les druides transforment la forêt de pin non rentable d'Écosse (Royaume-Uni) en forêt d'arbres à feuilles caduques, ils créent ainsi les Terres Sauvages d'Écosse (Scottish Wild Lands).

- **1er mai** : Tir Tairngire organise son premier Rite de Progression.

- **23 juin** : Une église dans la ville de New Visions, Ohio (UCAS) est bombardée avec du napalm. Vingt personnes, des métahumains pour la plupart, sont tuées. Un groupe de terroristes anti-métahumain s'appelant Alamos 20000 revendique la responsabilité de l'attentat.

- **21 août** : Le grand dragon Lofwyr, lors de la réunion d'actionnaires, se présente en tant qu'actionnaire majoritaire de l'empire de BMW/Krupp avec 63 pour cent des votes. Il s'élit PDG à la place de Wilhelmina Graff-Belot qui se réfugie sur Zurich-Orbital Habitat. Il se nomme Président et CEO de BMW, et change le nom en Saeder-Krupp Corporation.

- **9 septembre** : Le Fuchi CDT-1000, un cyberdeck de troisième génération, n'a plus besoin de saison d'isolement.

- **4 novembre** : Martin Vincenzo est élu président des UCAS ; Sean Timbs est élu président des CAS.

- À Tir Tairngire, élection de 4 nouveaux princes au Conseil des Princes, tous non-elfe : Blake Ladner (nain), Garth Stone (nain), Larry Zinkan (ork) et «Rex» (sasquatch).

- Ambrosius Publications (New-York, UCAS) publie le premier Manuel de la Thaumaturgie Pratique.

- Kross, le Gouverneur de Seattle, se retire. Victor «Vic the Quick» Allenson lui succède, il est un ancien motard de combat des Tacoma Timberwolves. Pendant sa campagne, il expose clairement sa mauvaise opinion de la métahumanité : «Les orks et les trolls constituent d'excellents bi-

kers de combat, mais ils n'ont pas suffisamment de cervelle pour faire autre chose.»

- Le Docteur Caitlin O'Connal, une sociologue, psychologue, futurologue, auteur et conférencier dans la sociologie et les statistiques à l'UCLA, commence ses recherches pour développer une représentation mathématique permettant de mesurer et prévoir les interactions sociales dans diverses situations, en particulier la dynamique des foules. Le mari du Dr. O'Connal, Paul Grigg, un chaman et professeur à l'UCLA, l'aide dans son travail.

- Les docteurs Akiko Kano et Arthur White Eagle remportent le prix Nobel pour leur travail sur leur Théorie des Phénomènes Métaphysiques (Kano-White Eagle Theory of Metaphysical Phenomena).

- Après la démonstration si éclatante que Tir Tairngire pouvait défendre et même agrandir ses frontières, les autres nations d'Amérique du Nord reconnaissent la souveraineté de la nation elfe, à l'unique exception de l'Aztlan.

- Création de Global Technologies.

- À Tír na nÓg, un «Establishment Act» est voté, reconnaissant la prédominance de l'Église d'Irlande sur l'Église Catholique.

2037

- **7 février** : Les UCAS refusant leur aide, et craignant l'Aztlan et Tir Tairngire, l'État Libre de Californie se tourne vers l'Empire japonais. Le Japon reconnaît l'indépendance de l'ELC.

- Au petit matin du 7 février 2037, deux divisions légères de Marines Impériaux arrivent par avion à l'Aéroport International de San Francisco et à l'Aéroport Aéronaval d'Alameda.

- **2 mars** : A Tir Tairngire, la construction du mur entourant la ville de Portland est accomplie.

- **12 juin** : L'organisation DocWagon est fondée à Atlanta, Géorgie (CAS). Elle promet de fournir de meilleurs soins médicaux sur place en répondant aux appels beaucoup plus rapidement que n'importe quel autre service paramédical privé.

- **22 août** : Fuchi annonce la sortie de la technologie RealSense, permettant aux simsens d'émettre des signaux émotionnels.

- Tout en soutenant officieusement la Proposition de Sécession 129, les représentants de la Californie à Washington réclament d'énormes concessions économiques et politiques. Le Président MacAlister

convoque Nelson Treacle, le Gouverneur de Californie, pour lui faire savoir que si son état votait la sécession, il lui couperait les vivres.

- La Proposition 129, brisant le lien politique rattachant la Californie aux UCAS est votée quelques jours plus tard. Il ne manquait que la signature du Gouverneur qui était en voyage en Afrique.

- Dès qu'il le sait, le Président MacAlister va au-devant du Congrès et déclare que, en vertu de l'article IV, alinéa 3, de la Constitution des UCAS, la Californie ne fait plus partie des UCAS.

- Les ressources fédérales sont immédiatement retirées de la Californie, à commencer par les forces militaires basées dans l'état. Les citoyens de la Californie ne bénéficient plus de la sécurité sociale. Les seuls services des UCAS maintenus sont les pensions des mutilés de guerre.

- Tir Tairngire est admis à l'ONU.

- Encouragée par la réussite de Tir Tairngire, la Nation Tsimshian fait sécession des NAO.

- À la suite des sécessions de Tir Tairngire et du Tsimshian et de l'accroissement de la dissidence interne, Coyote Hurlant démissionne de la tête du Conseil Tribal Souverain des NAO. Il se retire alors de la vie publique.

- Le gouvernement anglais ordonne l'évacuation du Yorkshire à cause de la pollution et des radiations.

- Bien que disparus depuis longtemps, des loups et ours des bois sont de nouveau présents dans les Terres Sauvages d'Écosse.

- Le grand dragon Dunkelzahn achète Visionquest Entertainment à Ares Macrotechnology.

- Agatamori Kihara, président du conseil d'administration de Mitsuhamma Computer Technologies, reçoit une balle perdue lors d'un affrontement entre gangs. En raison des problèmes de santé résultants, il démissionne du conseil.

- La première coupe de Conflit Urbain d'Amérique du Nord, le Super Brawl, est née.

- En France, un étrange virus s'abat sur la population hémophile.

- En Mer du Nord entre l'Écosse et la Norvège, une expédition maritime de recherches des UCAS découvre le Homard Abrams. Cette créature est le plus grand crustacé européen.

- En Italie, création des États Pontificaux.

- Mohammad Tusif fonde le Mouvement du Renouveau Islamique.

- **10 juin** : En Grande-Bretagne, sur la septième chaîne, dans l'émission «Medicine Bag», des journalistes orks exposent le «Projet 42-20» de Adams-Hoffman. L'émission révèle que pendant 15 années la société Adams-Hoffman a effectué une expérience de manipulation génétique sur les habitants du Sud de Londres afin de découvrir comment contrôler la gobelinisation. La société a systématiquement estropié, mutilé, et plus généralement décimé la population du Sud de Londres en l'exposant à un nombre important d'agents mutagènes expérimentaux. Une expérience particulièrement choquante était de mettre l'agent mutagène de la génération Epsilon/Alpha 16 dans le lait distribué gratuitement aux écoliers. L'enquête révèle que le projet est responsable de 720 décès, mais que ce chiffre pourrait monter à 9 500.

- **25 juin** : La réponse à la révélation Adams-Hoffman, est le soulèvement des habitants de Brixton, Camberwell, et New Cross dans le Sud de Londres qui crée une émeute importante jusqu'à Tower Bridge. La police bloque l'accès aux sièges sociaux de la corporation Adams-Hoffman dans la ville. Pendant cette émeute, 19 personnes sont tuées, ils seront appelés les Lambeth Martyrs. Le Tower Bridge et le centre commercial de Thames Wharf sont sérieusement endommagés.

- **3 août** : Plusieurs autres émeutes éclatent à Londres. Elles sont sévèrement réprimées par l'armée et la police.

- Les Lambeth Martyrs, qui sont passés dans la clandestinité, lancent des attaques terroristes avec des armes automatiques et des roquettes. Les premières attaques se font aux stations Waterloo et Victoria et dans le Bond Street Station Mall. Près de cent innocents sont tués.

- Ils lancent d'autres attaques dont la plus infâme tue 74 personnes à Dulwich Village, dont un ex-Premier ministre.

- Pour contrôler la violence initiée par les Lambeth Martyrs, dans le sud de Londres, le gouvernement déclare l'état d'urgence médical et crée la Lambeth Containment Zone.

- Le grand dragon Lofwyr incorpore diverses sociétés dans Saeder-Krupp Entreprises, dont Commerzbank, Dresdner Bank, Krupp Manufacturing,

Ruhr Nuclear et Eurocar Consortium.

- Le Super Bowl des UCAS, annulé depuis 2030, est rétabli.
- Le Grand Chef Deborah Jim est nommé à la tête de la Nation Tsimshian.
- Judy Hofsted devient la première femme à obtenir un contrat professionnel de baseball, elle rejoint les Detroit Tigers.

2039

- **7 février** : La Nuit de la Rage

- Dans la nuit du 7 février 2039, obéissant aux ordres du Gouverneur Allenson, la garde du métroplexe de Seattle rassemble tous les métahumains de la ville et les emmène dans les entrepôts des quais de Tacoma. On leur explique qu'il s'agit de la dernière étape avant leur déportation dans des camps de San Francisco.

- De l'un des entrepôts viennent des cris, puis des coups de feu. Les bruits déclenchent la panique parmi les prisonniers métahumains qui luttent désespérément pour s'échapper. Plusieurs explosions sur les quais déclenchent un incendie. Des témoins affirment avoir vu des membres du groupe terroriste Hand of Five sur les lieux juste avant les explosions. La garde du métroplexe ne bouge pas et laisse l'incendie se propager. Il fait des centaines de victimes, brûlées vives ou asphyxiées.

- Dès que le public fut au courant du massacre, il somma le gouverneur de faire quelque chose contre cela. Le temps qu'il agisse, les entrepôts étaient réduits en cendres, mais quelques métahumains avaient réussi à s'échapper par les égouts.

- Cet incident engendra d'autres violences dans toute la ville. Des événements similaires eurent lieu dans le monde entier.

- **10 février** : À Chicago, Illinois (UCAS), des membres d'Alamos 20000 combinent explosifs et magie pour détruire les fondations de la Sears Tower, faisant s'écrouler le bâtiment dans la rue. Dans sa chute, à l'heure du déjeuner, la tour et ses débris détruisent des pâtés de maisons entiers, ravagent des routes et des allées, écrasent des milliers de personnes et coupent des canalisations d'eau et de gaz. L'attentat fait environ 26 000 morts. L'endroit n'a jamais été reconstruit et est surnommé «Nécropole des gravats» à cause

de la présence de fantômes et de goules.

- Après l'assassinat du Gouverneur Allenson, une élection spéciale est tenue à Seattle pour choisir un nouveau gouverneur. Marilyn Schultz, maire de Bellevue et relative étrangère, remporte l'élection haut la main. Sa popularité provient de rumeurs faisant d'elle l'un des premiers officiels à avoir demandé l'intervention des corporations pendant la Nuit de la Rage.

- **5 juillet** : À Charleston (UCAS), un tueur en série est arrêté après que le fantôme d'une de ses victimes ait donné des renseignements à un mage détective. Le fantôme a révélé où trouver des preuves permettant d'arrêter le tueur.

- **13 août** : Un accord est trouvé entre la République du Cap, la Nation Zoulou, l'État Libre d'Orange et la Fédération Trans-Swazi, créant par-là l'Alliance Azanienne.

- **16 septembre** : Terri Ann Riberio ne veut plus être l'interprète de Dunkelzahn. Nadja Daviar, une elfe inconnue d'Europe de l'Est devient l'interprète officielle de Dunkelzahn.

- En Grande-Bretagne des fuites chimiques à Londres, entraînent la mort de 70 000 personnes par empoisonnement au gaz neurotoxique.

- Une catégorie de Super-extra-lourds (95 kilogrammes et plus) est présentée à l'Association Mondiale de Boxe à Atlanta et à la Commission Internationale de Boxe à Bonn, Allemagne, pour intégrer les combattants humains et métahumains cybernétisés.

- Fuchi Incorporated sponsorise la Conférence Universelle sur les Spécifications de la Matrice à Tokyo (Japon). Pendant trois mois, plus de 7 000 personnes vont déterminer les détails de programmation de la Matrice.

- Le drone de reconnaissance GM-Nissan Spotter devient le standard pour les drones à longue portée.

- **Juin** : Le Dr. Caitlin O'Connal découvre les équations permettant, d'après lui, de comprendre et organiser toutes les races et cultures. Le Dr. Caitlin O'Connal appelle ces équations de conscience de groupe, «Confrérie Universelle». Aucun journal honorable n'édite le rapport d'O'Connal parce que ses conclusions sont considérées comme inacceptables.

2040

- **18 juillet** : Badr al Din Ibn Eisa et le Mouvement pour l'Unité Islamique négocie la fin de la guerre Iran-Irak.
- **15 octobre** : En Grande-Bretagne, on découvre de nouvelles preuves comme quoi le gouvernement avait approuvé les expérimentations Adams-Hoffman.
- **6 novembre** : Dans les CAS, le sénateur de Caroline du Sud, Joseph Alexander, est élu président, avec le Gouverneur de Floride Jeanette Malory comme vice-président.
- **6 novembre** : Carl Preston est élu président des UCAS.
- Le style des Films Noirs est de nouveau à la mode.

MACHINATIONS CORPORATISTES (2041-2050)

2041

- **23 septembre** : Le vol Euro Air 329, reliant Londres à Atlanta, est détruit en vol par le grand dragon occidental SIRRURG. Sa dernière transmission, brouillée, semble indiquer qu'un passager héroïque parvint à tenir la bête en respect durant plusieurs minutes à l'aide de la magie, avant que l'avion ne soit carbonisé. Cette attaque semble être une représaille contre la Nuit de la Rage.
- Seconde apparition du grand dragon Celedyr dans le désert nubien au Soudan.
- Sakehisa Tajika devient président du conseil d'administration d'Ares Macrotechnology.
- Mullins Chadwick remporte le prix Pulitzer pour «Monkeytribe: Survival Manual for Erect Bibeds».
- La société Yamatetsu tente d'obtenir un siège à la Cour Corporatiste et la Zurich-Orbital Gemeinschaftsbank. Ares Macrotechnology, Fuchi Industrial Electronics, et Mitsuhamma Computer Technologies résistent à Yamatetsu et des escarmouches éclatent entre les forces des corporations partout dans le monde.
- Les mégacorporations détruisent Lanrie, une corporation basée à Atlanta. Elle n'avait pas respecté le Concordat de Zurich-Orbital.
- Fondation de la ligue mondiale d'Hoverball, la World Hoverball League (WHL).

2042

- **7 mars** : La société Yamatetsu est finalement reconnue en tant que membre de la Cour Corporatiste et de la Zurich-Orbital Gemeinschaftsbank. Elle devient donc une AAA. Les escarmouches entre les opposants s'arrêtent.
- **13 mars** : La Cour Corporatiste soumet aux gouvernements du monde entier ses Accords de Reconnaissance Commerciale (ou BRA) garantissant certains droits, dont l'extraterritorialité aux mégacorporations.
- **7 juillet** : Les divers commissaires du sport professionnel se réunissent pour décider si les adeptes peuvent participer aux sports professionnels ou non.
- **9 septembre** : Le grand dragon Dunkelzahn inaugure «Points de vue draconiques» («Wyrms talk»), un programme télédiffusé semestriel. Les sujets abordés vont des interviews de célébrités à des commentaires éclairés sur la culture et la société.
- **25 octobre** : Le pape Jean XXV déclare que désormais les femmes peuvent être ordonnées prêtres de l'Église Catholique Romaine.
- **13 novembre** : L'ONU reconnaît la race Sasquatch comme espèce pensante.
- Fin officielle des Euro-guerres
- Arthur Garrett, le théoricien le plus influent dans le domaine des études magiques, devient Président du département des études occultes à l'UCLA.
- En Afrique centrale, la Zeta-Impchem est accusée dans le scandale Polydopa ayant causé 4 000 morts et 35 000 cas de dommages cérébraux irréversibles.
- La Cour Corporatiste prononce un Ordre Omega à l'encontre de QZE Corporation. QZE Corporation cesse d'exister.

2043

- **1er février** : La Confrérie Universelle, une organisation humanitaire qui prêche une philosophie basée sur les équations de conscience de groupe du Dr. Caitlin O'Connell, ouvre ses premiers chapitres en Californie, deux à San Francisco, un à Ukiah, et un à Gilroy.
- **2 mai** : Le président de Tír na nÓg, Liam O'Connor disparaît.

- **21 mai** : À Tir na nÓg, Lady Brane Deigh se proclame Rian, ou Reine de la Cour Lumineuse, organe législatif indépendant du Conseil des Intendants et de tout autre corps d'état.
- **14 juin** : La Zone d'Autonomie Kurde est créée dans l'Est de la Turquie par les nationalistes kurdes.
- **8 juillet** : En Grande-Bretagne, Rhiannon Gwendower, une mage elfe, devient Comtesse de Snowdonia au Pays de Galles.
- **22 juillet** : La corporation DocWagon devient internationale, et ouvre finalement une antenne à Seattle.
- **25 novembre** : Ebran le Scribe publie son premier livre, «Mankind Ascendent».
- Les Knights of Rage, un groupe se prétendant descendant de Nubiens qui ont prédit que le monde serait mangé par les dragons, se met au service du grand dragon Celedyr à Caerleon, (Grande-Bretagne).
- Le Gouverneur Schultz du Métroplex de Seattle est réélu.
- La corporation Willamette Compusat Corporation est fondée à Tir Tairngire par Darcy Dybhavn.
- Le Rite de Progression de Tir Tairngire est suspendu jusqu'à nouvel ordre.
- Après avoir raté une OPA hostile sur Tong and Anvil Mining Company, 4M se lance dans une guerre corporatiste contre la société naine.
- La technologie des compétences câblées est développée. Elle permet à son utilisateur d'utiliser des compétences inconnues transmises par un système SISA.

2044

- **6 novembre** : Le maire de la Nouvelle-Orléans (CAS) déclare que la guerre vampirique est terminée bien que le vampire Bartholemew n'a pas pu être retrouvé. On retrouve dans son antre des livres de magie noire parlant d'êtres d'autres dimensions qui attendent d'envahir la Terre.
- Transys Neuronet achève la construction d'importants laboratoires de recherche à Caerleon (Royaume-Uni), avec la coopération du grand dragon Celedyr.
- Tir na nÓg souffre d'une forte vague de chaleur provoquée par la pollution chimique du ciel de Grande-Bretagne.

- L'Aztlan nationalise les sociétés étrangères en les incorporant à Aztechnology Corporation.
- En réponse à la nationalisation, une guerre semi-ouverte éclate en Aztlan quand plusieurs sociétés essayent de garder leurs propriétés.
- Le Comité International Olympique est officiellement rétabli. Les résultats des jeux officiels des 12 dernières années sont frappés du sceau olympique. Les Jeux Olympiques sont également ouverts aux équipes des corporations multinationales.
- San Francisco, Californie, est maintenant totalement contrôlée par les corporations japonaises.
- Les CAS entrent à l'ONU.
- Les Lakeshore Laboratories, au Minnesota, découvrent un «gène générique» permettant de réduire de 75% le temps de clonage et de 45% le rejet de greffe.

2045

- **23 février** : Le Guatemala est accepté au sein d'Aztlan.
- **1er avril** : La Confrérie Universelle ouvre des centres sociaux à Seattle.
- **8 mai** : Les États Allemands Alliés sont créés.
- **6 juin** : Le Belize est accepté au sein d'Aztlan.
- **12 juillet** : La commission sur les adeptes dans les sports professionnels établit qu'ils ont le droit de participer aux sports professionnels tant qu'ils n'ont aucune modification cybernétique.
- **13 juillet** : Le président des CAS, Joseph Alexander, meurt de causes inconnues. Le vice-président Timothy Newstrom assume la fin de la présidence.
- **12 septembre** : Le Honduras est accepté au sein d'Aztlan.
- **13 octobre** : La tribu elfe Manitou est intégrée au sein du Conseil Algonkin. Celui-ci se renomme Conseil Algonkin-Manitou.
- L'ONU vote une résolution interdisant la création et la production de robots à usage militaire.

2046

- **23 janvier** : Des tremblements de terre dans la partie sud d'Aztlan provoquent 14 000 morts forcent les autorités à fermer le Canal de Panama.
- **30 janvier** : Don Lucio Feretti réforme la mafia, et crée l'Alta Commissione.

- **12 février** : La zone du Canal de Panama est donnée à Aztlan.
- **16 mai** : sortie du premier mégahit simsens, «Free Fall», avec Holly Brighton.
- **19 mai** : Le Dr Robert Kortmann est élu président des États Allemands Alliés.
- **8 juillet** : La première Coupe du Monde de Combat Urbain a lieu.
- **23 juillet** : Les Nations Unies prennent le contrôle de Jérusalem et y établissent le Conseil CÉcuménique.
- **5 octobre** : Des chercheurs découvrent un grand serpent d'eau douce dans le Loch-Ness (Grande-Bretagne)
- **16 novembre** : Les idées des Policlubs européens migrant en Amérique du Nord, le Policlub Humanis est fondé au [[Texas]. Le Policlub Humanis, en particulier, attire ceux qui refusent les divisions économiques, sociales et politiques. Il est dénoncé par le groupe Mères des Métahumains comme étant la branche politique de Alamos 20000. Malgré cela, le mouvement s'étend rapidement.
- **21 décembre** : El Salvador et le Nicaragua sont intégrés au sein d'Aztlan comme états membres.
- Le groupe de rock Shield Wall sort son premier album.
- Les montagnes des Carpates (Europe de l'Est) entrent en éruption.
- Trois corporations, Aztechnology, Shiawase et Universal Omnitech annoncent avoir complètement décodé le génome humain/métahumain.
- Première apparition du gobelin dans le Sud de la France.
- Le président des Asturies (Espagne) s'enfuit avec les fonds du gouvernement.

2047

- **6 mars** : Le policlub Les Fils de l'Alamo est établi au Texas.
- **23 avril** : En Grèce, le village de pêcheurs de Agnondas (île de Skopelos) est détruit par une gorgone. Onze personnes sont découvertes pétrifiées, quatorze déchetées et dix dont la cause de la mort n'a pu être éclaircie.
- **22 juin** : À Tir Tairngire, dans la ville de Eugène, un attentat contre le Haut Prince Lugh Surehand échoue grâce à la métamagie. Ce type de magie n'étant pas encore connu à l'époque.

- Le Gouverneur Schultz du Métroplex de Seattle est réélu pour la seconde fois.
- Mullins Chadwick sort son nouveau livre «Wake Up Call: Living in the Awakened World».
- Richard Villiers, un des trois dirigeants de Fuchi Industrial Electronics, divorce de sa femme Samantha, qui dirige le groupe Fuchi Systems Design.

2048

- **20 février** : À Toronto, UCAS, la famine provoque des émeutes.
- **26 mars** : En Aztlan, les mégacorpos Ares Macro-technology, Fuchi Industrial Electronics, Mitsuhamma Computer Technologies, Saeder-Krupp Corporation, Renraku Computer Systems, Shiawase Corporation, et Yamatetsu Corporation contre-attaquent avec l'Opération Réciprocité, une frappe militaire visant les troupes d'Aztechnology basées à Ensenada.
- **29 mars** : Suite à la frappe militaire sur Ensenada, le gouvernement Aztlan négocie l'Accord de Veracruz qui accorde des compensations aux corporations lésées par la nationalisation et leur permet de jouer dans le bac à sable d'Aztechnology à condition que les actionnaires majoritaires des filiales «étrangères» soient des citoyens aztlans.
- **1er mai** : Le Panama rejoint l'Aztlan après que son gouvernement se soit effondré. La Zone du Canal est déclarée «protectorat mégacorporatiste» sous la juridiction de la Cour Corporatiste et est renommée «Pan-Corporate Zone»
- **14 mai** : À San Francisco, ELC, un tremblement de terre frappe la baie et fait des dégâts importants. Bien que le tremblement de terre ne soit pas aussi fort que prévu, le tunnel de Caldecott reliant la Vallée du Diable et San Francisco est détruit.
- **8 juillet** : Maria Mercurial sort son premier single : « Who Weeps for the Children ? ».
- **10 octobre** : La rock-star Jetblack disparaît après un concert à Seattle. On le suppose mort dans un combat de rue.
- **3 novembre** : Aux UCAS, Alan Adams, CEO du Colbert Group, une société multinationale basée dans l'Illinois, est élu Président des UCAS.
- **3 novembre** : Dans les CAS, Edna Wallace, ancienne gouverneur de la Louisiane, devient présidente. Jeanette Malory revient à la vice-présidence.
- **8 décembre** : A Seattle, UCAS, le maire Daniel

Feddersen est tué par le Policlub Humanis dans un accident de voiture suspect.

- **18 décembre** : Aux UCAS, la Reine Euphoria sort son premier simsens : « Shotgun-blues ».

- La Cour Corporatiste discute de sanctions extrêmes contre Aztlan suite à leur nationalisation d'entreprises. Aztlan fait des concessions dans d'autres régions du monde. Bien que quelques petites sociétés acceptent, les principales refusent.

- À San Francisco, ELC, alors que le gouvernement essaye de trouver des fonds, les nains de East Bay, réparent le tunnel de Caldecott. Pour paiement, les nains obtiennent un accès complet à tous les minerais de l'ancien parc national. Les nains maintiennent le tunnel et payent un modeste impôt minéral en retour.

- En Allemagne, le parti néo-nazi PNE entre dans la coalition gouvernementale de la Saxe pour les 4 prochaines années.

- Dans les NAO, la tension monte entre la Nation Ute et le Conseil Corporatif Pueblo suite à de nouvelles escarmouches aux frontières.

- Aztechnology essaie sans succès de prendre le contrôle de Federated Boeing Corporation.

- Zorgon Cybersystems devient le leader mondial de la création de réflexogiciels et de logiciels de compétence.

- Aux UCAS, Pacific Rim Communications Unlimited rachète Pacific Northwest Bell.

- En Allemagne, le train maglev Magnetschwebbahn est ouvert dans le Métroplexe Rhin-Ruhr.

- À Seattle, UCAS, Thomas Martelli de Global Technologies meurt, Urlan Manes devient le nouveau CEO.

- Les docteurs Eileen Van Buren et Peter Carmine publient leur livre très controversé, Etudes sur la Biologie Éveillée.

- En France, les vignes bordelaises sont détruites par le phylloxéra.

- En Finlande, les Enfants d'Uranus, une secte religieuse, étaient manipulés par un Chat de mûres.

- La Guilde Internationale des Mercenaires élit le fusil d'assaut M22A2 (de Ares) Meilleure Nouvelle Arme de l'année.

- Honda Motors remporte la NorAm Sports, Car Circuit Gold Cup pour la seconde année avec sa Honda-GM 3220 ZX Turbo. Bikes 'R' Us élit la Harley-Davidson Scorpion «Meilleure Routière» de l'année, pour la cinquième fois.

- Fuchi embauche le professeur Susan Athenson, une remarquable psychologue et développeur matriciel juste après sa thèse.

- À New York, UCAS, le designer Zoé entre dans le monde de la haute couture.

- En Allemagne, Gunther Steadman, leader du policlub Der Nachtmachen est assassiné à Hambourg.

- À Seattle, UCAS, Shavan, le leader du policlub Revenants est assassiné. Une connexion est suspectée entre sa mort et celle de Gunther Steadman.

- À Seattle, UCAS, Mitsuhamma Computer Technologies achète le Maximillion's, un restaurant populaire, et en fait un centre pour ses espions.

- Le leader des Immortal 8, Tony Li, et 4 membres du groupe de musique sont arrêtés par la Lone Star. Ils étaient des magiciens sans licence qui influençaient magiquement les spectateurs pour augmenter leurs ventes.

2049

- **17 février** : En Aztlan, Thomas Roxborough, un membre du conseil d'administration d'Aztechnology, annonce qu'il se meurt d'une maladie du système auto-immunitaire. En conséquence de quoi il participe à une expérience avec Universal Omnitech pour le maintenir vivant grâce à un traitement expérimental. Le procédé le garde en vie, bien qu'il ne puisse pas quitter la cuve où son corps a été placé. Son esprit est maintenu intact, mais son corps est gravement altéré.

- **13 juillet** : Le gouvernement d'Amazonie envoie des troupes pour annexer la Colombie et le Venezuela. Les forces aztlanes empêchent l'annexion totale de la Colombie.

- **10 décembre** : Le premier prix Nobel de magie est attribué à un groupe de mages allemands et tchèques.

- À Seattle, UCAS, le Gouverneur Schultz signe un accord commercial exclusif avec des représentants de Tir Tairngire. Seattle, qui était déjà un centre culturel et économique important pour les UCAS, les NAO et une nombreuse population d'Éveillés, prend maintenant encore plus d'importance en tant que seul accès aux marchandises et aux services des elfes du Tir.

- Au Royaume-Uni, 31 nobles sont tués par des écoterroristes lors d'une partie de chasse.

- Maria Mercurial sort son deuxième album, «Putà».

- Au Minnesota, UCAS, 300 corneilles des tempêtes attaquent une petite ville sur les rivages du Lac Rouge Inférieur, et font plus de 35 morts et 110 blessés.
- À Seattle, UCAS, Warren Cartwright, guitariste des Concrete Dreams, se lance dans un essai acoustique impromptu au Club Penumbra. Plusieurs douzaines de musiciens étaient là, dont Maria Mercurial.
- Au Minnesota, UCAS, New Age Arms développe la première arme à plasma.
- Un étudiant en parazoologie découvre une nouvelle espèce Éveillée, un chat change-forme : le Chat Talis.
- Leonard Aurelius, par une adroite campagne de procuration, évince Damien Knight de sa place de Président du Conseil d'administration d'Ares Macrotechnology.
- Saab Motors remporte pour la cinquième fois consécutive l'Euro-Rally avec la Dynamit 776TI.
- Zeta-Impchem développe un produit infligeant une terrible douleur aux chevaux Bayards quand ils utilisent leur pouvoir de forme brumeuse. C'est le début du braconnage.
- Ryoï Shiawase un dirigeant important de Shiawase Corporation est tué dans un attentat qui fait 237 morts. La rumeur accuse Sadato Shiawase d'avoir voulu tuer sa sœur Soko Shiawase qui s'est fait remplacer par Ryoï pour l'inauguration qui a mal tourné.
- À Seattle, UCAS, le Policlub Humanis commence une intense politique de recrutement.
- À Seattle, UCAS, les Fils de Sauron répondent aux attaques du Policlub Humanis dans l'Underground Ork par un assaut sur le siège du Policlub Humanis. 38 personnes sont tuées et des centaines blessées.
- Premières photographies d'un couple de Cerbères.
- À Tír na nÓg, l'Église d'Irlande est déclarée église officielle, ce qui exclut l'Église Catholique.
- À Detroit, Michigan, UCAS, Leonard Aurelius parvient à acheter un pourcentage de contrôle d'Ares Macrotechnology. Après une réunion à huis-clos avec Damien Knight, les deux annoncent que comme Knight possède deux pour cent de plus qu'Aurelius, Knight redevient CEO d'Ares Macrotechnology.

2050

- **19 mars** : À Campêche, Yucatán, une émeute s'étend hors de la cité. Le gouvernement aztlan répond par une intervention militaire. Des centaines de civils désarmés sont tués.
- **6 mai** : Dans la Nation Tsimshian, un ferry est coulé par ce qui se révélera être un kraken. Il n'y a pas de survivant.
- **19 mai** : Mort de Randall Grant, l'un des premiers théoriciens de la magie.
- **10 août** : Développement de la 7^e génération de cyberdecks.
- **26 septembre** : En Aztlan, création d'un jeu de gladiateur : « Suerte y Muerte ».
- **4 octobre** : La Corse devient indépendante de la France.
- A Tir Tairngire, le Rite de Progression a lieu.
- La Confrérie Universelle se développe internationalement. Gail Walker est élu président de l'organisation.
- Des avancées majeures sont faites en cybertechnologie et biotechnologie.
- Les vêtements renforcés font maintenant partie intégrante de la haute couture.
- À Naples, Italie, un scandale de vidanges toxiques est mis à jour par Madeleine Muller.
- À Panama, le gouvernement est purgé par Aztechnology.
- Wendy Manderscheid se retire de la direction de Lone Star Security Services. James Wilson prend sa place et s'arrange pour que Theodore Winslow soit le nouveau CEO.
- À Salem, Tir Tairngire, les Concrete Dreams réalisent une de leurs meilleures improvisations au Chrome Rat.
- Au Conseil Algonkin-Manitou, NAO, un groupe terroriste anti-corpo nommé Manitoo Brotherhood piège une centrale. Quinze ouvriers meurent.

SUR LE FIL DU RASOIR (2051-2060)

2051

- **12 mars** : Dans le Yucatán, Aztlan, des forces rebelles organisent des raids commandos contre le gouvernement. Ces attaques vont s'amplifier pendant quatre ans pour déboucher sur une guerre

civile.

- **30 avril** : À Roanoke, Virginie, CAS, Mary-Beth Tyre est kidnappée chez elle par des inconnus.
- **19 mai** : La star simsens Reine Euphoria sort sa nouvelle production «Final Fling».
- **24 juin** : La Princesse Caroline Windsor-Hanovre de Grande-Bretagne se marie avec le banquier Suisse Jürgen Meier, renforçant ainsi les liens entre les deux nations.
- **20 juillet** : À Marseille, France, une série d'expérimentations illégales faites par Spinrad Industries est découverte par Madeleine Muller. Muller a failli mourir pendant son enquête.
- **26 octobre** : À Tacoma, Seattle, UCAS, une bombe tue 5 personnes dans une chapelle de la Confrérie Universelle.
- À Seattle, UCAS, 3 esprits du feu attaquent l'Arcoologie Renraku.
- À Seattle, UCAS, les Concrete Dreams improvisent de nouveau au Club Zor.
- À Seattle, UCAS, l'ex Vice-Président de Global Technologies, Edgar Kepple, est retrouvé mort, étranglé cinq jours après son retrait de Global Technologies.
- Aux UCAS, le Dr Richard Raven révèle que Global Technologies a produit un certain nombre de puces BTL contenant des personnalités complètes.
- Au Royaume-Uni, 37 personnes sont arrêtées pendant les célébrations d'équinoxe à Stonehenge où elles comptaient déclencher des phénomènes magiques.
- Akae Ono de Ares Macrotechnology est élu à la Cour Corporatiste.
- Martin De Vries, le mage chasseur de vampires disparaît en Europe.
- Le groupe Anhedonia sort son premier album, «She Will Be Leaving».

2052

- **6 janvier** : Le 2XS, une BTL particulièrement addictive, devient une mode mortelle.
- **24 juin** : En Grèce, le journal «Athens Intelligencer» montre des preuves du pouvoir pétrifiant des gorgones.
- **2 juillet** : À Tokyo, le Japon gagne l'organisation des Jeux Olympiques de 2056. Il est immédiate-

ment annoncé, en respect de l'idéal Yamato, que les métahumains ne participeront pas aux jeux avec les humains, mais à des «exhibitions» spéciales. Tir Tairngire et Tír na nÓg répondent furieusement par des résolutions de l'ONU.

- **13 septembre** : Le style vestimentaire «mercenaire des rues» commence à perdre les faveurs du monde de la mode.
- **5 novembre** : Alan Adams est réélu Président des UCAS.
- **5 novembre** : Edna Wallace est réélue Président des CAS.
- **11 novembre** : Aux UCAS, l'écologiste et homme de loi Arthur Vogel crée One World Association, association affiliée au Parti Démocrate et consacrée aux problèmes écologiques.
- **5 décembre** : Apparition sur le marché public du bioware, implants organiques moins invasifs que le cyberware.
- **13 décembre** : À Chiba, Japon, la bourse virtuelle de Chiba s'effondre en pleine transaction et empêche la prise de pouvoir de Korin Yamana sur Fuchi.
- Aux UCAS, CrashCart, une nouvelle société offrant des services d'extraction médicale d'urgence entre sur le marché en compétition avec DocWagon. Ils clament qu'ils feront des extractions que DocWagon ne ferait pas et plus rapidement.
- À Seattle, UCAS, CrashCart est acquis par la branche de Seattle de Yamatetsu Corporation. CrashCart se fait une belle pub en sauvant Daniel Waters (star de la tridéo) d'une attaque de gang après que DocWagon ait essayé et abandonné.
- À Tir Tairngire, l'âge de la majorité est augmenté à 18 ans.
- Gérard et Alain du groupe français de rock rétroacoustique, L'infâme, tentent de se tuer mutuellement. Aucun des deux n'y arrive, les jambes de Gérard sont gravement blessées. Ils étaient des consommateurs de BTL.
- En Allemagne, les vêtements aristocratiques français deviennent à la mode. Ils donneront plus tard le style néo-baroque.
- La division Micro-Engineering de Fuchi Industrial Electronics annonce une percée majeure dans la croissance de cristaux spécialisés. L'action monte de 450%. Des rumeurs courent comme quoi les cristaux de Fuchi ne seraient pas opérationnels. L'action chute, Korin Yamana les rachète.

- Mariene Carstairs de Saeder-Krupp est élue à la Cour Corporatiste.
- Le mage chasseur de vampires, Martin De Vries, refait surface, il semble s'être lui-même infecté le VVHMH.
- Le groupe Anhedonia sort un nouvel album, «Across a Thousand Blades».
- Le Dimethyl Sulfoxide (DMSO) est mis sur le marché. Ce composé force la peau à absorber les produits qui lui sont associés.

2053

- **21 janvier** : À Washington, le jour après son intronisation, le Président Adams meurt. Il est remplacé par son vice-président Thomas Steele.
- **20 février** : Flavia de la Rosa est élue présidente d'Aztlan.
- **28 mai** : La grande dragonne Hestaby fait sa première apparition en arrêtant l'assaut de Tir Tairngire dans le croissant Nord de la Californie et renvoie ses troupes au-delà du Mont Shasta. Elle annonce qu'elle considère les terres autour du Mont Shasta comme étant les siennes dans un rayon de 40 miles.
- **25 juin** : La forêt aux alentours du Mont Shasta commence une croissance accélérée et des créatures volantes inconnues y sont vues.
- **16 juillet** : L'université du Michigan publie de nouveaux théorèmes magiques détaillant une nouvelle technique sont publiés : l'ancrage. Cette capacité permet de placer un sort dans un focus et de fixer des conditions qui activeront la magie.
- Hohiro Sato, vice-président des Opérations de Renraku Corporation et adjoint du Président Inazo Aneki de Renraku, disparaît.
- À Tir Tairngire, le gouvernement annonce d'autres restrictions pour les déplacements des visiteurs et des personnes souhaitant la citoyenneté. En outre, il annonce plus de patrouilles de frontière et une amélioration de leur équipement afin de mieux défendre ses terres.
- À Hawaï, l'esprit libre Dion Kimber découvre une orchidée avec une forte aura astrale. La plante est nommée Tess'Bloom.
- À Lisbonne, Portugal, Johnny Spinrad, patron de Spinrad Industries, annonce l'acquisition de la Principauté de Monaco.
- À Tir Tairngire, le groupe rock d'elfes Til Es Hault,

connu pour remplir des stades, joue pendant trois nuits au Chrome Rat à Salem.

2054

- **16 février** : À Chicago, Illinois, UCAS, le Chancelier Allemand est assassiné à O'Hare Airport.
- **2 mai** : À Tir Tairngire, Crater Lake devient zone interdite pour des raisons inconnues. L'accès est verrouillé par des véhicules terrestres, des drones de combat, des avions de chasse et des protections magiques.
- **11 mai** : Transys Neuronet est impliquée dans des meurtres à Londres perpétrés par un tueur en série accro à une BTL de personnalité «Jack l'Éventreur». Les actions de Transys Neuronet chutent, permettant à Hildebrandt-Kleinfort-Bernal (HKB) d'en acheter la majorité.
- **10 juin** : Des scientifiques du MIT&T, subventionnés par la Fondation Atlante, découvrent un trésor archéologique d'une valeur inestimable en Grèce, près de l'île de Thera, qui pourrait être le site de l'Atlantide.
- À Tir Tairngire, le mage-historien Lacrima déclare que Crater Lake s'est formé le 22 juillet -3454 à 9 heures 35 minutes. Aucun scientifique ne le conteste bien que ses théories soient souvent dénoncées.
- La rumeur annonce la mort d'Alamais, le grand dragon occidental, leader de Der Nachtmachen.
- Le groupe Anhedonia sort son album, «Sad Eyed Angel Falls».
- Vol de la Lune gibbeuse : des millions de dollars de radicaux magiques et de focus sont volés au MIT&T.

2055

- **22 août** : A Chicago, Illinois, UCAS, les services de Eagle Security rapportent des attaques d'insectes géants.
- **23 août** : Le gouvernement des UCAS met Chicago, Illinois, UCAS, en quarantaine, du Lac Michigan à la rivière Des Plaines. Toutes les maisons sur cette ligne sont détruites et remplacées par un mur patrouillé par les troupes de Eagle Security, de la Garde Nationale de l'Illinois et l'armée des UCAS. La zone ainsi délimitée est appelée Zone de Confinement de Chicago. Les rapports officiels parlent d'une nou-

velle vague de SIVTA. Ares Macrotechnology, Federated Boeing, Fuchi America, et Truman Technologies protestent contre cette quarantaine. Des émeutes éclatent dans toute la zone, les troupes font feu et tuent une cinquantaine de personnes.

- **1er octobre** : Dans la Zone de Confinement de Chicago, Illinois, UCAS, les centrales nucléaires Cermak et Racine explosent. L'explosion a une puissance équivalente à une petite charge nucléaire tactique.

- **29 décembre** : Des informations sur la Zone de Confinement de Chicago apparaissent dans le Nexus de Denver. La zone ne souffrirait pas d'une épidémie de SIVTA comme le prétend la version officielle. La réalité est que la zone est infestée d'esprits insectes qui se servent des métahumains pour la reproduction et la nourriture. Le mur a été construit pour empêcher les insectes de se répandre dans le reste du monde.

- Les nations de la péninsule arabe s'unissent pour former le Califat d'Arabie.

- Le grand dragon Celedyr obtient un siège au conseil d'administration de Transys Neuronet. Il nomme Fiona Blareth son représentant par procuration au conseil.

- Au Tibet, un train déraille et cause la mort de 122 personnes. Les survivants disent que l'accident a été causé par un esprit du Feu aussi haut qu'une montagne.

- La rumeur de l'utilitaire matriciel «Black Hammer» est confirmée par la Division de la Sécurité Matricielle de la Lone Star. Ce programme imite les propriétés létales des CI noires.

- Aux UCAS, la Confrérie Universelle est accusée par le gouvernement fédéral de pratiquer des expérimentations médicales illégales sur les sans-abris. Tous les chapitres de la Confrérie Universelle sont fermés.

2056

- **22 juin** : Aux UCAS, le grand dragon Dunkelzahn obtient la nationalité américaine par un acte spécial du Congrès. Le Président Steele le félicite. Sa résidence officielle est déplacée de Lake Louise à l'Île du Prince Edouard.

- **5 juillet** : En Aztlan, les forces rebelles détruisent un ferry faisant le trajet de Cancun à Cozumel. 200 civils sont tués.

- **9 août** : Les Jeux Olympiques ont lieu à Tokyo. Mais comme le Japon n'accepte pas les métahumains sur son sol, 60% des nations sont absentes. Ces mêmes nations n'ont pas retransmis les jeux.

- **25 octobre** : San Francisco, ELC, une bombe explose pendant le défilé du Jour de la Libération et tue 15 personnes, parmi lesquelles des marins impériaux et des membres importants de Fuchi.

- **7 novembre** : Aux UCAS, le Président Thomas Steele est réélu Président des UCAS sans surprise, mais les élections sont annulées pour cause de fraude massive et de nouvelles élections sont planifiées pour le mois d'août 2057.

- **7 novembre** : Oliver Jackson est élu président des CAS.

- En Aztlan, Aztechnology se réorganise afin d'éliminer les traîtres. Quatre hauts membres de Aztechnology sont tués.

- La Cour suprême des CAS décrète que les ligues sportives professionnelles ne peuvent pas interdire de jouer à un sportif sous prétexte qu'il est métahumain.

2057 L'ANNÉE DU DRAGON

- **26 janvier** : Accusés d'avoir truqué les élections de 2056, le président Thomas Steele et le vice-président Booth n'ont plus le droit de se présenter aux élections. La présidente de la Chambre des Représentants, Betty Jo Pritchard, assurera le poste jusqu'à de nouvelles élections. Elle devient au passage la 1^{ère} femme présidente des UCAS.

- **29 janvier** : Le Congrès des UCAS fixe l'élection présidentielle au 7 août.

- **15 mars** : Dunkelzahn annonce sa candidature aux élections présidentielles des UCAS lors de son show télévisé Wyrms Talk.

- À Seattle, UCAS, le candidat à la présidence, le Général Franklin Yeats, déclare son intention de réunifier l'ELC aux UCAS.

- Aux UCAS, le candidat présidentiel Kenneth Brackhaven se révèle ne pas être le véritable fils de Charles Brackhaven. Le vrai Kenneth Brackhaven s'est gobelinisé et est mort en 2032. L'homme actuellement connu sous le nom de Kenneth Brackhaven est un orphelin que Charles Brackhaven a adopté pour remplacer son fils. Cela fait chuter la position de Brackhaven dans les sondages.

- **10 avril** : À Venise, Italie, le Doge annonce que sa

femme a donné naissance à des jumeaux ; pendant la célébration de l'événement, les gens ont des visions d'esprits du sang et de Sainte Madeleine portant la tête de Saint-Jean-Baptiste sur un plateau. Étrangement, les canaux de la cité sont purifiés.

- **2 mai** : 4 directeurs des 8 mégacorporations ont une attaque cardiaque à minuit 12.

- **10 juillet** : À Seattle, UCAS, le Général Franklin Yeats, candidat Républicain à la présidentielle est tué par un esprit guêpe qui avait possédé un de ses gardes du corps du FBI.

- **18 juillet** : Anne Penchyk annonce son intention d'être candidate à la présidence des UCAS, en remplacement de Franklin Yeats.

- **7 août** : Dunkelzahn est élu président des UCAS par une courte majorité sur Kenneth Brackhaven.

- **9 août** : Le Président des UCAS, le grand dragon Dunkelzahn et le Vice-Président Kyle Haeffner prêtent serment à Washington FDC, UCAS. Une fête fait suite à la cérémonie :

- **22:28:08 (EST)** : Dunkelzahn est assassiné dans l'explosion de la limousine présidentielle en sortant de l'hôtel Watergate.

- **22:54:57** : Une faille astrale apparaît sur le site de la mort de Dunkelzahn.

- **22:28:01** : Le quartier général du FBI reçoit la première des 500 revendications de l'assassinat par le groupe terroriste Aube Rouge. Le FBI déclare qu'il s'agit d'un canular, car Aube Rouge a affirmé avoir «tiré la balle fatale». La plupart des autres revendications ne valent pas mieux.

- **23:14:46** : La forme astrale d'un mage militaire des UCAS, Tanya Reily, est aspirée par la faille astrale.

- **23:31:20** : Une section de l'espace astral «public» près de l'endroit du meurtre est bloquée. Les mages gouvernementaux y établissent des signes astraux de danger.

- **10 août** : Le vice-président Kyle Haeffner devient président des UCAS. Il nomme ensuite le Président de la Cour Suprême, Richard Scott, à la tête de la Commission Scott devant enquêter sur l'assassinat du Président Dunkelzahn.

- **11 août** : À Washington FDC, UCAS, pendant une heure, au moins une douzaine de dragons (dont un formellement identifié comme étant Lofwyr) effectuent de complexes figures aériennes au-dessus

du lieu de l'assassinat du Président Dunkelzahn. Beaucoup de journalistes filment l'événement, mais rien n'est enregistré, il s'agissait de projections astrales.

- **11 août** : Les funérailles du Président Dunkelzahn ont lieu à Lake Louise, Conseil Athabaskan, NAO. Des centaines de personnes s'y rassemblent. Holly Brighton chante «Ave Maria» pendant que Nadja Daviar joue de la harpe. L'apogée de cet événement est un groupe de centaures chantant une magnifique version de «Amazing Grace».

- **12 août** : À Washington FDC, UCAS, devant le Congrès, le Président Kyle Haeffner nomme Vice-Présidente l'interprète officielle du Président Dunkelzahn, Nadja Daviar. Le Congrès décide de suspendre son vote jusqu'aux résultats de la Commission Scott.

- **15 août** : À Washington FDC, UCAS, à l'Hotel Watergate, Nadja Daviar lit les dernières volontés de Dunkelzahn. Elles indiquent que le Président Dunkelzahn possédait pour des milliards de nuyens. Nadja Daviar y est nommée exécutrice testamentaire et directrice de la Fondation Draco, une organisation chargée de faire respecter les dernières volontés du Président Dunkelzahn et de financer des recherches technologiques, magiques et sociales ayant pour but d'améliorer la vie de toutes les races. Certains bénéficiaires du testament recevront leur héritage immédiatement, la majorité à partir de septembre.

- **15 août** : La version publique du testament du dragon-président des UCAS, Dunkelzahn, apparaît dans la Matrice.

- **18 août** : À Washington FDC, UCAS, le Président Haeffner dévoile la liste des membres de son gouvernement. C'est inhabituel, car les noms sont généralement fournis un à un. La liste contient beaucoup de métahumains et de magiquement actifs. Le Congrès décide de suspendre son vote jusqu'à ce que la Commission Scott ait rendu son verdict sur Kyle Haeffner et Nadja Daviar.

- **25 août** : À Washington FDC, UCAS, les membres de la Commission Scott sont révélés.

- **1er septembre** : À Washington FDC, UCAS, Nadja Daviar dévoile la liste des dirigeants de la Fondation Draco. La plupart de ces personnes n'ont aucune expérience dans ce genre de travail.

- **3 septembre** : À Washington FDC, UCAS, la Fondation Draco ouvre les portes de son nouveau

siège. Des gens du monde entier convergent vers le bâtiment pour réclamer leur héritage.

- **5 septembre** : À Washington FDC, UCAS, la Commission Scott commence à interroger le Président Haeffner.

- **2 octobre** : Une série d'enquêtes sur l'assassinat du Président Dunkelzahn est déposée sur le BBS de Shadowland par Captain Chaos. De nombreux objets légués par le Grand Dragon y sont indiqués comme étant magiques.

- **19 octobre** : Les UCAS se trouvent un nouveau drapeau national.

- **8 novembre** : À Washington FDC, UCAS, la Commission Scott sort son premier rapport. Le document lave le Président Haeffner de tout soupçon envers l'assassinat du Président Dunkelzahn.

- **11 novembre** : À Washington FDC, UCAS, la Fondation Draco ferme ses portes aux héritiers. Elle les rouvrira tous les troisièmes jours du mois pendant une semaine.

- **12 novembre** : À Washington FDC, UCAS, la Commission Scott commence à interroger Nadja Daviar.

- **14 novembre** : À Washington FDC, UCAS, le Congrès approuve la proposition de gouvernement du Président Haeffner.

- **20 novembre** : Aux UCAS, David Emerson réapparaît en public à l'émission UCAS Today. Il déclare que son nouveau nom est désormais David Dragonson et annonce la formation des Enfants du Dragon. Cette organisation est chargée de «porter au monde la parole sacrée du Dragon» (Dunkelzahn). Il fait la démonstration de pouvoirs magiques qu'il n'avait pas auparavant. Le groupe commence à attirer des fidèles.

- En France, le château de Rennes-le-Château est détruit par une équipe de mercenaires non identifiés.

- À Sacramento, ELC, Knight Errant Security remplace Renraku pour patrouiller la Matrice de Sacramento.

- À Tir Tairngire, le Rite de Progression est reporté indéfiniment. Aucune raison n'est donnée.

- À Seattle Métroplexe, UCAS, le monorail déraile à cause d'une explosion. Le chef mafieux Conrad McKenzie est tué.

- À Los Angeles, ELC, Luc Tashika, vice-président exécutif de la division loisirs de Mitsuhamma Computer Technologies est tué par le gang Steppin'

Wulfs pendant un combat contre un autre gang.

- À Los Angeles, ELC, Andreas Michaelson, vice-président exécutif senior de Saeder-Krupp, disparaît sans laisser de trace.

- **Août** : À Tir Tairngire, le Conseil des Princes, suite à l'assassinat du Président Dunkelzahn, déclare «l'état d'urgence» et ferme ses frontières.

- **Septembre** : À Hong Kong, Sun Yat-sun, un pêcheur local héritier de la Première pièce de la chance du Président Dunkelzahn, est retrouvé mort dans son bateau.

- **Décembre** : Sur l'île du Prince Edouard, Maine, UCAS, les Enfants du Dragon achètent une grande parcelle de terre pour y bâtir leur premier temple dédié au Président Dunkelzahn.

2058

- **1er janvier** : À Seattle, UCAS, Don James O'Malley est tué par un assassin.

- **4 janvier** : À Seattle, UCAS, Don James O'Malley est enterré. Tous les principaux chefs de la Mafia de la ville sont présents. Le patron des Yakuza, Hanzo Shotozumi, y est également présent avec une garde d'honneur pour présenter ses respects. Après l'enterrement, la fille d'O'Malley, Rowena O'Malley, annonce son intention de réclamer la direction de la famille de son père. De nombreux patrons de la Mafia ont une réaction négative, mais elle reçoit bientôt l'appui de la famille Finnigan et l'aide du conseiller de son père, Al Cavaliere.

- Rowena O'Malley déclare formellement son intention de devenir la Capa de Seattle. La Mafia place la décision dans les mains de Leo McCaskill.

- **5 janvier** : Le Shadowland poste les premières informations sur la pègre de Seattle.

- **7 janvier** : À Seattle, UCAS, le Yakuza commence à recruter de nombreux gangs des rues pour distraire la Mafia des territoires qu'elle perd.

- Le Yakuza attaque les affaires et les jeux de la Mafia. Il y a des combats sporadiques entre la Mafia et le Yakuza.

- **8 janvier** : À Seattle, UCAS, une tentative d'assassinat à lieu contre Rowena O'Malley. Elle s'en sort de justesse, mais garde toujours pour objectif de contrôler la Mafia.

- **18 janvier** : Le président des CAS, Oliver Jackson, meurt d'une crise cardiaque. Le vice-président Ivory McCabe assume le poste de président.

- **22 février** : Chicago Containment Zone, Illinois, UCAS, Ares Macrotechnology attaque les esprits insectes en saturant l'espace de Chicago avec une nouvelle arme biologique, le virus magique Strain-III Beta (tuant les créatures magiquement actives y compris les mages) sans l'accord du gouvernement. Depuis, la magie y fonctionne de manière hasardeuse. Cette attaque a pour nom «Operation Extermination».
- **26 février** : Le Président Haeffner annonce la création de la Magical Security Task Force chargée de la défense magique des UCAS.
- En Aztlan, des rumeurs persistent à dire que le CEO d'Aztechnology, Juan Atzcapotzalco, aurait disparu après avoir ouvert la boîte que lui a léguée Dunkelzahn. Il continue cependant à faire des apparitions vidéo.
- **Février** : Chicago Containment Zone, Illinois, UCAS, la quarantaine sur Chicago est partiellement levée. Des centaines de personnes prisonnières de la zone se ruent vers l'extérieur. Les gens de l'extérieur ont peur que des esprits insectes se cachent parmi eux. Cela entraîne des émeutes. Certaines personnes préfèrent rester malgré les esprits insectes et les gangs.
- Miles Lanier quitte Fuchi pour prendre possession de son siège au conseil d'administration de Renraku Computer Systems (légué par Dunkelzahn).
- Hildebrandt-Kleinfort-Bernal (HKB) vire Sir Iain Greig, PDG de Transys Neuronet et le remplace par Liam Riley.
- Saeder-Krupp réussit une OPA hostile contre Swiss Bank Corporation.

2053 LA GUERRE CORPO

- **7 janvier** : Tadamako Shibanojuji, président de Yamatetsu est victime d'une maladie débilitante. Le contrôle de ses actions passe au PDG de Yamatetsu, Saru Iwano.
- **15 janvier** : Le manifeste du grand dragon Masaru est publié sur le Shadowland, exigeant l'indépendance des Philippines.
- **22 février** : Mort de Tadamako Shibanojuji dans un hôpital de Yamatetsu à Kyoto. Son fils Yuri Shibanojuji, un ork, hérite de ses parts de Yamatetsu.
- **5 mai** : aidé de Buttercup, un esprit libre membre du conseil de Yamatetsu, Yuri Shibanojuji, déplace le siège social de Yamatetsu à Vladivostok, en Russie.
- **16 mai** : Dosan Aburakojuji, un des représentants de Mitsuhamma à la Cour Corporatiste, se suicide chez lui à Kyoto.
- **6 juin** : Fuchi engage un procès contre Renraku à la Cour Corporatiste et accuse Miles Lanier d'avoir trahi ses secrets. En 24 heures, les charges sont abandonnées et Miles Lanier quitte Renraku en vendant 4 millions d'actions de Renraku à la Zurich-Orbital Gemeinschaftsbank.
- **16 juin** : Navroz Chandaria de Renraku est nommé à la Cour Corporatiste à la place laissée vacante par la mort de Dosan Aburakojuji.
- **8 juillet** : Formation du Pacific Prosperity Group (PPG) comprenant entre autres Wuxing et Yamatetsu.
- **11 juillet** : À Seattle, UCAS, le vol 1118 de Tokyo se crashe sur les Redmond Barrens de Seattle près de la frontière avec le Salish-Shidhe (200 morts, des centaines de blessés quartier en feu pendant plus de 24 heures).
- **19 juillet** : David Hague, représentant de Fuchi à la Cour Corporatiste, avait pris le vol 1118. Il est retrouvé mort dans les Redmond Barrens de Seattle, UCAS.
- **15 août** : Li Feng de Wuxing Inc. est nommé à la Cour Corporatiste à la place laissée vacante par la mort de David Hague.
- **22 août** : Nadja Daviar reprend le contrôle des actions Ares de Gavilan Ventures.
- **29 septembre** : «Lundi Blanc», la bourse de Tokyo subit sa plus terrible baisse en un jour des 70 dernières années.
- **6 octobre** : Richard Villiers de Fuchi America annonce la formation de Novatech Inc., ce qui continue sa stratégie d'acquisition d'une grande partie de Fuchi. Miles Lanier, son ami, est nommé directeur de la sécurité de Novatech.
- **20 octobre** : Léonard Aurelius vend toutes ses actions Ares à Arthur Vogel. Vogel démissionne du poste de président de Sierra Inc. et est remplacé par Gary Grey.
- **27 octobre** : Léonard Aurelius devient l'un des directeurs de Cross Applied Technologies.
- **15 décembre** : Anna Villalobos remplace Domingo Chavez comme représentant d'Aztechnology à la Cour Corporatiste.

- **19 décembre** : Seattle, UCAS, l'Arcologie Renraku est fermée aux visiteurs pour une durée indéfinie à cause de problèmes d'ordinateur. 100 000 personnes restent enfermées à l'intérieur.

2060

- **3 février** : le PDG de Renraku, Inazo Aneki, disparaît. Haruhiko Nakada devient PDG par intérim.
- **19 mars** : Seattle, UCAS, un virus inconnu attaque la Grille de la Matrice de Seattle. Les personnes s'étant connectées souffrent de pertes de mémoire, de psychoses ou meurent d'attaque cérébrale. L'attaque du virus ne dure que 10 minutes puis s'arrête sans explication ni effet secondaire.
- **26 mars** : Navroz Chandaria, un des représentants de Renraku à la Cour Corporatiste meurt dans un attentat terroriste à New Delhi, Inde.
- **5 avril** : Shikei Nakatomi de Fuchi achète les 4 millions d'actions de Renraku de la Zurich-Orbital Gemeinschaftsbank. Renraku commence à acquérir une grande partie de Fuchi.
- **15 avril** : Yvette Aquillon de Cross Applied Technologies prend la place laissée vacante à la Cour Corporatiste par la mort de Navroz Chandaria.
- **7 juin** : Korin Yamana de Fuchi annonce son mariage avec Mitsuko Shiawase de Shiawase Enviro-tech.
- **14 juin** : Shiawase Corporation achète toutes les parts restantes de Fuchi Industrial Electronics. Korin Yamana accepte un poste parmi les directeurs de Shiawase.
- **15 juin** : Neil Benson remplace Francesco Napoli comme représentant de Renraku à la Cour Corporatiste.
- **28 juillet** : Fuchi Industrial Electronics est officiellement dissoute.
- Maria Mercurial est nommée artiste de la décennie.

APOCALYPSE : LE RETOUR (2061-2069)

2061 L'ANNÉE DE LA COMÈTE

- **1er janvier** : Folie médiatique autour de la comète de Halley. Première manche de la course des sondes : chaque mégacorporation tente d'être la

première à envoyer une sonde à la rencontre de la comète. Toutes échouent, l'une après l'autre, suite à un accident ou un sabotage.

- **29 mai** : La sonde de Saeder-Krupp devant étudier la comète de Halley a été détruite accidentellement par Ares peu de temps après son décollage.

- **11 juin** : Les lanceurs de la sonde Kepler (projet commun d'Aztechnology, Shibata Construction & Engineering et Federated Boeing) ont été détruits lors d'un incendie.

- **18 juin** : La sonde Shiawase Brahe est détruite en vol après que des terroristes se nommant les Catalystes se soient infiltrés sur le site de lancement.

- **12 juillet** : La sonde Gigas de Ares est heurtée par une météorite et est déviée de sa trajectoire.

- **11 août** : Suite à une erreur de programmation, la sonde Whipple de Novatech a dévié de sa trajectoire.

- **14 août** : Onze adultes et deux enfants sont massacrés dans le «Quartier français» de la Nouvelle-Orléans.

- **30 août** : Tout contact est perdu avec la sonde Gagarin de Yamatetsu.

- **août** : Disparition d'une vingtaine de membres de la secte Franchissement du Vide à Vladivostok.

- **août** : Des typhons s'abattent sur les Philippines.

- **1er septembre** : Six langues de métahumains, fraîches, sont retrouvées clouées à des panneaux indicateurs d'un petit parc public de Portland.

- **4 septembre** : Ibn Eisa, leader du Mouvement d'Unité Islamique, est assassiné.

- **5 septembre** : La comète de Halley devient visible à l'œil nu.

- **5 septembre** : Les premiers cas de GRIME (Gobelinisation Récessive Irrégulière à Manifestation Éruptive) apparaissent.

- **5 septembre** : L'espace astral devient transparent au voisinage du siège de Wuxing à Hong Kong.

- **9 septembre** : Ibn Eisa revient d'entre les morts et proclame le Nouveau Djihad Islamique.

- **10 septembre** : La GRIME se propage à travers le monde et se poursuit à un rythme régulier.

- **12 septembre** : La paranoïa suscitée par la GRIME déclenche des émeutes et des troubles dans les grandes zones urbaines.

- **23 septembre** : La Lone Star annonce qu'elle a acquis les preuves que la secte Franchissement du Vide est responsable de nombreux massacres.

- **Septembre** : Partout dans le monde, les tem-

pêtes de mana et autres perturbations magiques croissent en fréquence et en intensité.

- **Septembre** : On note des fluctuations dans la faille de Dunkelzahn.

- **Septembre** : Sharon Chiang-Wu donne naissance à des quintuplés.

- **27 octobre** : Explosion de l'Anneau de Feu. Le Japon est frappé par une série d'éruptions volcaniques et de raz-de-marée. La baie de San Francisco est touchée par un séisme. Six éruptions et un tremblement de terre dévastent les Philippines. Beaucoup d'autres régions de la ceinture Pacifique sont également touchées.

- **29 octobre** : La Diète japonaise ordonne le repli de toutes les troupes impériales en poste à l'étranger (San Francisco (ELC), Pérou, Australie du Nord et Philippines) pour assister les sauveteurs et aider à la reconstruction du Japon.

- **Octobre** : La GRIME se poursuit à une cadence soutenue, dans un climat général de violences contre les métahumains.

- **1er novembre** : Les esprits des ancêtres reviennent d'un «retour prochain des morts».

- **4 novembre** : Le Général Saito s'insurge contre l'ordre de la Diète japonaise et déclenche un putsch militaire à San Francisco (ELC) avec l'appui des japanacorps. Ses troupes prennent position dans Central Valley et s'emparent de Sacramento et des sites stratégiques. Ares envoie son armée défendre Silicon Valley.

- **27 novembre** : L'annonce de la découverte de gisements d'orichalque à l'état natif par le Dunkelzahn Institute of Magical Research déclenche une ruée vers l'orichalque.

- **Novembre** : La comète de Halley disparaît temporairement derrière le soleil.

- **2 décembre** : Un séisme détruit Los Angeles (ELC) ; les murailles s'effondrent, la ville est en proie aux pillards et aux émeutiers.

- **8 décembre** : Le Conseil Corporatif Pueblo s'empare de Los Angeles et des régions environnantes.

- **24 décembre** : La forme astrale du grand dragon Ghostwalker émerge de la faille astrale de Washington (UCAS). Il est suivi d'une nuée d'esprits inconnus. Il va immédiatement à Denver et lance une attaque sur la ville sous sa forme physique. Il détruit le teocalli d'Aztechnology à Denver et cause d'importants dommages à toute la ville.

- **24 décembre** : Première attaque officielle de

«zombies» (shedims). Beaucoup d'autres suivront.

- **25 décembre** : Ghostwalker rencontre secrètement Aina Dupree et Nadja Daviar, ainsi que SilveryK (Nexus de Denver) et Ryan Mercury (Assets, Inc.).

- Saeder-Krupp prospecte l'orichalque dans la région de Mäuserberg (Allemagne).

- Les Concrete Dreams se séparent.

2062

- **3 janvier** : Le nouvel enfant-empereur du Japon, Yasuhito, est officiellement intronisé.

- **27 janvier** : Le grand dragon Ghostwalker et le Conseil de Denver se rencontrent et discutent. Ghostwalker assume la direction de la Zone Libre du Front Range. Aztlan est expulsé par les troupes des CAS, qui saisissent son secteur de la ville. La Force de Défense de Zone est créée et placée sous le commandement de Ghostwalker.

- **29 janvier** : à Seattle, UCAS, Richard Laramie, un survivant de l'Arcologie Renraku va chercher sa sœur à l'école et ouvre le feu avec un semi-automatique. Il tue 13 enfants avant que la Lone Star ne l'encercler. Il se suicide.

- **Janvier** : Les CAS mettent à prix la tête des magiciens réanimateurs de cadavres.

- **Janvier** : L'Aztlan envoie des troupes dans son secteur de Denver en violation directe du traité ; les autres secteurs imitent son exemple.

- **Janvier** : gros changements dans l'équipe de basketball des Golden State Warriors.

- **1er février** : L'Empereur du Japon annule le décret concernant l'île de Yomi.

- **5 février** : L'armée aztlane et Aztechnology lancent une campagne de destruction massive au Yucatán. Ils utilisent des armes toxiques.

- **5 février** : Le Jade Petal, cargo de Wuxing, coule. Aucun membre d'équipage n'est retrouvé. Wuxing accuse Aztechnology d'être la cause du naufrage.

- **Février** : Aux Philippines, la rébellion des Huks éclate ouvertement. Elle est appuyée par le grand dragon Masaru. Les troupes japonaises sont repoussées sur l'île de Yomi.

- **3 mars** : La tempête de mana centrée sur Sydney (Australie) s'intensifie encore.

- **15 mars** : Un tremblement de terre, des raz-de-marée et une tempête frappent le Yucatán, stoppant l'offensive aztlane. Les semaines suivantes, es-

prits toxiques et esprits de la nature s'affrontent dans une guerre sans merci.

- **Mars** : Le grand dragon Celedyr apparaît lors de la réunion de direction de Transys Neuronet et réclame un vote à main levée contre le CEO Liam Riley. Riley est évincé de la position de CEO de Transys Neuronet, et Fiona Blareth élue en tant que nouveau CEO. Celedyr nomme Per Engströmm son nouveau représentant par procuration au conseil d'administration de Transys Neuronet.

- **Mars** : La comète de Halley réapparaît de derrière le Soleil

- **1er avril** : La comète de Halley disparaît à la vue.

- **1er avril** : Tous les gisements d'orichalque s'épuisent du jour au lendemain et aucun nouveau n'est découvert. Les nouveaux cas de GRIME deviennent extrêmement rares.

- **24 avril** : La Constitution de la Nouvelle Communauté Économique Européenne (NCEE) est créée.

- **29 avril** : À Boston, Massachusetts, UCAS, un chercheur de la Division Recherche sur les Artefacts du DIMR disparaît sans laisser de trace.

- **Avril** : Le match de stickball entre les Santa Fe Coyotes et les Phoenix Kachinas est reporté après une alerte à la bombe.

- **Mai** : On découvre que la Comète de Halley a altéré de manière permanente Tir na nÓg. Le Voile fonctionne de manière erratique et il y a de nombreux phénomènes magiques imprévisibles.

- **Mai** : Le gouvernement de la Nation Asante déclare avoir démantelé un trafic de chair humaine avec l'Asamando. Ce trafic posait un sérieux problème avec les shedims. Peu après les deux nations sont entrées en guerre.

- **Juin** : Le grand dragon Lofwyr se retire du Conseil des Princes de Tir Tairngire sans raison apparente.

- **21 juin** : Les grands dragons Lofwyr et Nachtmeister se combattent au-dessus de Francfort (Allemagne). Nachtmeister perd et est présumé mort.

- **19 juillet** : En Auvergne, France, une nouvelle éruption astrale a lieu. Cette fois-ci elle est aussi physique.

- **Juillet** : Lugh Surehand élève le grand dragon Hestaby au rang de prince de Tir Tairngire.

- **Juillet** : Mike Dutton quitte les Chicago White Sox suite à un scandale.

- **Juillet** : Les Montréal Mécanicien remportent

le second championnat annuel de drone football, le NADF Championship par un score de 27 à 13 contre les Detroit Rustbelts.

- **Août** : En combat à moto, les Commandos infligent le score faramineux de 15-0 aux Marauders.

- **Septembre** : Le dragon Eliohann négocie un accord avec Transys Neuronet, qui rachète les parts du dragon dans sa société, Emerging Futures, à Ares Macrotechnology.

- **Septembre** : Les Havana Guerillas remportent pour la deuxième année consécutive le Super Brawl (combat urbain) sur un score de 4-2 contre Oakland.

- **31 octobre** : Une mystérieuse île apparaît dans la Manche, au croisement des lignes mana Stalker et Stonehenge. Elle est nommée Lyonesse par la population du Royaume-Uni.

- **Octobre** : En football, Dane Avvy, Raphaël Lorange et Marcel Kuns quittent les Cheyennes Coyotes.

- **2 novembre** : L'IRA attaque les célébrations de Samhain. La Cour Sombre est suspectée d'être derrière ces attaques.

- **Novembre** : La ville de Tricity, Pologne, déclare son indépendance.

- **Novembre** : Les Pays-Bas annulent l'exclusivité des contrats de la Royal Dutch Enterprises. Le cours de son action s'effondre.

- **Novembre** : Les armées de la Nation Asante et de l'Asamando se retirent dans leurs frontières sans explication.

- **Décembre** : Au Royaume-Uni, un personnage étrange s'appelant lui-même le Pendragon fait sa première apparition au festival de la mi-hiver. Portant une épée, il fait un discours contre le gouvernement puis disparaît.

- Les Moonlight Thorns sont dissouts par les princes de Tir Tairngire.

- Les possessions et le personnel de Saeder-Krupp sont les cibles d'une campagne de terreur (kidnappings, destruction et vols). Les coupables ne sont pas identifiés.

- Le Mont Shasta (ELC) devient un site de pouvoir, rougeoyant littéralement dans l'espace astral.

- En Chine, le nombre d'esprits de la nature apparaissant sur le Mont T'ai Shan devient très important. Plusieurs visiteurs disent avoir eu des visions des anciens dieux. Plusieurs factions convergent pour prendre le contrôle du lieu. Le 9 février, le grand dragon Lung y vient et déclare que le Mont est désormais sous sa protection. Toutes les forces

armées quittent la région.

- En Égypte, des phénomènes magiques tels que l'apparition de constructions astrales et d'esprits ressemblant aux dieux de l'Égypte ancienne entraîne une résurgence des anciens cultes égyptiens. Des personnes se clament des réincarnations d'anciens égyptiens. Ils ont une connaissance sans précédent de l'ancienne culture égyptienne, de sa langue et de son histoire.

- Dans le désert de Namibie en Afrique, 18 carcasses de mégalodons sont retrouvées. Ils semblent avoir été brûlés de l'intérieur vers l'extérieur.

- La corporation BodyWorks crée les tatouages nanotechnologiques animés. Cela devient rapidement un succès commercial.

- En France, Aurélie de Paladines est réélue à la Présidence avec une forte majorité.

- Au Portugal, le Parti Populaire Chrétien Démocratique (PPCD) nationaliste et xénophobe gagne les élections.

- En Finlande, la forêt Éveillée du Nord du Golfe de Botnie est envahie par la zone toxique voisine avec laquelle elle fusionne de manière symbiotique. Cela crée la Zone Anormale de Haparanda.

- En Espagne, le Parti Militaire devient populaire suite au Nouveau Jihad Islamique.

- En Suisse, une série de tempêtes mana traverse les Alpes.

- Svetlana Jurjewa entre dans l'équipe des Gaziers de Marseille à 17 ans.

- Après la destruction du clan Naito par Ghostwalker, le clan Yamato devient le dernier clan Yakuza de Denver.

2063

- **25 janvier** : Wilhelmina Graff-Beloit meurt dans la station Zurich-Orbital.

- **Janvier** : Les changelins issus de la GRIME sont acceptés dans les compétitions de football.

- **Janvier** : Au Royaume-Uni, British Industrial PLC et Royal Dutch Joint Enterprises fusionnent pour former Regulus Joint Industries.

- **Janvier** : À Marseille, France, Daniel Martinez du Milieu Marseillais décide de reprendre Paris et le Nord de la France au Vory Batoukhtina. La Commission Alta n'approuve pas et Daniel Marti-

nez échoue à détruire le Vory. La Commission se sert de cette attaque pour augmenter les hostilités contre le Vory.

- **Janvier** : Le grand dragon Schwartzkopf déclare la sécession du Protectorat de Marienbad (Allemagne) et son rattachement à la République Tchèque.

- **Janvier** : Des représentants de trois équipes de football américain de la Freedom League présentent une pétition pour intégrer les GRIMés dans les équipes.

- **2 février** : quatorze mégacorporations AA européennes (AG Chemie, Erika, Esprit, ESUS, FBV, HKB, Lusiada, Maersk, Meridional Agronomics, Proteus AG, Renault-Fiat, Sol Media, Transys Neuronet et Zeta-ImpChem) rejoignent Saeder-Krupp pour présenter le projet de Nouvelle Communauté Économique Européenne (NCEE). L'Allemagne, l'Autriche, l'Espagne, la France, la Confédération Italienne, le Portugal, l'Union Scandinave, les Pays-Bas Unis, le Royaume-Uni et la République Tchèque donnent leur accord.

- **Février** : Le grand dragon Ghostwalker accorde une audience à Joshua Morningstar de l'église du «Dragon Reborn» et reconnaît formellement l'organisation.

- **Mars** : Renault-Fiat, malgré une situation financière difficile, acquiert la compagnie aéronautique Agusta-Cierva.

- **1er mai** : La Nouvelle Communauté Économique Européenne est officiellement inaugurée.

- **5 mai** : En Espagne, le Roi Felipe VI meurt. Alfonso, le fils ogre du Duc de Alba déclare être le premier fils de Felipe, né avant le Prince Juan Carlos. Des tests génétiques prouvent ses dires. L'Église espagnole lui demande de renoncer au trône, mais il refuse.

- **Mai** : Sous les pressions internes et externes, Tír na nÓg demande à intégrer la NCEE.

- **Juin** : La NCEE remet sur les rails le projet d'Euro-Route.

- **15 août** : Des médias de haut niveau et des officiels de l'industrie créent Horizon Group, et désignent l'ancienne sim-star Gary Cline en tant que CEO.

- **Décembre** : L'Arabie absorbe la Jordanie. La Syrie envahit le Liban.

- À Londres, Royaume-Uni, un colis contenant les os rongés de Roger Bernal est livré au bureau de Paul Bernal II. Les marques sur les os sont celles de

dents d'un dragon occidental imposant.

- À Constantinople, Saied Bey de Saeder-Krupp disparaît.

- Le Président-Général du Sichuan, Liang Hong, mobilise ses troupes près de Ankang à la frontière du Shaanxi. Il demande que les troupes du Henan se retirent du Mont Hua Shan (Shaanxi). Le Henan refuse.

- À Hong Kong, Marta Stepanova, une elfe adepte agent de Buttercup disparaît.

- Le groupe de trog-rock Axes to Battle devient très populaire en Amérique du Nord et en Europe.

- Au Wurtemberg, Allemagne, sous la pression du gouvernement fédéral et de l'ONU, le gouvernement relâche les changelins de la GRIME qui étaient en quarantaine. Beaucoup partent dans le Royaume Troll de la Forêt Noire.

- Dans les États Pontificaux, Italie, deux évêques conservateurs se retirent dans des circonstances mystérieuses et sont remplacés par des évêques plus modérés.

- En Suisse, Genom Corporation est exposée dans un scandale de stérilisation forcée de métahumains. Une douzaine d'officiels du gouvernement sont aussi impliqués. Une coalition composée de la République Tchèque, de l'Amazonie et de la Lakoutie, menée par le chancelier Hugo Von Hasslach du Royaume Troll de la Forêt Noire accuse Genom Corporation et la Suisse d'avoir violé les droits des métahumains.

- Au Royaume-Uni, pendant le rituel du Solstice d'été à Stonehenge les participants se sont évaporés. Le jour suivant une nouvelle ligne mana a été découverte.

- Au Royaume-Uni, le Nouveau Mouvement Druidique ferme Stonehenge. Les rumeurs disent qu'on y aurait découvert des traces de rituel de magie du sang.

- À San Francisco (ELC), un laboratoire de Mitsu-hama Thaumaturgical Research explose et tue 19 personnes. Ce laboratoire travaillait sur une des rares météorites martiennes, celle trouvée dans un village égyptien en 1911.

- À Cologne (Allemagne), des officiers de Knight Errant Security sont blessés en tentant d'évacuer des squatters. Ces derniers se sont révélés être des esprits libres.

- Des touaregs ont déclaré avoir vu une cité dans le Tassili n'Ahggar, à 400 km au Sud de Taman-

rasset. Les satellites n'ont trouvé aucune trace de cette cité. Les experts pensent à une construction astrale.

- Dans le parc national Plitvička Jezera Croatie, 28 personnes ont disparu alors qu'elles filmaient des paraespèces (animales et végétales) dans le Jardin du Diable.

- Les autorités indiennes déclarent désormais contrôler l'épidémie de «vache infernale» qui a fait 142 victimes. Cette mutation magique s'est déclenchée avec l'apparition de la Comète de Halley et transforme de paisibles herbivores en omnivores capables de manger des métahumains ainsi que du métal.

- En Égypte, des sites de mégacorpos sont la cible de sabotages, principalement Fatima Petrochemicals, filiale de Saeder-Krupp.

- Dietrich Kleinfort, le «K» de HKB meurt.

- Fondation des Children of the Matrix.

- Le groupe Hemlock réalise le premier concert simsens.

- CrimeTime est le premier à chanter en Or'zet.

2064 LE CRASH MATRICIEL 2.0

- **14 mars** : Aux Philippines, l'amiral Ryoichi Kuroda est désigné comme nouveau gouverneur, après que son prédécesseur ait été assassiné.

- **2 avril** : L'empereur Yasuhito épouse Hitomi Shiawase

- **5 juin** : Juan Atzcapotzalco, CEO d'Aztechnology, et le chaman Quauhtlatoa sont tués lors de la signature du traité de paix entre Aztlan et Yucatán. D'après le dragon Pobre, le serpent à plumes Dzitalchén serait derrière ce crime. Flavia de la Rosa remplace Juan Atzcapotzalco à la tête d'Aztechnology.

- **24 octobre** : Au Tsimshian, Mitsu-hama annonce qu'elle va se retirer complètement du pays. Le gouvernement est sur le point de tomber alors que des troupes menées par des Haidas se préparent à prendre le pouvoir.

- **2 novembre** : Crash 2.0 de la Matrice. Pendant l'IPO de Novatech, le monde entier est touché par le ver matriciel Jormungand et des frappes électromagnétiques chirurgicales lancées par les terroristes de Winternight détruisent presque la Matrice. Lucien Cross meurt dans le crash de son jet privé. Le canal de Panama est détruit.

- **3 novembre** : Un groupe nommé New Revolution tente un coup d'État aux UCAS. Le Président Kyle Haeffner et le Secrétaire à la Défense William Stratta sont assassinés. La Vice-Présidente Nadja Daviar survit à un attentat et ordonne au Brigadier-Général Angela Colloton de déclarer la loi martiale. A la fin de la journée, la révolte est matée et le leader des insurgés - le sénateur Jonathan Braddock (soutenu par Alamos 20000) - est exécuté.

- **26 novembre** : Ibn Eisa voit sa véritable nature de Shedim révélée et doit entrer dans la clandestinité.

- **1er décembre** : À Tir Tairngire, le Conseil des Princes est renversé et Lugh Surehand doit fuir le pays. Le Conseil est dissous et le pays va élire un gouvernement représentatif.

- **1er décembre** : Au Tsimshian, le Haida National Front renverse le gouvernement. La guerre civile se termine lorsque des forces armées menées par les Sioux prennent le contrôle du pays. Le Tsimshian devient alors un protectorat du Conseil Salish-Shidhe.

- De nombreuses personnes connectées pendant le Crash 2.0 souffrent de maux de tête et de troubles psychiques.

- Transys-Neuronet et Erika construisent le premier réseau SISA sans fil à Stockholm (Suède).

- L'armée russe se retire de Pologne.

- Aztlan exécute le dragon Dzitbalchén accusé d'être responsable de l'explosion qui a coûté la vie au CEO d'Aztechnology, Juan Atzcapotzalco. Flavia de la Rosa le remplace. Enrique Silva devient le nouveau président d'Aztlan.

2065

- **1er janvier** : Les premières élections de Tir Tairngire ont lieu. Le Haut Prince nouvellement élu est Larry Zincan.

- **5 janvier** : Le Tsimshian est accepté au sein des NAO, alors que la force de défense de l'Haida National Front forme une police tribale, avec l'aide de la Nation Sioux et du Conseil Salish-Shidhe. Des élections sont tenues pour former un nouveau conseil tribal.

- **27 janvier** : Shiawase se restructure. L'impératrice Hitomi Shiawase est nommée comme présidente du conseil d'administration.

- **10 février** : Aaron Franklin, du Nouveau Parti Nationaliste, est réélu président des CAS.

- **12-16 février** : La deuxième Conférence Mondiale sur la Matrice a lieu dans les locaux d'Edimbourg de Transys Neuronet et Erika.

- **2 mars** : Suite à de nombreuses OPA hostiles, notamment de la part d'Ares, Cross Applied Technologies perd son statut de AAA.

- **22 juin** : Novatech fusionne avec Transys Neuronet et Erika pour former la nouvelle mégacorporation NeoNET.

- **21 août** : La Cour Corporatiste donne à Horizon Group un statut de AAA ainsi que le siège laissé vacant par Cross Applied Technologies.

- **12 octobre** : DeBeers Omnitech annonce sa fusion avec Universal Omnitech, gardant le nom de ce dernier.

- NeoNET installe le nouveau réseau sans fil de la Matrice de Seattle.

- Des esprits insectes infiltrés dans le gouvernement d'Aztlan sont découverts et éliminés par Aztechnology.

2066

- **6 janvier** : La première génération de commlinks tenant dans la main est commercialisée.

- **3 mai** : Le gouvernement français désigne la Forêt de Brocéliande comme un territoire autogouverné, sous le contrôle des Korrigans, une coalition de non-métahumains intelligents, parmi lesquels des pixies et des esprits.

- **31 octobre** : À Cambridge (Royaume-Uni), des émeutes étudiantes provoquées par le Pendragon finissent dans le sang. Le Pendragon disparaît.

- Le Métroplexe de Seattle et le Conseil Salish-Shidhe gagnent conjointement l'organisation des Jeux Olympiques d'été de 2076.

- L'album Dancing with Fireflies de Christy Dae rafle les plus grands prix. Christy n'a que 18 ans.

2067

- **8 février** : La Nation Ute, en grande difficulté économique, est absorbée par le Conseil Corporatif Pueblo. Ce dernier annonce qu'il va dissoudre toutes les instances gouvernementales. La nouvelle est perçue avec une grande résistance.

- **28 avril** : La corporation Yamatetsu est passée par une restructuration massive, et se renomme Evo. Anatoly Kirilenko est nommé comme nouveau CEO.

- **4 novembre** : Manadyne Corporation rachète Mangadyne, sa corporation-sœur produisant des logiciels. La corporation en résultant reçoit le statut de AA.

2068

- **9 septembre** : L'organisation prodémocratique et anti-corporation 9x9 apparaît pour la première fois à Hong Kong.

- **31 octobre** : En Égypte, des sites de fouilles archéologiques menées par l'Apep Consortium sont attaqués par des chamans scarabées s'appelant eux-même Hem'netjer. Plusieurs sites sont fermés, mais de nouveaux tunnels sont découverts et des artefacts ont été volés.

- **6 novembre** : le Général Angela Colloton est élue Président des UCAS.

- **6 novembre** : Aaron Franklin est réélu président des CAS.

- En France, Aurélie de Paladines est remplacée à la Présidence par Yohann de Kervelec pour cause de problèmes de santé.

- Suite aux pertes engendrées par le Crash 2.0, Banco Español est absorbée par la Frankfurter Bankverein.

- En Argentine, le gouvernement du président Fernando Arrojo tombe.

2069

- **8 mars** : Deux tremblements de terre majeurs à San Andreas et San Pedro (ELC) causent des destructions comme la Californie n'en avait encore jamais vu, au point de la séparer du continent : une partie du sud de la Californie et Central Valley tombent sous le niveau de la mer. Le Mont Rainier entre en éruption et Seattle subit régulièrement des pluies de cendres ou acides.

- **8 mars** : Le CEO de Manadyne Corporation, le Dr Carolyn Winters, disparaît à Boston, UCAS. Aucune trace d'elle n'est trouvée.

- **2 mai** : L'armée angolaise occupe deux mines de diamants dans l'ancienne Namibie. Universal

Omnitech entre en guerre pour les récupérer.

- **5 mai** : Le roi d'Angleterre George VIII meurt.

- **10 mai** : Caroline Windsor-Hanovre, la fille unique de George VIII, est couronnée reine d'Angleterre.

- **24 décembre** : Les Kobikela, une organisation de chamans tribaux et non-métahumains intelligents et Éveillés, prennent le contrôle de l'étendue Kins-hasa-Brazzaville. Ils la renomment sous le nom des Terres Tribales du Congo.

- Fin du régime du général Keiji Saito en Californie.

UN MONDE SANS FIL (2070-2079)

2070

- **11 avril** : Le grand dragon Rhonabwy a signé un contrat avec MetaMatrix, filiale d'Evo, pour publier un nouveau blog musical : Soothing the Savage Beast.

- **27 avril** : Sortie de Sukie Red-Flower 3.

- **28 juin** : À Hong-kong, suite à une explosion du Queen Elizabeth Hospital, des technomanciens s'échappent de l'hôpital où ils étaient victimes d'expériences «scientifiques», ce dernier point n'étant pas révélé au public. Exposés au grand public, les technomanciens servent de boucs émissaires pour les centaines de morts étant survenus lors de cette évasion et sont victimes d'un lynchage médiatique.

- **18 août** : l'existence des IA est révélée publiquement suite à la prise d'otage d'une station orbitale d'Aztechnology contenant des armes biologiques par l'une d'entre elles, appelée Sojourner, qui voulait par ce geste faire reconnaître ses droits, et à la médiation d'une autre, dénommée Pulsar, qui résout finalement la crise après deux mois de tensions et de négociations.

- **18 septembre** : La journaliste Jane McCrory montre un enregistrement montrant d'horribles images d'expérimentations sur des technomanciens. Certains sont des enfants qui ont été enlevés à leur famille. La critique de la rue est immense.

- **2 novembre** : Kenneth Brackhaven est élu gouverneur de Seattle (UCAS).

- Gaeatronics dément que l'origine de la panne, qui a privé d'électricité Seattle et le Salish-Shidhe pendant plusieurs heures, soit due à un sabotage. La sécurité a cependant été doublée autour de la nouvelle source géothermale de la péninsule d'Olympia.

- Un chercheur est encore mort en explorant la Faille de Dunkelzahn à Washington DC : le docteur Miguel Echavarria était entré astralement dans la faille dans le but d'obtenir la récompense de la Fondation Draco.
- Les autorités russes indiquent que leur centrale nucléaire flottante est portée manquante depuis plus d'un an. On craint une catastrophe écologique.
- La Cour Corporatiste déclare que la Corporation A Mikrolens est coupable d'espionnage. Les dirigeants de Mikrolens blâment un de leurs employés d'avoir publié des documents internes au public bien qu'ils n'en aient aucune preuve.
- Jetblack a encore été vu à Seattle.
- Les autorités du Salish-Shidhe ont trouvé un bateau abandonné. Ses cales contenaient les corps de 32 femmes russes et Vietnamiennes mortes de soif. Les autorités pensent qu'elles devaient être conduites à Seattle pour alimenter un réseau de prostitution.
- Lone Star dément avoir utilisé une force excessive lors de l'arrestation de deux orks à Bellevue, Seattle. Un enregistrement privé montre les officiers de police frappant les hommes à terre jusqu'à ce qu'ils s'assomèrent dans l'inconscience. Les officiers déclarent avoir agi en état de légitime défense et que les orks ont résisté à leur arrestation. Les deux hommes sont toujours dans un état critique suite à des blessures à la tête.
- Maurice Bigio dit «Le Boucher», le parrain de la mafia de Seattle, meurt. Rowena O'Malley, de la «famille» Finnigan, récupère le titre de capo de la ville et Joseph Gianelli reconstitue la «famille» Gianelli à partir des restes de la «famille» Bigio.
- En Australie, la recrudescence de tempêtes mana dans l'Outback pousse les esprits termites vers les villes côtières.
- L'ANZAC (Australie et Nouvelle-Zélande) déploie des troupes en Nouvelle Guinée suite à une fusillade entre des shadowrunners et les membres d'une secte pratiquant des sacrifices métahumains.
- Los Angeles, PCC, découverte d'une importante cache d'explosifs. Ils devaient servir pour un attentat contre la digue de Covina.
- Le firewall de la corporation Securitech International a été infecté par un cheval de Troie. Securitech International met en garde ses clients et leur

conseille de mettre à jour leur firewall.

- FTL Matrixware, filiale de NeoNET, annonce la sortie d'un logiciel de sécurité «anti-technomancien».
- Le musée d'Héraklion, Grèce, a été cambriolé. Plusieurs artefacts, dont le Disque de Phaistos ont été dérobés. Interpol enquête.
- La première saison des «Rad Wars» (inspirées des Guerres du Désert) est organisée dans les ruines de Metz (SOX, France).
- Une demi-douzaine de yakuzas ont été jetés d'un pont dans la baie d'Osaka (Japon) lors d'une fusillade avec des troupes de Shiawase. D'après Shiawase, ils tentaient de voler un camion de consoles de jeu Sim Station XX6500.

2071

- **Début février** : les premières doses de tempo sont vendues à Seattle, Hong Kong, Los Angeles et d'autres grandes villes.
- **Mars** : À Seattle, UCAS, les violences entre gangs font de nombreux morts. Les derniers combats entre les gangs First Nations et les Halloweeners sont imputés à la nouvelle drogue nommée tempo.
- **Avril** : Le département de police de Néo-Tokyo (Japon) saisit une douzaine de kilos de tempo. Elle était passée en contrebande par des criminels coréens.
- **16 mai** : À Seattle, UCAS, une bombe explose au Garden of Eden. Les médecins de Red Star, arrivés les premiers, ne réussissent pas à sauver Toju Shotozumi un philanthrope et investisseur de Seattle. CrashCart et DocWagon arrivent peu après. La Lone Star semble ne pas pouvoir endiguer la vague de violence qui étouffe Seattle.
- **23 mai** : À Seattle, UCAS, la Lone Star annonce qu'elle va recruter des anciens de la Garde du Métroplexe pour renforcer la Seattle Fast Response Division qui est débordée par la violence actuelle.
- **8 août** : 6 pharmaciens allemands et un employé de Saeder-Krupp sont accusés d'avoir produit de la drogue et de l'avoir revendue à un distributeur inconnu. Ils sont toujours recherchés par la police.
- **2 août** : Edgewalker Pharmaceuticals et la division antidrogue des forces de sécurité du Conseil Corporatif Pueblo interdisent les tatouages temporaires «blue rose» suspectés de contenir un narcotique.
- **3 août** : Amakuru Mwangi a été arrêté à son arrivée au Nairobi International Spaceport (Nairobi, Kenya), car 7 kilogrammes de tempo ont été

retrouvés dans ses bagages. Amakuru Mwangi a déclaré qu'il s'agissait de sa consommation personnelle et a été libéré après avoir payé une petite amende.

- **4 septembre** : Le fameux peintre William Ferguson est tué par un drogué en manque dans son studio de Manhattan (New York, UCAS).

- **11 septembre** : Le massacre dans les tours Baltimore (Los Angeles, PCC) fait 50 morts, dont un garde de la sécurité de la tour. Un laboratoire d'élaboration de tempo aurait existé au dernier étage.

- **10 octobre** : Sir Colin Woolsey indique que les forces de police anglaises ont engagé une politique de «tolérance zéro» envers la drogue.

- **Octobre** : les Concrete Dreams se réunissent pour une tournée.

- **2 décembre** : L'impératrice Hitomi Shiawase donne naissance au prince héritier du Japon, Nashihito Asaka.

- **Shaanxi** : une explosion détruit 600 statues du tombeau de l'empereur Qin Shi Huangdi. La Reine Chou ferme le site. Des pilliers de tombes seraient à l'origine de l'explosion.

- **Europort** : 14 criminels sont arrêtés par une équipe SWAT de Knight Errant alors qu'ils tentaient de s'emparer du contenu d'un navire.

- Le Dr Carolyn Winters est déclarée morte.

- Universal Omnitech réussit une prise de contrôle hostile sur une petite corporation de Caracas, Riveros Applied Mimetics dont la CEO Graciela Riveros est passée dans la clandestinité.

- Mort d'Omar Chavez.

- Johnny Ono du Wakagashira et Kazuya «The Dragon» Hotomi sont tués par des runners.

- La France, les EAA, l'Union scandinave et le Royaume-Uni poussent la NCEE à adopter le Technomancer Registration Act.

2072

- **1 janvier** : Au PCC, les anciens citoyens de la nation Ute précédente ont désormais le droit de vote. Une motion devant autoriser Aztechnology dans le PCC y est populaire, de même qu'auprès de la population de Los Angeles.

- **5 février** : Les Jeux olympiques d'hiver 2072 ont lieu à Denver. Les athlètes aztlans y sont interdits.

- **15 mars** : Seattle (UCAS) choisit de ne pas re-

conduire le contrat avec la Lone Star à cause de sa mauvaise gestion de la crise du tempo en 2071. Knight Errant remporte l'appel d'offres et devient le service de sécurité publique pour le métroplex.

- **9 mai** : Ares dévoile une gamme de nouveaux produits nanotechnologiques utilisables pour l'exploration, la colonisation, et la vie dans l'espace.

- **10 mai** : En Suisse, le Conseil de sécurité de l'ONU désavoue le Sapien Non-Metahuman Rights Accord. Les nations Éveillées protestent.

- **1er juin** : Au PCC, le vote sur l'entrée d'Aztechnology est reporté.

- **8 novembre** : Au UCAS, Angela Colloton est réélue présidente des UCAS.

- **8 novembre** : Au CAS, Ramsay McMalkin du parti Technocrat est élue président des CAS.

- **10 novembre** : La Cour corporatiste annonce la construction d'un ascenseur spatial. Il sera opérationnel en 2074. Un espace habitable sera prêt pour 2076. Une pétition demande que le Mont Kilimandjaro ne soit pas utilisé à cet effet.

- **13 novembre** : l'Aztlan déclare la guerre à l'Amazonie suite à l'attaque de celle-ci sur la ville de Bogota et engage une invasion terrestre quelques jours plus tard. Voir War! pour plus d'informations à ce sujet.

- **28 décembre** : des mercenaires amazoniens font sauter le Canal du Nicaragua qui devient inutilisable.

- **Seattle** : GAIANET met à jour le déversement de toxines à Tacoma par Radisys Chemical.

- L'oyabun de Denver, Kasigi Toda, se fait seppuku après avoir été remplacé par Mikko Toyama.

- La Guerre du Désert se déroulant dans le Mojave tourne à la débâcle. Ce sera la dernière en ce lieu.

- La Fondation Draco offre une récompense de 10 000 nuyens à celui qui ramènera l'artefact sextant des mondes qui lui a été volé.

- **Los Angeles (CCP)** : la tueuse en série surnommé «Chupra Sangre» fait une huitième victime, Thomas Parker, un Éveillé comme ses précédentes victimes.

- Seattle (UCAS) : le policlub Humanis a annoncé son intention de faire appel d'une récente décision de justice rendant obligatoire l'installation d'appareil de vote dans les «zones défavorisées», et plus particulièrement dans l'Underground ork. L'Humanis soutient qu'une telle mesure exposerait les «honnêtes citoyens respectueux des lois» à la fraude électorale tant que ces zones seront «gérées par des meurtriers, des voleurs, des violeurs, etc.».

- **Japon** : un représentant de la Marine impériale japonaise a annoncé abandonner la recherche d'un drone de poche porté manquant depuis une semaine. Une mer agitée et un éventuel dysfonctionnement électrique seraient la cause de la disparition du DCV-Kusanagi dans les eaux territoriales près des îles Ryukyu contestées.

- Le Soviet suprême national a nié à plusieurs reprises la présence d'opérations militaires dans le cercle polaire arctique, malgré les accusations de la Iakoutie et de la Nation Trans-polaire Aléoute. Le gouvernement russe a déclaré que les biologistes russes ont établi un avant-poste temporaire pour étudier les populations d'esprits ours et que tous les aéronefs utilisés dans la zone le sont uniquement pour le transport de matériel scientifique.

- **Seattle (UCAS)** : Knight Errant arrête deux terroristes matriciels près de la pyramide Aztechnology.

- **Seattle (UCAS)** : un hélicoptère de sécurité, de type Yellojacket, se crashe à Redmond.

- **Seattle (UCAS)** : des enfants organisent une course de mini-drones au Tacoma Mall. Le Métroplex met les parents à l'amende.

- Les orks des Cascades confirment que le vol 92313 qui s'est crashé sur leurs terres n'a laissé aucun survivant.

- **Seattle (UCAS)** : Knight Errant arrête un troll courant nu dans le centre-ville. La vidéo reporte un franc succès sur la Matrice.

- **Aztlan** : Médecins sans frontières n'obtient pas l'autorisation d'aider à endiguer l'épidémie de choléra qui s'est déclarée à Ciudad Juarez.

- Le Salish-Shidhe continue ses opérations de sauvetage pour sortir le sous-marin cargo Unlikely près de Port Angeles.

- Un groupe pour la pureté de la race elfe tue une femme et son enfant issus d'un mariage elfe-ork.

- Les technomanciens sont officiellement bannis des sports professionnels.

- CrimeTime joue dans un concert de charité organisé en faveur des victimes du Tempo

- **18 janvier** : SIRRURG attaque la base Cali d'Aztlan. Il dirigeait une demi-douzaine de serpents à plumes, au moins douze wyvernes et une horde composée de drakes, d'esprits et de lindorms. L'attaque a rapidement tourné au bain de sang. Des centaines de soldats, mais aussi de civils sont tués. Après, SIRRURG lança un puissant sort qui tua une grande portion des habitants de la ville. Aztlan et Amazonie complètent leurs forces en engageant des mercenaires et des shadowrunners. Aztlan réorganise ses forces et son changement de stratégie permet de repousser le front de 50 kilomètres. Le massacre orchestré par SIRRURG provoque indignation, manifestations, violences et boycotts, contre les créatures draconiques et les corporations dirigées par des dragons, particulièrement Saeder-Krupp et NeoNET.

- Horizon (et plus particulièrement le Dawkins Group) aide l'Amazonie dans sa communication envers le grand public. Une de ses équipes met en évidence les crimes de guerre d'Aztlan dans un camp de prisonniers de guerre. Des installations aztlanes de coordination sont piratées et leurs troupes sont la cible de nombreux tirs «amis». En moins d'un mois, Aztlan a perdu la moitié de ce qu'elle avait gagné.

- **Mars** : SIRRURG et ses troupes attaquent les industries de Managua, faisant des centaines de morts parmi les ouvriers.

- **18 juillet** : après un nombre croissant de perturbations magiques, le Watergate Bunker s'est effondré, révélant la disparition de la faille du Watergate. La Présidente Angela Colloton annonce que plusieurs agences gouvernementales ont réussi à refermer la faille. Aina Dupree, vice-présidente de la Fondation Draco, est retrouvée morte dans les décombres.

- **21 juillet** : Nadja Daviar reprend la direction de la Fondation Draco à la suite de la mort d'Aina Dupree.

- **23 juillet** : Hestaby condamne SIRRURG devant l'ONU et l'accuse de crimes contre l'humanité. Immédiatement après son discours, Elliot Eyes-of-Wyrm, le chef des chamans Shasta, est tué par un sniper. Lofwyr et Alamais sont accusés. C'est le début de la guerre civile des dragons.

- **30 juillet** : à Dubaï, Hestaby attaque le siège de Saeder-Krupp Moyen-Orient. Elle a minimisé les

pertes humaines.

- **10 août** : Sirurg est déclaré criminel de guerre par les Nations Unies à Genève.

- **25 novembre** : Black Lotus Software, une filiale de Mitsuham Computer Technologies, a présenté ce qui est annoncé comme une révolution dans les algorithmes intelligents de recherche matricielle. Ce nouveau logiciel est appelé Mnemo-Search, et Black Lotus prétend qu'il va produire de meilleurs résultats que tout ce qui existe actuellement, car il n'est pas un algorithme logiciel, il est biologique.

- **4 décembre** : 3 personnes ayant subits un important traitement génétique en vue d'aller sur Mars et la station Shibanokui souffrent de pertes de mémoire et de la notion du temps. De plus, elles disent avoir fait le même rêve.

- Les CAS expulsent 2 diplomates aztlan en les accusant d'espionnage. Des observateurs internationaux pensent qu'il s'agit d'un prélude à des actions plus hostiles envers l'Aztlan pendant que ce dernier est occupé au sud.

- La Fondation Draco dément envoyer des ressources considérables en Antarctique. Il s'agirait simplement d'un détour par le sud de l'Amérique suite aux problèmes avec le Canal de Panama.

- Les manifestations des métahumains soutenant la pétition pour que l'Underground Ork de Seattle deviennent un quartier officiel de Seattle sont de plus en plus importantes et violentes. Knight Errant dit n'être pas concerné par ces démonstrations de violence, mais des forces de sécurité semblent tout de même présentes.

- Lofwyr se refuse à tout commentaire sur les événements du Mont Shasta.

- **Seattle** : l'ADA Dana Oaks est accusée de cibler particulièrement les orks et les trolls dans ses efforts de maintien de l'ordre.

- Les négociations sur le Traité de Denver se transforment en violents combats aux frontières.

- Roger Soaring Owl (ancien CEO de Knight Errant) est attaqué dans les rues de Denver par quelque chose qui est plus fort et plus rapide que n'importe quel métahumain.

- **CAS** : le Commander Jeremy Latherby a indiqué que la Navy confédérée continuera sa poursuite du pirate Kane jusqu'à ce que la fille du sénateur Goldberg soit rendue.

- **CAS** : le Commander Jeremy Latherby a confir-

mé que le patrouiller sous-marin Memphis est porté manquant.

- **Seattle (UCAS)** : trois suspects du carjacking sur Aurora Avenue ont été arrêtés par Knight Errant. La victime, Kelvin Hostler, est toujours manquante.

- **Seattle (UCAS)** : les Halloweeners réduisent en cendres la Diamond Classique Boutique sur Pike Street. Knight Errant, en coordination avec des agents de sécurité, traque le dangereux gang.

- L'enquête sur la mort récente du chanteur Christy Dae continue et des rumeurs disent que la direction de Horizon n'a pas tout dit à ce sujet.

- La Catapulte électromagnétique du Kilimanjaro serait en avance sur le calendrier prévu. Les corporations font le maximum pour que la région reste stable.

- Aztechnology nie avoir connaissance des allégations soutenant que les protocoles Omega aient été volés. Ils nient aussi l'existence de tels protocoles.

- **Tir Tairngire** : le Haut Prince Larry Zincan annonce que des demandes de révision du statut de Prince d'Hestaby ont été formulées.

- La Cour corporatiste a décidé d'entendre les arguments de la Lone Star sur le lien entre Aztechnology et le tempo.

- **Corpus Christi (Texas, CAS)** : les Texas Rangers ont découvert un conteneur d'immigrant clandestins. Beaucoup étaient morts. Les réfugiés ont été renvoyés en Amazonie.

- **Seattle (UCAS)** : deux terroristes ont été tués alors qu'ils tentaient de s'infiltrer dans la Columbia tower pour y répandre une toxine dans la ventilation.

- **Seattle (UCAS)** : la collision entre un bus et un train à Renton fait 30 enfants blessés. Un ork technomancien a été arrêté pour avoir piraté le bus et guidé sur les voies ferrées.

- **Seattle (UCAS)** : la Lone Star capture trois terroristes qui tentaient de saboter une installation de Federated Boeing à Renton.

- Ahote est le premier sasquatch admis en NFL, dans l'équipe des Seattle Seahawks.

- À la fin de l'année, suite à des problèmes internes, Horizon se met en retrait du conflit Aztlan-Amazone.

- **16 janvier** : trois employés d'Evo sont accusés de trahison bien qu'ils nient l'évidence.

- L'ONU sanctionne l'Aztlan pour ses crimes contre les prisonniers de guerre bien que la machine des relations publiques aztlanes se soit mise en route.

- **Février** : Horizon filme un combat entre Yat Guan, vassal de Lung, et un autre dragon non identifié. Marcupo, un vassal de Masaru, est sérieusement blessé par un couple de dragons fidèles à Alamais.

- **Février** : le traître Alejandro Tepeyollotl et deux membres du Dawkins Group sont capturés par Aztlan qui obtient d'eux d'importantes informations qui lui permettent de reprendre l'avantage dans sa guerre contre l'Amazonie. L'élimination de Sirurg devient sa priorité. L'étude du corps de Dzitbalchén permet à Aztlan (et Aztechnology) de travailler efficacement sur une arme anti-dragon.

- **3 mars** : Yamatetsu Nautical Technologies exprime ses sincères condoléances aux familles des passagers des 5 avions (trois YNT-2110 et deux YNT-810) s'étant crashés la semaine précédente suite à un défaut de structure. Evo, maison mère de YNT décide que tous les modèles similaires restent au sol pour inspection.

- **Seattle** : en mars le District Attorney Dana Oaks met en lumière les liens entre Edmund Jeffries (secrétaire de Kenneth Brackhaven) et le tueur en série copieur du tueur maya, Sean Walker, qui a tué plusieurs habitants de l'Underground Ork au début 2073. Walker était en lien avec George Mathers, Knight Errant VP, présumé mort.

- **CAS** : le 10 mai, lors de l'assaut des forces de la Lone Star, des terroristes aztlans détruisent une station de recherche et d'armement de Chem-Tech à Baton-Rouge.

- **Mai** : l'avance trop rapide d'Aztlan permet à l'Amazonie de contre-attaquer. Sirurg et ses troupes de dragons et dracomorphes attaquent les villes aztlanes de Tucson, Roswell, El Paso, Las Cruces et Corpus Christi, mais aussi des villes frontières du CCP et des CAS. Aztlan est obligé de se regrouper au niveau de ses frontières de 2071 et de maintenir des troupes de choc au nord, mais garde ses positions autour de Bogotá. Le CCP et les CAS déploient leurs forces. Les CAS rendent responsable Aztlan des attaques de Sirurg et

tentent de récupérer une partie du Texas. Surprenant tout le monde, Aztlan vend alors des morceaux du Texas au CCP.

- **Aztlan** : l'ouragan Donald dévaste le pays. Sirurg l'utilise pour couvrir ses opérations et nivelle une grande partie de Borinquen (anciennement Puerto Rico).

- **4 juin** : pour la cinquième fois en quelques jours les forces aériennes de l'Amazonie restent clouées au sol suite à des défauts de structure dans leurs Evo Reckoner. Suite à une décision conjointe de la [[Cour Corporatiste], Aztechnology et Evo la ville de Cayenne (Guyane française) est déclarée sous protection mégacorporatiste afin que les avions y soient examinés par Evo.

- **1 juillet** : expiration du second Traité de Denver.

- **28 juillet** : à Bogotá, des immeubles s'effondrent comme s'ils avaient vieilli de plusieurs décades en quelques minutes.

- **Égypte** : la Guerre du Désert se déroule dans le désert libyen, en août. La malédiction des Mojave Wars semble toujours exister pour les Mojave Rattlers de Cavalier Arms dont les armes ne fonctionnent pas correctement. Les Ares Delta Dogs l'emportent facilement. Une enquête pour sabotage est ouverte.

- **24 août** : meurtre incompréhensible d'une mère par son fils dans une aqualogie d'Evo.

- **Denver** : fin août, Choi Mu, vassal de Lung, est probablement tué par un dragon servant Rhonabwy.

- **Denver** : le 1er septembre, Perianwyr est arrêté pour invocation illégale et trahison.

- **GeMiTo** : début septembre, Alamais et ses dragons s'installent à GeMiTo. Depuis, 300 métahumains y sont attaqués chaque jour par des dragons. Lofwyr tente, sans succès, de ramener Alamais à la raison.

- **Denver** : le 7 septembre, le célèbre club Weekday Eclipse du centre-ville est incendié.

- **12 septembre** : Brack Onijigo, un marin de Yamatetsu Nautical Technologies depuis 12 ans utilise son bâtiment pour tirer sur deux autres navires de sa corporation. Ces derniers répliquent. L'enquête d'Evo révèle que Brack Onijigo était lié à plusieurs organisations terroristes de l'Océan Pacifique.

- **Mont Shasta** : le 19 septembre, 150 terroristes attaquent. La forêt Éveillée brûle sur 40 à 200 hectares. La nano-arme Sturtr fait des ravages. Hestaby est forcée d'intervenir.

- **Chine** : Interpol et les forces de sécurité locales

capturent pour des millions de nuyens de BTL et autres drogues provenant des triades loyales à Lung. Les triades ennemies en profitent pour les frapper à leur tour.

- **Denver** : le 2 octobre, suite à de nombreux actes violents et menaces terroristes, les patrouilles de la Force de défense de la zone sont renforcées.

- **Aztlan** : le 3 octobre, les forces spéciales d'Aztlan attaquent la base de Sirurg près de Roswell. C'est l'opération Maraudeur. Deux heures après le début de l'opération, Sirurg est repéré volant vers Roswell. Il est alors attaqué par les forces aériennes qui l'attendaient. Blessé, Sirurg est obligé de se poser au nord d'Acapulco. Empêché de repartir, Sirurg décide de recommencer le rituel précédemment utilisé à Cali, détruisant toute vie sur 500 mètres de rayon. Le dragon immobile à terre est alors pris dans une tempête aussi soudaine que courte. Deux énormes formes sont aperçues s'éloignant des lieux.

- **Bogotá** : le 3 octobre, 20 minutes après la victoire d'Aztlan contre Sirurg, l'opération Chasse-resser, et donc la bataille de Bogotá, commence.

- **Denver** : le 7 octobre, une explosion détruit le club Wonderland. L'attentat est revendiqué par Alamos 20000.

- **Denver** : le 10 octobre, le Nexus de Denver (le noeud privé de Ghostwalker dans le Datahaven de Denver) est piraté. Ghostwalker juge les administrateurs responsables et tente de les arrêter, mais les principaux réussissent à s'échapper. De nombreux technomanciens sont arrêtés.

- **Denver** : le 13 octobre, l'oyabun Mikko Toyama est retrouvé criblé de balles. Tous les systèmes technologiques censés le protéger ont cessé de fonctionner en même temps. Il était responsable d'un réseau de vente de technomanciens.

- **Denver** : plantage de la gridguide toute la journée du 15 octobre. Le problème viendrait officiellement d'un problème de compatibilité entre la mise à jour logicielle de Renraku sur du matériel Mit-suhama. Officieusement la gridguide aurait été attaquée par un virus via de la nanotechnologie.

- **Écosse** : le 15 octobre, l'Ordre de Saint Georges, anti-dragon, attaque un laboratoire de NeoNET à Édimbourg. Celedyr est obligé de partir pour protéger le personnel du laboratoire.

- **Moyen-Orient** : les organisations Roland's Sword et Sons of Siegfried revendiquent les sabotages

contre Heavy Metal, Iraq Oil et Saurer-Rieter, filiales de Saeder-Krupp.

- **17 octobre** : Ludmilla Reanka, de Saeder-Krupp, est tuée par le groupe Brat'mael (Soleil noir), manipulé par Alamais.

- **Denver** : le 19 octobre, importante manifestation contre Ghostwalker. Des appareils aériens s'écrasent sur Denver. Un couvre-feu est instauré et les accès à la Matrice restreints. Puck, aidé d'Harlequin, serait impliqué dans les derniers événements.

- **28 octobre** : cessez-le-feu entre Aztlan et Amazonie. Les forces de la paix de l'ONU interviennent à Cali. Le grand dragon Hualpa annonce qu'il souhaite cesser les hostilités. Le Président Silva accepte et commande à ses troupes de ne pas bouger.

- **29 octobre** : le traité entre Aztlan et Amazonie définit les nouvelles frontières entre les deux pays et crée une zone tampon de 3 kilomètres entre les deux nations. Bogotá passe sous contrôle aztlan.

- **Octobre** : NeoNET renouvelle la majeure partie de l'équipage de sa station L2.

- **Amazonie** : après la défaite contre Aztlan, Hualpa et ses dragons disparaissent en relevant de leurs fonctions Marcela Ruiz, chef de la diplomatie amazonienne, et Maria Locasin, son propre porte-parole.

- **1 novembre** : Hestaby accorde une entrevue à Kimberly Vogel-Smith pour Newstalk. Elle plaide pour la bonne entente entre la métahumanité et les dragons et s'explique sur les récents événements. Elle accuse Alamais des dernières attaques.

- **Denver** : le 1er novembre, Harlequin exige de Ghostwalker qu'il abandonne Denver. Un duel entre les deux s'engage dans les cieux de Denver. Zebulon semble être du côté d'Harlequin.

- **3 novembre** : le Mont Shasta pulse d'une puissante énergie magique qui disparaît au moment où le repère d'Alamais à GeMiTo explose. Quatre heures après, Alamais et ses fidèles ravagent GeMiTo.

- **Renraku** : le président Surin Supachai se fait sepuku. Orito Sasaki lui succède.

- **GeMiTo** : Lofwyr (et ses troupes) attaque Alamais les 5 et 6 novembre. Les corps des dragons (dont celui d'Alamais) sont enlevés avant que des vidéos ne soient tournées.

- **Seattle** : Edmund Jeffries disparaît le 5 novembre, la veille des élections pour le gouverneur (rempor-

tées par Kenneth Brackhaven]. 5 millions de dollars UCAS (destiné au fond de retraite des employés de la ville) disparaissent en même temps que lui.

- **8 novembre** : début d'une réunion entre grands dragons (fin en 2075). Même Sirurg est présent. Certains groupes métahumains profitent de l'absence des dragons pour prendre leur part du gâteau.

- **Asamando** : le 8 novembre, une inspection des prisons par les Nations unies provoque la libération de plusieurs milliers de goules sauvages et la mort des inspecteurs.

- **Asamando** : le 25 novembre, la reine Thema Laula meurt d'une crise cardiaque. La reine Rani Laula lui succède.

- **Novembre** : NeoNET renouvelle complètement son équipe sur sa base lunaire Olympia ainsi que la majeure partie de l'équipage de sa station L3.

- **1 décembre** : à Denver, Danielle de la Mar annonce la naissance de la nouvelle Matrice, développée et créée conjointement par NeoNET et Mitsuham Computer Technologies. Les nouveaux protocoles mis en place, plus sécurisés, permettront de plus facilement contrer les hackers tout en donnant accès au simsens de haute définition. Elle sera supervisée par le GOD (DIEU en français).

- **CAS** : à Houston, le 7 décembre, la véritable nature de Martin De Vries est révélée, il est un vampire.

- **UCAS** : le 20 décembre, un comité d'éthique enquête sur les relations entre le gouverneur de Seattle Kenneth Brackhaven et le député James Grey.

- **26 décembre** : Lofwyr décide de se retirer de sa position de Loremaster (Responsable des traditions) et recommande Celedyr pour prendre sa place bien que Ryumyo en ait fait la demande et qu'Arleesh ait décliné le poste. La première décision de Celedyr en tant que Loremaster est qu'après le 26 décembre 2075 les grands dragons ne pourront plus punir les métahumains ayant agit contre eux en 2074.

- **Toronto (UCAS)** : les forces spéciales de l'UCAS Marine Recon ont découvert de nombreuses cellules terroristes liées à des esprits insectes.

- La tentative d'assassinat sur Jimmy Mackelroy laisse les Seattle Mariners sans manager.

- Les tests du MIT&T prouvent que le firewall MCT

Safe-security est le plus efficace contre les technomanciens.

- **Springfield (Michigan, UCAS)** : 3 agents du FBI sont tués chez eux. Des agents corporatistes sont suspectés.

- **Seattle (UCAS)** : des terroristes tuent 7 personnes au quartier général du Green Party et y laissent plus de 1500 litres de déchets toxiques.

- Renraku condamne à mort pour espionnage le représentant du Congrès des CAS Lance Jennings. La sentence doit être exécutée dans les deux jours.

- Les CAS enlèvent la double nationalité de plus de 700 citoyens de Renraku. L'administration de la Confederate Aviation révoque tous les privilèges des vols Renraku.

- Johnny Spinrad invite les quintuplets Wu pour une soirée de bienfaisance. Les cinq Wu disent être très impatients.

- Kenneth Brackhaven souhaite que la paix et l'ordre soient maintenus à Seattle, indépendamment des résultats de la Proposition 23.

- Nicholas Whitebird refuse toutes les demandes d'entrevue, argumentant qu'il n'y a rien d'intéressant à discuter publiquement sur Ghostwalker.

- **Seattle (UCAS)** : quatre entrepôts brûlent en trois heures. Les autorités essaient d'identifier les corps.

- **Canton (Ohio, UCAS)** : la GridGuide est tombée. Un virus technomancien sophistiqué est suspecté.

- Tout au long de l'année, de nombreux dysfonctionnements sont recensés dans différentes nanotechnologies partout sur Terre et dans l'espace. Cela serait dû à un genre de virus nano technologique. Le comportement de certaines personnes semble aussi affecté par ce virus (via leurs augmentations), parmi les plus connues on peut citer Miles Lanier et Fastjack. Il y aurait des connexions avec le projet Imago de NeoNET et le programme Dickens d'Evo.

2075

- **1 janvier** : Danielle de la Mar présente les motivations derrière les nouveaux protocoles matriciels.

- **Seattle** : Eliza Bloom, candidate au poste de gouverneur (et Dana Oaks) a maintenant une montagne de preuves liant le gouverneur Kenneth Brackhaven à une longue liste de crimes financiers, évasion fiscale, corruption, extorsion, conspiration, racket et autres crimes.

- **5 janvier** : à Tir Tairngire, Marie-Louise Telestrian

est élue Haut Prince.

- **8 janvier** : fin de la réunion entre les grands dragons. Lofwyr convainc la majorité de punir Surrurg pour ses actes qui ont mis en péril les intérêts de ses pairs. Surrurg est emprisonné, mais ses possessions ne sont pas touchées. Hestaby est condamnée à l'exil pour avoir enfreint les traditions et ses biens sont retirés du Mont Shasta et partagés entre les autres grands dragons. Les territoires d'Alamais et Hestaby sont partagés entre les grands dragons.

- **9 janvier** : Hestaby fait ses adieux au Mont Shasta.

- **Asamando** : black-out médiatique.

- Celedyr annonce le transfert des projets critiques de recherche de NeoNET d'Albuquerque à Boston.

- Aztechnology déclare que les rumeurs de la découverte de structure d'origine humaine en Antarctique ne sont que pure fantaisie.

- **Mars** : à Bogotá, comme prévu, les forces de l'ONU quittent la ville après y avoir maintenu la paix.

- **26 décembre** : les grands dragons ne peuvent plus punir les métahumains ayant agi contre eux en 2074.

- Le pape Jean XXV meurt à 111 ans. Sixte VI lui succède.

2076

- Le métroplex de Seattle et le Conseil Salish-Shidhe organisent ensemble les Jeux olympiques d'été.



NOUVELLES RÈGLES

CYBERNÉTIQUES

RÈGLES - CYBERPSYCHOSE

Il est dit que plus le corps est chromé, plus les individus perdent ce qui fait d'eux des métahumains. Que ce soit vrai ou non, avoir de nombreuses augmentations complique les relations avec les autres.

Un personnage dont l'essence est arrivée à 1 ou en dessous commence à être atteint de ce que l'on appelle la cyberpsychose. A partir de ce moment-là, il lance un dé de complication pour tous les tests sociaux qu'il réalise. En cas de complication, le personnage agit de manière inappropriée ou surréagit de manière violente à la situation, et perd complètement le contrôle. Il reçoit cependant 1 point d'Anarchy en compensation.

NIVEAUX D'IMPLANT

Il existe différents niveaux de qualité tant pour les implants Cyberware que Bioware. Ces qualités vont de Omega (Implant de base) à la qualité Delta (Implant unique conçu par de vrais artistes et sur mesure pour leur propriétaire).

Suivant la qualité, le prix n'est bien entendu pas le même. L'implant est d'un design, d'un style et d'une qualité de matériaux bien supérieur, mais surtout il est bien moins intrusif pour le corps et voit donc son coût d'essence réduit.

Cependant les hôpitaux où se déroulent ce type d'opération sont très rares, et les chirurgiens capables de le faire encore plus. Il doivent être trouvés avec l'aide de contact ou d'une recherche approfondie dans les ombres.

Voici les niveaux d'implant en terme de règle :

Occasion (Coût de l'Atout -1)

Coût de l'Essence x 1.25

Omegaware

Coût et règles normales

Alphaware (Coût de l'Atout +1)

Coût d'Essence x 0.75.

Betaware (Coût de l'Atout +2)

Coût d'Essence x 0.5

Deltaware (Coût de l'Atout +3)

Coût d'Essence x 0,5,

La très haute qualité de ces implants, permet de dépasser la limite d'Atout de 1 (donc +4 dés de bonus, ou 4 relances, etc)

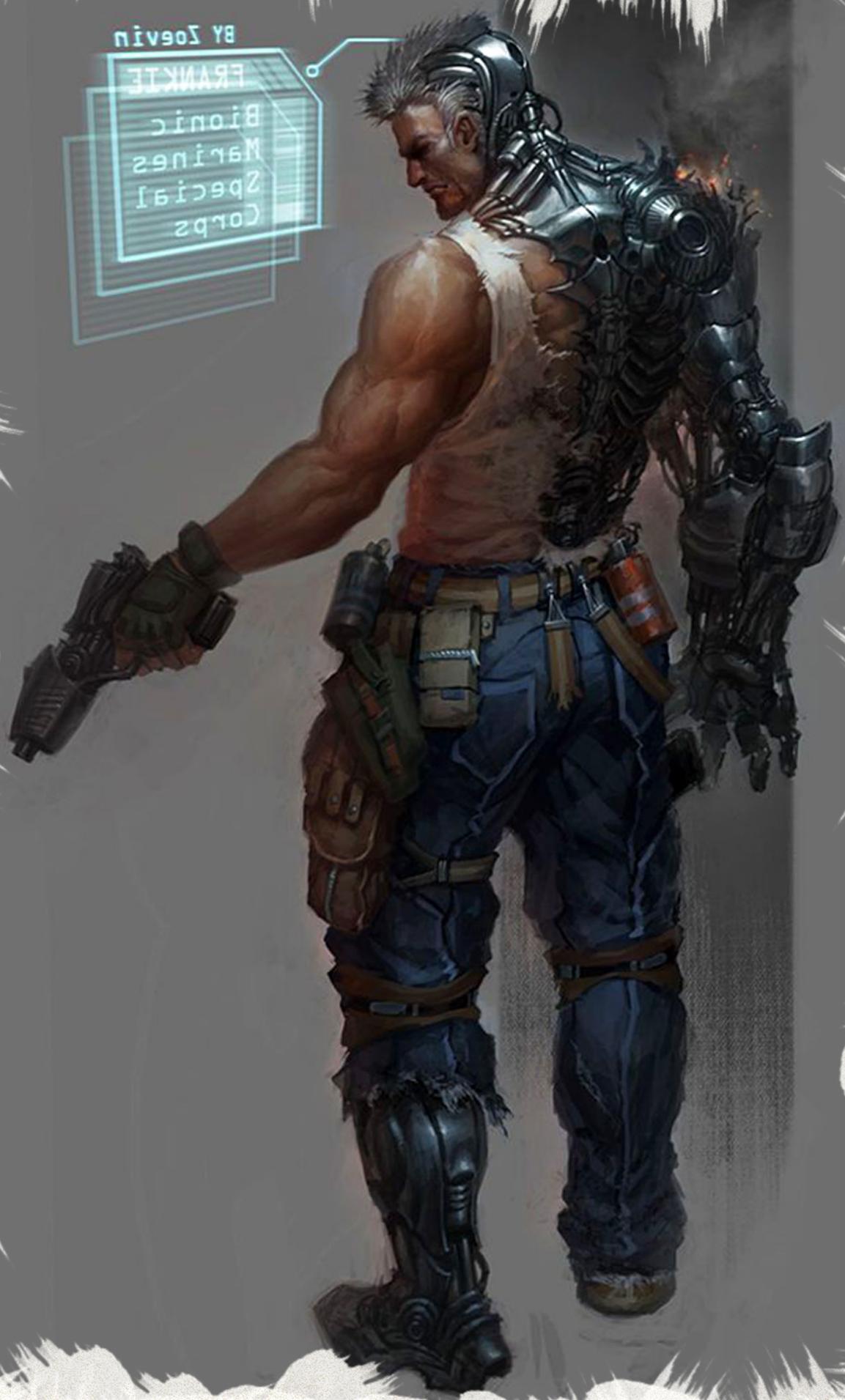
EFFET DE PERTE D'ESSENCE

ESSENCE	EFFET
5+ - 6	Pas d'effet négatif
3+ - 5	Modificateur de -1 dé aux tests liés à la Magie et à la Résonance et aux tentatives pour soigner le personnage.
1+ - 3	Modificateur de -2 dés aux tests liés à la Magie et à la Résonance et aux tentatives pour soigner le personnage.
0.25 - 1	Modificateur de -3 dés aux tests liés à la Magie et à la Résonance et aux tentatives pour soigner le personnage.

BY ZOEVIN

FRANKIE

Bionic
Marines
Special
Corps



CATALOGUE D'ATOUPS

ATOUPS - CHANGELIN

Les atouts présentés dans cette section sont réservés aux personnages changelins, des métahumains transformés par la GRIME (1% de la population mondiale), plus ou moins bien acceptés suivant la nature de leur mutation.

TRAITS MÉTAGÉNÉTIQUES POSITIFS

Les modifications positives coûtent des points d'atout, les négatives en donnent.

Armes naturelles (à déterminer, niveau 1)

Des armes naturelles sont apparues (griffes, crocs, défenses, ergots, etc.), permettant au changelin d'infliger des dommages P ou E au corps à corps.

Biodétecteur (niveau 2)

Vous êtes capable de sentir la vie, en reniflant les exhalaisons de gaz carbonique dans l'air. Vous bénéficiez de +2 dés aux tests de pistage.

Branchies (niveau 1)

Ces organes entrent instinctivement en fonction lorsqu'elles sont submergées, permettant au changelin de respirer sous l'eau.

Bras supplémentaires (niveau 1)

Très visible, cette nouvelle paire de bras peut tenir plus d'équipement ou d'armes.

Caméléon (niveau 2)

La peau du personnage s'adapte aux couleurs et à l'apparence de l'environnement. Nue, cette capacité lui confère un bonus de +2 dés en furtivité.

Doigts palmés et nageoire dorsale (niveau 2)

Ces appendices lui permettent une plus grande fluidité de mouvement dans l'eau. Bonus de +1 mouvement lorsque le changelin nage, +2 dés aux tests de natation.

Électroception (niveau 1)

Le changelin peut ressentir tous les dispositifs électroniques à proximité sur un test de perception réussi.

Insaisissable (niveau 1)

Pourvu d'une peau recouverte d'une pellicule glissante, le changelin acquiert +2 aux tests de contorsion, comme pour se défaire de ses liens.

Jambes de satyre (niveau 2)

La mutation parle d'elle-même, et octroie un bonus de +1 mouvement, en plus d'être une arme de mêlée d'une valeur de dommages de (FOR / 2) + 1E.

Langue préhensile (niveau 1)

Telle une grenouille, la langue adhérente du changelin peut surgir et attraper au vol un objet léger à portée courte et intermédiaire.

Mains du gecko (niveau 1)

Cette mutation autorise le changelin à escalader des surfaces lisses, verticales, et à y rester suspendu.

Membres démesurés (niveau 2)

Les membres surdéveloppés du personnage lui confèrent un bonus de +2 aux tests de corps à corps, avec la possibilité d'utiliser le corps à corps à portée intermédiaire [-2].

Organe voméronasal (niveau 2)

Votre odorat est amélioré par des récepteurs spécialisés en mesure de détecter les phéromones métahumaines, et ainsi déterminer des états émotionnels comme la peur, la colère, le désir, etc. Vous bénéficiez de +2 dés sur les tests de perception liés à l'odorat, et pouvez utiliser cette compétence pour juger des intentions d'un tiers.

Peau de dragon (niveau 1)

La peau épaisse, lisse et froide du changelin lui permet de réduire les dommages dus au feu de 2.

Peau épaisse (niveau 1)

Une fourrure isolante, une couche de gras ou une peau épaisse confère au changelin +2 dés aux tests de survie dans les zones de grand froid, et une réduction des dommages par le froid de 2. En revanche, il a -2 dés pour survivre dans des environnements chauds.

Poche ventrale (niveau 1)

Comme les marsupiaux, -2 dés aux tests de perception pour remarquer un objet caché dans la poche ventrale.

Queue (niveau 1/2)

Le changelin a une queue lui servant de balancier pour garder l'équilibre et réaliser des actions incroyables. Niveau 1 : +1 dé aux tests d'athlétisme. Niveau 2 : +1 dé aux tests d'athlétisme, +1 attaque [cette attaque ne peut se cumuler à d'autres attaques supplémentaires].

Queue préhensile (niveau 2)

La queue du changelin dispose de muscles assez puissants pour saisir quelqu'un ou se retenir à un point fixe.

Renforcement dermal (niveau 3)

Votre peau est recouverte de chitine, d'écailles ou de dépôts résistants, vous avez +3 cases d'armure.

Résistance aux sorts (niveau 2)

Vous résistez naturellement aux effets arcaniques, même si le sort vous est bénéfique. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 dés pour résister aux sorts.

Sabots/Cornes (niveau 1)

Le personnage est doté de cornes et/ou de sabots, lui conférant +1 aux dommages de corps à corps.

Spectre auditif élargi (niveau 2)

Vous avez acquis la capacité d'entendre et de filtrer des sons hors du champ humain standard. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 dés aux tests de perception auditive.

Vision à 180° (niveau 1)

Vous possédez une vision hémisphérique, capable de saisir rapidement les mouvements. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 dés aux tests de perception visuelle.

Vision nocturne (niveau 1)

Le changelin a des yeux de chat, il est capable de voir de nuit comme en plein jour. Ignorez les modificateurs de visibilité dans l'obscurité.

Vision thermographique (niveau 1)

Le personnage est capable de percevoir son environnement via le spectre thermique, des basses aux hautes températures.

TRAITS MÉTAGÉNÉTIQUES NÉGATIFS

Attribut diminué (à choisir, niveau -1)

Vous avez une déficience physique ou mentale. Baissez de 1 la valeur maximale (déterminée par le métatype) de l'attribut choisi.

Berserker (niveau -1)

Par moment, vous êtes incapable de garder le contrôle, et vous rentrez en une rage animale difficile à maîtriser. Le meneur de jeu peut dépenser 1 point d'Anarchy afin de vous faire perdre votre calme.

Bioluminescence (niveau -1)

La peau du changelin émet une douce lueur dans un contexte de faible luminosité, le rendant visible en pleine nuit ou dans l'obscurité.

Chevelure changeante (niveau -1)

Cette mutation met souvent mal à l'aise le changelin affecté. En effet, ses cheveux changent de couleur en fonction de son humeur. Un adversaire a +2 dés pour juger de vos intentions.

Cicatrisation lente (niveau -1)

Le changelin a un métabolisme particulier ne lui permettant pas de guérir rapidement. Il a du mal à se remettre des coups et blessures infligées. Un praticien aura un malus de -2 dés sur tous les tests visant à le soigner.

Corruption astrale (niveau -1)

Vous êtes une anomalie interférant les champs mana dans l'astral, un véritable chat noir pour les magiciens. Tous les éveillés ont un malus de -2 dés lorsqu'ils utilisent leurs pouvoirs en votre présence.

Crâne de poulpe (niveau -1)

Manque de chance, le crâne du personnage est composé d'une coque semi-rigide ne protégeant que partiellement son cerveau. En conséquence, les dommages causés à la tête sont augmentés de 2.

Ectotherme (niveau -1)

Le changelin n'a pas de régulation de chaleur interne, il a le «sang froid». Les températures froides, voire négatives, induisent un ralentissement des fonctions cognitives et motrices, jusqu'au coma.

Glandes odorifères (niveau -1)

Vous dégagez un effluve musqué. Cette odeur caractéristique confère aux adversaires un bonus de +2 dés aux tests de perception basés sur l'odorat pour vous pister.

Membres courtauds (niveau -1)

Court-sur-pattes, les membres du personnage n'ont que peu d'allonge, lui imposant un malus de -2 dés aux tests de corps à corps.

Néoténie (niveau -1)

Le développement du personnage s'est arrêté à l'enfance ou à la préadolescence. Vous êtes donc un esprit d'adulte enfermé dans un corps juvénile. Le moniteur de condition physique est réduit à $6 + \{FOR/2\}$.

Obèse (niveau -1)

Le changelin est cliniquement corpulent. Ses tissus adipeux sont le fruit d'un mauvais fonctionnement physiologique. Il ne peut exécuter qu'un mouvement ou une attaque par narration.

Oeil cyclopéen (niveau -1)

Comme dans la mythologie, le personnage n'est doté que d'un seul oeil, au niveau du front, à la naissance du nez. Sans vision stéréoscopique, il a un malus de -1 dé au corps à corps.

Sénescence (niveau -1)

Le personnage est affecté un processus de vieillissement accéléré, heureusement plus lent que la progéria. Il paraît environ 20 ans de plus que son âge réel. Son moniteur de condition physique est réduit à $6 + \{FOR/2\}$.

Structure vestigiale (niveau -1)

Vous possédez un appendice inutile, vestige d'une évolution incomplète ou d'une mutation désordonnée. Il vous contraint à un malus de -2 dés sur les tests d'athlétisme ou d'acrobaties.

ATOUTS

CYBERWARE

Les augmentations cybernétiques (cyberware) sont omniprésentes en 2075. Qu'elles ciblent les riches, les pauvres ou tous ceux entre les deux, on trouve des bodyshop à tous les coins de rue qui proposent des modifications mineures au choix de chacun, légales ou non.

Accroissement de Réaction (Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

+1 point d'Anarchy en début de combat.

Analyseur audio (Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Ce filtre sonore sélectif permet d'effectuer une analyse spectrale des sons ambiants, de se concentrer sur des sons spécifiques en les isolant des bruits de fond. Cela inclut les conversations, des mots particuliers et même de la reconnaissance vocale.

Ancre de pied (Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Il s'agit de barbelures rétractables prévues pour percer le sol sous les pieds de l'utilisateur et lui offrir un point d'ancrage. Attention le sol doit être d'une matière suffisamment dure pour permettre l'ancrage.

Antenne (Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Ce réseau de longues antennes permet à l'utilisateur d'envoyer et recevoir des signaux plus facilement. Disponibles pour le même coût en version rétractable-et-fragile ou non rétractable-et-solide.

Arme cyber-implantée

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Des armes peuvent être implantées dans le corps, pour les personnes ne souhaitant jamais être prises au dépourvu.

Elles sont pourvues d'un smartlink, d'un magasin interne et peuvent être équipées d'un port dissimulé pour le chargeur. Choisir une arme d'un volume raisonnable (du taser au pistolet-mitrailleur) et la partie du corps dans laquelle elle se trouve.

Armure dermique

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2/3/4)

Des plaques de plastique et fibres de céramiques sont greffées sur la peau. Les plaques sont clairement visibles, et encore plus évidentes au toucher, mais elles peuvent être enjolivées par des couleurs et textures stylisées.

Fournit +3/6/9 cases d'Armure supplémentaires.

Armure synthéfibre

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2/3/4)

Réduit les dommages reçus de 1/2/3.

Articulations intelligentes

(Cyberware, Ess. -1, niveau 3/4/5)

Cet implant remplace les tissus connectifs, les tendons et les ligaments de l'utilisateur par des matériaux modernes et résistants aux tractions. Les articulations intelligentes peuvent permettre au corps de l'utilisateur d'être plus rigide, ou plus lâche, par rapport aux normes métahumaines.

- Quand elles sont lâches : +1/2/3 dés aux Test d'Athlétisme pour se faufiler dans des espaces très petits.
- Quand elles sont rigides : +1/2/3 dés pour résister aux tests de lutttes ou de projection.

Augmentation du spectre auditif

(Cyberware, Ess. -1, niveau 1/2/3/4)

Cet implant améliore le spectre auditif de l'utilisateur au-delà des fréquences habituelles. L'ouïe de l'utilisateur descend jusqu'à 5 Hz dans les infrasons et monte à 120 kHz dans les ultrasons. Combiné avec un matériel permettant de créer des sons, comme un modulateur vocal, on peut créer une méthode d'avertissement, voire de communication quasi indétectable.

A partir du Niveau 2 : +1/2/3 dés aux tests de Perception pour lesquels l'ouïe est utile.

Autoinjecteur (Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Permet de s'injecter des drogues de combat.

+1 point d'Anarchy utilisable dans la Narration. 1 fois par scène

Booster Simsens

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2/3/4)

L'implant accélère la capacité du cerveau à traiter et répondre aux stimuli de réalité virtuelle (RV). Il réduit donc le temps de réaction en RV. Les bonus ne fonctionnent donc que pour un Decker en RV.

- **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.

Branchies cybernétiques

(Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Cet implant permet à l'utilisateur de respirer sous l'eau, il n'immunise pas le corps aux effets de la vie subaquatique comme la pression ou la narcose.

Bras cybernétiques

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2/3/4)

Les cybermembres peuvent être adaptés et personnalisés au gabarit et à la musculature du client, apparents et aisément identifiables, ou synthétiques, imitant l'apparence d'un membre naturel.

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

(Cyberware, Ess. -1, niveau 3/4/5)

Cet implant exploite les capacités brutes de synchronisation et coordination du cerveau dans le but de contrôler les drones et véhicules riggés (ainsi que les autres appareils dotés d'un module d'interface pour rigging, tels que des tourelles). Il intègre un module sim, un connecteur universel et environ un mètre de câble rétractable.

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.

Camouflage dermique

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Camouflage Caméléon

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2/3/4)

Le camouflage dermique permet à l'utilisateur de sélectionner toutes les teintes de couleurs du ton qu'il a choisi. La limitation du processeur fait que le corps entier doit avoir la même couleur, à l'exception de quelques dégradés mineurs venant du bronzage, de la densité de la peau, etc. On peut se procurer un meilleur processeur qui autorisera des capacités proches de celles d'un caméléon.

Version Dermique : +1 relance au test de comédie pour se faire passer pour quelqu'un d'autre.

Version Caméléon : +1/2/3 relances aux tests de Furtivité pour disparaître dans le décor tant que l'on est immobile et nue.

Chipjack (Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Ne peut être employé que pour une compétence non possédée ou alors se substitue à celle possédée. Aucun point de chance ne peut être employé pour cette compétence.

(niveau +1 à +3) : 1 à 3 dés à la compétence enfichée. Une compétence câblée ne peut jamais dépasser le niveau 3.

(niveau +1 à +3) : Relance 1/2/3 échecs pour la compétence enfichée

(niveau +1 à +3) : Peut faire tourner 1/2/3 compétences en même temps (compétence physique ou de connaissance)

- Chaque compétence physique s'achète au coût d'1 pt de Karma
- Chaque compétence de connaissances, de linguasoft ou de Mapsoft spécifiques s'achète au coût d'un équipement (donc 0.5 pt de Karma)

Compartiment de contrebande

(Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Ce compartiment peut être placé dans des parties du corps qui peuvent facilement être évidées et remplacées (les espaces intercostaux, l'os de la hanche, l'omoplate, etc.). Permet de dissimuler des petits objets ou une arme de poing.

Compétences câblées (Compétence physique)

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2/3/4)

Le câblage de compétences est un système de contrôleurs neuromusculaires en parallèle du système nerveux, capables d'aider ou de supplanter complètement les commandes musculaires. Ajoute 1/2/3 dès aux tests de la compétence choisie.

Coprocasseur attentionnel

(Cyberware, Ess. -1, niveau 3)

Cet implant du cortex frontal et du système limbique améliore la capacité du cerveau à scruter les influx sensoriels situés hors du champ d'action principal de la personne. Cela renforce l'attention partielle continue. Octroie +2 dès aux tests de perception.

Cybercobra (Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Un fouet à monofilament est implanté à l'intérieur de votre gorge et peut s'éjecter par votre bouche pour venir frapper votre cible. Il est aussi employé en techniques d'assassinat par un simple baisé et s'infiltrer alors dans le corps de la cible.

Cybercobra - Dommages : 6P **Portée :** OK/-4/-

Datajack (Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Un datajack fournit une interface neurale directe, et contient environ un mètre de micro-câble rétractable qui permet de s'interfacer directement avec n'importe quel appareil via son connecteur universel. Un datajack dispose d'une mémoire de stockage propre permettant de télécharger et stocker des fichiers. Deux personnes équipées de datajack peuvent se relier par un câble de fibre optique afin d'avoir une conversation mentale privée ne pouvant être espionnée. Permet d'accéder à la matrice en RV (+1 dé pour les actions matricielles).

Doigts outils cybernétiques

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Les doigts d'une de vos mains, deviennent une petite boîte à outils.

- **Doigt-lampe :** une petite et simple lampe-torche.
- **Doigt-tournevis :** Un petit tournevis est installé dans votre doigt.
- **Doigt-briquet :** parfait pour allumer une cigarette... ou des fusées.
- **Doigt-grenade :** Vous pouvez retirer votre doigt et le projeter comme une grenade. 4P/Air d'effet **Portée :** OK/-4/-

- **Doigt-laser** : permet de découper du métal mais peut blesser. 3P Portée : OK/-4/-

Doigts serpentiformes (Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Vos doigts sont extensibles et disposent d'articulations rotationnelles. Cela autorise une grande variété de mouvements impossibles avec une main normale et permet de glisser ses doigts dans des espaces petits et étroits.

+1 dé aux tests de Furtivité [Escamotage]

Faux visage (Cyberware, Ess. -1, niveau 2/3/4)

Les os du visage sont remplacés par des douzaines de petits morceaux de céramiques qui peuvent être ajustés et mis en rotation par des microserruoteurs implantés. Combinés avec des petits réservoirs de gel, qui autorisent des variations des traits du visage, cela permet à l'utilisateur de sculpter son visage de toutes les façons compatibles avec son métatype, quelle que soit son origine ethnique.

+1/2/3 dés aux tests de Comédie pour se faire passer pour quelqu'un d'autres.

Glisseurs (Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Cet implant permet d'obtenir un coussin d'air de quelques centimètres entre les pieds et le sol. Ils permettent ainsi à l'utilisateur de se déplacer bien plus vite.

+1 action de mouvement par Narration

Griffes d'escalade rétractiles (Cyberware, Ess. -1, niveau 3/4/5)

Des griffes rétractiles avec des angles spécialement pensés pour l'escalade (plus que pour le combat), renforcées et recourbées.

+1/2/3 dés aux tests d'Athlétisme pour escalader ou s'agripper à une paroi.

(FOR/2)P quand elles sont employées en combat.

Jambes cybernétiques (Cyberware, Ess. -1, niveau 3/4/5)

Les cybermembres peuvent être adaptés et personnalisés au gabarit du client, apparents et aisément identifiables, ou synthétiques, imitant l'apparence d'un membre naturel. Permet d'effectuer deux déplacements par narration et de relancer 1/2/3 échecs sur les tests d'Athlétisme.

Jambes de Digitigrade (Cyberware, Ess. -1, niveau 3)

Ces jambes sont « pliées dans le mauvais sens » aux yeux du plus grand nombre. La jambe elle-même est construite avec la hanche et le genou aux bons endroits, mais le pied est extrêmement allongé et son centre de gravité est situé à son extrémité. Elles sont munies de pattes de rapaces pour frapper.

+1 action de mouvement par Narration

Domages : (FOR/2+2)P Portée : OK/-/-

Kit utilitaire intégré (Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Il existe des dizaines de kits, chacun comprenant un ensemble entier d'outils spécialisés (armurerie, mécanique, électronique...) qui peuvent être montés directement dans un membre partiellement ou totalement cybernétique. La version médicale permet d'y intégrer un Médikit.

Lames / Griffes rétractiles (Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Les armes de mêlée cyber-implantées sont efficaces et discrètes, le jouet classique et préféré des combattants bardés de cybernétique. Permet d'infliger des dommages de (FOR/2 +1)P au corps à corps.

Lampe oculaire (Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Ce système comporte une paire de minuscules lampes, puissantes, mais dégagant peu de chaleur. Elles sont fixées à l'avant de la paroi oculaire, avec une seconde pupille, plus petite, qui leurs permet de briller. Ces lampes ont une portée de deux mètres et permettent à une personne dotée de vision nocturne de voir dix fois plus loin.

Lentilles microscopiques (Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Cet implant permet aux yeux d'agir comme un véritable microscope, avec un agrandissement pouvant aller jusqu'à ×1000 pour les objets vraiment minuscules. Quand il est actif, l'utilisateur ne peut plus se servir de ses yeux pour quoi que ce soit d'autre, mais il suffit d'une action simple pour les activer ou les désactiver.

Main Drone (Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

La main cybernétique de l'utilisateur se détache pour devenir un drone de type « Aztechnology Crawler ».

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité 3, Furtivité +2 dés.

Mains flexibles (Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

En remplaçant les os des mains de l'utilisateur par des matériaux intelligents semi-rigides, en améliorant les tendons et en affinant les sens tactiles, cet implant permet à son propriétaire de la contorsionner de façons non naturelles, et de la remettre en position normale, sans effets indésirables permettant ainsi de pouvoir se sortir de liens (Menottes, serflex) ou de passer la main dans des zones très petites. (Trois centimètres de diamètre minimum).

Main grappin (Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Une modification pour les bras cybernétiques (complets ou partiels) qui consiste en un treuil, en un système d'alimentation capable de charger 30 mètres de câble et en un lanceur pneumatique qui peut lancer la main cybernétique jusqu'à une distance égale à la longueur du câble (et peut aussi servir de commande pour que la main saisisse quelque chose à distance).

Modification corporelle

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2/3/4)

Votre corps est recouvert d'une synthé-peau sous laquelle de nombreux servo-moteurs ont été installés pour vous permettre de modifier la forme et la corpulence de votre corps. Elle permet même de changer la forme et la taille de la poitrine, permettant de se déguiser plus efficacement ou se faire passer pour un autre genre.

+1/2/3 relances aux tests de Comédie pour se faire passer pour quelqu'un d'autre.

Modulateur vocal

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2/3/4)

Cet implant donne un timbre parfait et une flexibilité vocale énorme, ainsi qu'une capacité de distordre sa voix. Il permet de parler sans fatigue à très fort volume, changer de timbre pour imiter parfaitement des chants d'oiseaux, chanter mélodieusement et d'autres effets sonores extraordi-

naires. Le modulateur peut aussi rejouer une voix enregistrée. Ajoute 1/2/3 dés aux tests de Comédie reposant sur la voix.

Monture gyroscopique

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2/3/4)

Cet accessoire ne peut s'installer que dans un bras ou un avant-bras cybernétique. Une fois activé, des contrepoids sortent du poignet et un gyroscope s'active, afin d'améliorer l'équilibre du bras et compenser le recul pour accroître la précision des tirs. Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests d'Armes lourdes.

Monture oculaire supplémentaire

(Cyberware, Ess. -1, niveau 1/2/3/4)

Cet implant permet à l'utilisateur d'attacher un œil là où il le souhaite. Cependant cela peut causer des problèmes de désorientation, si tous les yeux sont ouverts en même temps.

L'emplacement de ces yeux peut fournir un avantage tactique. La place la plus courante étant derrière la tête, pour pouvoir anticiper les embuscades, ou dans la paume d'une main, pour pouvoir, sans risque, jeter un œil au niveau des intersections ou par une fenêtre par exemple.

À partir du Niveau 2 : +1/2/3 relances aux tests de Perception pour éviter d'être surpris.

Oreilles cybernétiques

(Cyberware, Ess. -1, niveau 3/4/5)

Ne remplacent normalement que l'oreille interne, mais il est aussi possible d'opter pour un remplacement global. Ouvre la possibilité d'écouter les conversations à portée courte et intermédiaire et permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests de Perception auditive.

Oreille traductrice

(Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Cet implant vous permet d'utiliser un logiciel linguistique unique et vous livre les propos traduits avec moins d'une seconde de délai. Même s'il ne peut pas vous aider à lire ou à parler le langage en question, il vous permet d'avoir un service de traduction très rapide et moins cher que des languasofts et l'installation d'un Chipjack. Attention cet implant ne peut être employé que dans une zone ayant une connexion à la matrice.

Ossature renforcée

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2/3/4)

Les os sont renforcés d'un maillage de nanostructures métalliques, renforçant leur intégrité, leur solidité et leur force élastique. Réduit les dommages reçus de 1/2/3 points.

Palmes cybernétiques

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Des palmes rétractables pour les mains et les pieds de l'utilisateur.

+1 dé aux tests d'Athlétisme pour les actions de natation.

Pied de singe (Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Ces pieds cybernétiques modifiés sont presque aussi maniables que les mains de l'utilisateur et peuvent effectuer un vaste éventail de tâches.

Poche d'air (Cyberware) (Ess. -1, niveau 2+)

Multiplie par le niveau de l'implant, la durée de capacité d'apnée.

Pointeur laser (Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Il s'agit d'un rayon laser qui laisse un grand point visible (disponible dans la couleur de votre choix) sur la cible. Issu de la main directrice de l'utilisateur, il peut servir de visée laser à toutes les armes à distance, sans nécessiter une monture classique. Pour ceux qui disposent d'une vision adéquate, une version infrarouge et donc plus discrète, est aussi disponible.

+1 relance aux tests d'armes à feu ou d'armes lourdes.

Protection auriculaire

(Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Permet d'immuniser à tous les dommages ou ma-lus reçus par l'utilisation d'une arme ou d'un sort sonique.

Protection Oculaire

(Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Permet d'immuniser à tous les dommages reçus par l'utilisation d'une arme ou d'un sort aveuglant.

Queue balancier (Cyberware, Ess. -1, niveau 3)

+2 dés aux tests d'Athlétisme

Remplacement Musculaire

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2/3/4)

Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests de Corps à corps.

Réflexes câblés

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2/3/4)

Une multitude d'accélérateurs neuraux et de stimulateurs d'adrénaline sont implantés lors d'une opération hautement invasive et douloureuse pour projeter l'utilisateur dans un monde entièrement nouveau où tout semble bouger au ralenti. 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.

Réservoir d'air interne

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Le réservoir d'air interne remplace une partie d'un poumon par un réservoir d'air sous pression, rendant ainsi possibles les opérations sous-marines prolongées, en retenant son souffle pendant 2 heures. Ignorez les dommages respiratoires ou inhalations de toxines.

Rollers (Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Simple modification où des roulettes rétractables sont placées dans les pieds de l'utilisateur.

Senseur radar (Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Cet implant permet à l'utilisateur d'avoir une vue en trois dimensions de la zone et de ce qu'elle contient, même si c'est d'une manière vague et pixellisée. Les ondes peuvent passer à travers les matières les plus solides, ce qui permet à l'utilisateur de voir à travers les murs, les vêtements et autres obstacles similaires et même de percevoir quelqu'un dissimulé par un sort d'invisibilité (Mais pas Invisibilité Physique).

Même si on ne peut pas reconnaître une personne à cause d'une résolution insuffisante, les formes peuvent donner une idée de quel genre d'objet il est question (tables, balles, armes...).

Smartlink (Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Cet accessoire doit être couplé à une arme équipée d'un smartgun pour tirer pleinement parti du

système. Le smartlink informe l'utilisateur de la distance des différentes cibles, du niveau du chargeur, du type de munitions, de l'échauffement du canon, du stress mécanique, etc. Ajoute 1 dé aux tests d'Armes à feu et d'Armes lourdes.

SPU math (Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Cette unité dédiée amplifie les capacités de traitement des données mathématiques pour les calculs complexes en tâche de fond, comme le décryptage. Accessoirement, elle peut servir de réveil, de minuteur et de chronomètre. Octroie +2 dés aux tests de Logique liés aux calculs mathématiques.

Substituts musculaires

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2/3/4)

Ces muscles synthétiques cultivés en cuve peuvent remplacer ou améliorer ceux de l'utilisateur alors que des traitements au calcium et des renforcements du squelette contribuent à la force générale.

Niveau 1 : relance 1 échec sur les jets de Force.

Niveau 2 : relance 1 échec sur les jets de Force et de Corps à corps.

Niveau 3 : relance 2 échecs sur les tests de Force, 1 échec sur les tests de Corps à corps.

Système d'orientation

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2/3/4)

En plus de servir de GPS, cette augmentation inclut un gyroscope interne (pour les situations dans lesquelles le signal GPS est indisponible), une boussole interne, une boussole inertielle, un altimètre, un baromètre et un port externe pour y brancher un mapsoft.

+1/2/3 dés aux tests de survie pour s'orienter ou retrouver son chemin.

Vérins hydrauliques

(Cyberware, Ess. -1, niveau 2)

Cet implant nécessite d'avoir des jambes cybernétiques. Ils améliorent la capacité de saut, hauteur comme longueur. Octroie +2 dés sur les tests de saut.

Visualiseur (Cyberware, Ess. -1, niveau 1)

Le visualiseur permet à son utilisateur d'exporter une image, 2D ou 3D, de son esprit vers la réalité

augmentée (ou directement sur du papier en utilisant une imprimante sans-fil).

Yeux cybernétiques

(Cyberware, Ess. -1, niveau 3/4/5)

Conçus originellement pour rendre la vue aux aveugles, les cybereyeux offrent maintenant bien plus que la vision humaine normale. Ils existent dans toutes les formes et couleurs, d'une apparence quasiment naturelle au chrome intégral en passant par une infinité d'autres choix. Ils intègrent une interface visuelle, la compensation anti-flash, et une vision parfaite. Ignore les modifications de luminosité et permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests de Perception visuelle.

BIOWARE

Les augmentations biologiques (bioware) sont également très présentes en 2075. Plus coûteuses que le cyberware, elles s'adressent à une clientèle plus aisée.

Accroissement de la neuro-rétention

(Bioware, Ess. -0.5, niveau 2)

L'utilisateur acquiert une meilleure mémoire à court terme. Il gagne l'avantage « Mémoire photographique »

Mémoire photographique : +2 dés pour se souvenir de quelque chose qu'il a déjà vu

Amélioration de l'ouïe

(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

C'est une amélioration basique de l'acuité de l'oreille métahumaine qui permet d'affûter l'ouïe ou de la restaurer si elle avait subi des dommages.

+1/2/3 relances aux tests de Perception faisant appel à l'ouïe.

Amélioration mnémonique

(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Cette excroissance de matière grise fortement concentrée est attachée aux centres mémoriels, améliorant les mémoires à court et long terme. Octroie +1/2/3 dés sur les tests de mémoire, et 1/2/3 connaissances supplémentaires.

Amplificateur cérébral

(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Les replis, méandres et circonvolutions de votre

cerveau sont augmentés d'un système nerveux additionnel, afin d'améliorer vos capacités cérébrales. Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés à la Logique.

Amplificateur synaptique,
(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3)
+1 point d'Anarchy par Scène.

Articulations élastiques
(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Cette modification permet aux articulations d'être déformées sans douleur puis de rapidement retrouver leur position d'origine. L'effet global est une augmentation de la flexibilité du corps qui autorise des contorsions extrêmes.

+1/2/3 dés aux Test d'Athlétisme pour se faufiler dans des espaces très petits ou se sortir de liens.

Augmentation de la Densité Osseuse
(Bioware, Ess. -0,5, niveau 3/4/5)

Réduit les dommages reçus de 1/2/3 points.

Booster synaptique
(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Les cellules nerveuses de la moelle épinière sont élargies et dupliquées, ce qui augmente la bande passante nerveuse.

Il en résulte un temps de réaction bien plus court.
Niveau 3 = +1 point d'Anarchy par scène ; niveau 4 = +1 attaque par narration, +1 point d'Anarchy par scène ; niveau 5 : +1 attaque par narration, +2 points d'Anarchy par scène.

Bouclier rénal
(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Il s'agit en fait d'un rein amélioré. Le bouclier rénal améliore le filtrage du sang en éliminant mieux les toxines nocives du flux sanguin.

+1/+2/3 relances pour résister aux poisons, toxines et drogues.

Branchies (Bioware, Ess. -0.5, niveau 2)

Situées sur les côtés du cou de l'utilisateur, les branchies sont la version bioware des cyberbranchies. Elles permettent à l'utilisateur de pouvoir respirer sous l'eau.

Bras bioware (Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)
Des bras cultivés d'après les cellules du transplante, et renforcés par la science. Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés à l'Agilité dans lesquels les bras sont impliqués.

Cheveux et tatouages dynamiques
(Bioware, Ess. -0.5, niveau 2)

Cet effet purement cosmétique permet de changer dynamiquement la taille, la forme et la couleur de ses cheveux et tatouages.

Compensateur de dommages
(Bioware, Ess. -0.5, niveau 4)

Le compensateur de dommages est une sorte de court-circuit des connexions nerveuses qui informent le cerveau de la douleur. Permet d'ignorer les modificateurs des blessures physiques.

Cuir de dragon (Bioware, Ess. -0.5, niveau 2)

Permet d'ignorer 2 points de dommage du feu et aux sorts de feu.

Électrorésistance
(Bioware, Ess. -0.5, niveau 2/3/4)

L'utilisation de matériaux conducteurs permet à l'utilisateur de canaliser toute attaque électrique qu'il subit.

Ignore 2/3/4 points de dommage électrique.

Empreintes digitales dynamiques
(Bioware, Ess. -0.5, niveau 2)

Cette amélioration permet de modifier dynamiquement ses empreintes digitales pour éviter d'en laisser ou pour laisser celles de quelqu'un d'autre.

Filtre Antalgique
(Bioware, Ess. -0,5, niveau 4/5/6)

Ignore 1/2/3 modificateurs de blessures.

Fixateur de réflexes (Bioware, Ess. -0.5, niveau 4, choix d'une compétence d'Agilité)

La première étape de cette recette spéciale est de cultiver un amas de tissus nerveux. Il est implanté dans le crâne et attaché aux nerfs liés à un réflexe moteur. Et voilà, vous obtenez un métahumain avec une meilleure mémoire musculaire. Octroie +2 dés sur la compétence d'Agilité choisie.

**Glande à soies d'araignée
(Bioware, Ess. -0.5, niveau 2)**

En implantant des glandes qui sécrètent une substance suffisamment proche de la soie d'araignée, l'utilisateur peut faire trébucher un adversaire ou même d'effectuer une descente en rappel.

Ces glandes sont souvent implantées dans les poignets des sujets ou dans le bas du dos, permettant de produire par jour environ vingt mètres de soie. Quand la soie est expulsée, l'utilisateur peut choisir de la laisser attachée à la glande ou de la libérer complètement.

Glande chimique (Bioware, Ess. -0.5, niveau 2)

Alors que les glandes chimiques étaient initialement destinées à produire de l'insuline pour les diabétiques, les corpos ont vite compris qu'il existait un marché pour toutes les substances pharmaceutiques naturelles inhabituelles et pour les organes qui les produisent ; les rues ont rapidement suivi le mouvement. La glande chimique est un petit sac biologique qui produit une substance unique utilisable une fois par scène.

Choisir le type de glande :

- **Droque de combat** : +1 point d'Anarchy utilisable dans la Narration
- **Poison** : utilisable par crachat ou morsure
Dommages : 6P Portée : OK/-4/-
- **Narcotique** : Utilisable par crachat ou morsure
Dommages : 6E Portée : Ok/-4/-
- **Gaz inflammé** : Utilisable par crachat
Dommages : 5P/CA Portée : Ok/-4/-

**Graisse de manchot
(Bioware, Ess. -0.5, niveau 2)**

Le corps de l'utilisateur se recouvre d'une graisse lui permettant de résister à des températures très basses, jusqu'à -20°.

**Injection de connaissance
(Bioware, Ess. -0.5, niveau 2/3/4)**

Réelle avancée dans le transfert d'ARN, l'injection de connaissance se situe entre la biomodification et le bidouillage génétique, il permet d'implanter des connaissances basiques directement dans le cerveau.

+1/2/3 Connaissances ou langues supplémentaires.

Orthoderme (Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)
Ce maillage de fibres biologiques intégrées à la peau fournit l'équivalent d'une armure personnelle tout en étant quasiment indiscernable. Réduit les dommages reçus de 1/2/3 points.

**Peau Caméléon
(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5/6)**

Cette modification permet à l'utilisateur de sélectionner toutes les teintes de couleurs du ton qu'il a choisi.

+1 relance au test de comédie pour se faire passer pour quelqu'un d'autre.

A partir du Niveau 4 : +1/+2/+3 relances aux tests de Furtivité pour disparaître dans le décor tant que l'on est immobile et nue.

**Phéromones de créature optimisées
(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)**

Permet à l'utilisateur de produire des phéromones lui permettant de calmer, attirer ou dresser plus facilement les animaux et paracréature.

+1/2/3 dés aux tests de Survie (Dressage) ou Furtivité face à des animaux ou Métacréatures.

**Phéromones optimisées
(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)**

Ces phéromones sont spécifiquement adaptées pour subtilement influencer autrui, et peuvent être relâchées à volonté. Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés au Charisme lors des rencontres physiques.

**Pieds et mains palmés
(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3)**

Les mains et les pieds de l'utilisateur possèdent des palmes de peau.

+1 dé aux tests d'Athlétisme pour les actions de natation.

Pompe d'adrénaline (Bioware, Ess. -0.5, niveau 2)
Cette glande améliorée est implantée dans le bas de l'abdomen et est connectée aux deux glandes surrénales. Au repos, la pompe est un simple réservoir d'adrénaline. Une fois activée, la poche se contracte, envoyant une vague d'adrénaline concentrée dans le sang. Ignore les effets de l'inconscience jusqu'à de nouveaux dommages.

Queue (Bioware, Ess. -0.5, niveau 4)

+2 dés aux tests d'Athlétisme

Réducteur de tremblements**(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)**

Le meilleur ami du sniper ! Le réducteur de tremblements utilise un simple tampon neurologique qui gère les petites secousses que le corps génère naturellement quand il essaie de rester immobile. Permet de rester parfaitement immobile pendant 8h et donne +1/2/3 relances aux tests de d'Armes à feu ou d'Armes lourdes.

Régulateur de sommeil**(Bioware, Ess. -0.5, niveau 2)**

Le régulateur de sommeil est une modification de l'hypothalamus, qui permet de plus longues périodes d'éveil. Le personnage a besoin de moins de sommeil chaque jour, et son sommeil est plus profond et reposant (et il est plus dur de l'en faire sortir). Dormir 3H équivaut à une nuit complète, et il peut rester éveillé deux fois plus longtemps.

Renforcement musculaire**(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)**

Des câbles musculaires spécialement développés in vitro sont tressés avec les fibres musculaires, ce qui augmente la masse musculaire, la force brute et la corpulence de la personne. Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés à la Force.

Sculpture faciale**(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)**

Permet de changer d'apparence et relance 1/2/3 échecs sur les tests de Comédie pour se faire passer pour une personne en particulier.

Symbiotes (Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Ces micro-organismes sur mesures sont introduits dans le système sanguin et améliorent grandement la guérison. Améliore les soins effectués sur vous de 1/2/3 cases.

Symbiote lymphatique**(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3)**

Augmente les soins reçus de +1 case

Symbiote leucocitoïde**(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3)**

Octroie +2D pour résister aux toxines

Symbiote hémotropique**(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3)**

Augmente l'oxygénation du sang et permet de respirer dans des conditions difficiles, altitude ou environnement pressurisé, permet aussi de retenir sa respiration plus longtemps

Symbiote thrombocritique**(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3)**

Agit comme un coagulant intelligent, améliore la cicatrisation et stoppe les hémorragies, stabilisant le corps pour l'empêcher de mourir lorsque le moniteur de condition physique de l'hôte tombe en négatif]

Synthécarde (Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)

Ce myocarde artificiellement amélioré rend les fonctions cardiovasculaires plus efficaces. Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests d'Athlétisme.

Système immunitaire amplifié**(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)**

Permet à l'utilisateur de résister plus facilement aux maladies, drogues et toxine.
+1/2/3 relances pour y résister.

Tonification des bras**(Bioware, Ess. -0.5, niveau 4)**

2 relances sur les tests d'Agilité liés aux bras

Tonification musculaire**(Bioware, Ess. -0.5, niveau 3/4/5)**

Ce traitement augmente l'élasticité et la tension des fibres musculaires. Permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests de Corps à corps.

Volume respiratoire étendu**(Bioware, Ess. -0.5, niveau 2)**

Permet de tripler sa capacité d'apnée.

Yeux de troll (Bioware, Ess. -0.5, niveau 2)

Permet d'obtenir la vision thermographique.

CYBERDECKS

Ce sont des ordinateurs de la taille d'une tablette électronique, utilisés pour hacker la Matrice. Leur usage est soumis à restrictions, voire est illégal dans la plupart des pays du monde civilisé.

Cyberdeck premier prix (Niveau 1)

Erika MCD-1, Microdeck Summit, Radio Shack CPD-500, etc.

Firewall 1, Moniteur de condition matriciel : 6 cases, 1 programme, permet de relancer 1 échec sur les tests d'actions matricielles.

Cyberdeck entrée de gamme (Niveau 3)

Microtronica Azteca 200, Hermès Chariot, Little Hornet, etc.

Firewall 2, Moniteur de condition matriciel : 9 cases, 1 programme, permet de relancer 1 échec sur les tests d'actions matricielles.

Cyberdeck moyen de gamme (Niveau 5)

Novatech Navigator, Renraku Tsurugi, Xiao mpg-1, etc.

Firewall 3, Moniteur de condition matriciel : 9 cases, 2 programmes, permet de relancer 1 échec sur les tests d'actions matricielles.

Cyberdeck haut de gamme (Niveau 7)

Sony CIY-720, Shiawase Cyber-5, Fairlight Excalibur, etc.

Firewall 3, Moniteur de condition matriciel : 12 cases, 2 programmes, permet de relancer 2 échecs sur les tests d'actions matricielles.

Consolidation (Hardware, niveau 3)

Ce composant améliore le cyberdeck avec un filtre permettant d'amortir les dommages entrants. Ajoute 3 cases au moniteur de condition du cyberdeck.

Coprocasseur multidimensionnel (Hardware, niveau 3)

Ce module augmente la capacité de traitement I/O, améliorant le temps de réponse des commandes et signaux matriciels. Octroie +1 action matricielle, 1 point d'Anarchy par scène dans la matrice.

Dongle massue (Hardware, niveau 1)

Connecté au cyberdeck, ou soudé aux circuits intégrés, ce dongle octroie un bonus de +1 au résultat d'un dé lors d'un cybercombat.

Programme embarqué (Hardware, niveau X)

Cette mémoire tampon est capable d'intégrer un programme temporaire utilisable à la volée. Dépensez un point d'Anarchy pour charger et utiliser un programme de niveau X ou moins, actuellement non disponible sur votre cyberdeck.

Camouflage (Hardware, niveau 2)

Ce module leurre l'œil vigilant du DIEU. L'action illégale est perçue comme une intervention officielle. La confusion temporaire ainsi créée ralentit la convergence. Le niveau de surveillance passe donc à 4 (au lieu de 3) pour le déclenchement de l'alerte.

PROGRAMMES

Ce sont des fichiers de lignes de code exécutés sur un deck. Quand un programme est actif, il améliore le deck ou lui fait bénéficier de plus de fonctionnalités. Ils apparaissent comme des icônes connectées au persona. La vente, la détention et l'usage de programmes de hacking sont illégaux en l'absence de permis.

Agresseur (Programme, niveau 2/3/4)

En tenant activement la trace des marks placées par le persona, ce programme ajoute 1/2/3 dés sur les tests de Hacking (cybercombat uniquement).

Agent (Programme, niveau 2/3/4)

Un agent est un programme autonome qui s'exécute dans un emplacement de programme. Il peut effectuer des actions matricielles à la place du personnage, utiliser d'autres programmes disponibles, entrer en cybercombat si nécessaire.

Cependant, en cas de dommages, il partage le moniteur de condition matriciel du cyberdeck avec le personnage. Lorsqu'un agent est actif, il possède son propre persona. Il possède une réserve de 6/8/10 dés.

Armure (Programme, niveau 2/3/4)

Ce programme, fonctionnant avec le micrologiciel pour faire office de second firewall.

Il augmente de 3/6/9 cases le moniteur de condi-

tion matriciel du cyberdeck.

Biofeedback (Programme, niveau 2)

Ce programme mêle de dangereux signaux biofeedback aux attaques menées contre d'autres icônes. Ce système est utilisé par les CI noires, les G-men et les agents de DIEU. Il n'a d'effets que si la cible est de nature organique, infligeant ainsi des dommages matriciels physiques ou étourdissants.

Chiffrement (Programme, niveau 2)

Cet utilitaire code les flux de communication de point à point. Ajoute +1 en Firewall.

Cryptage (Programme, niveau 2/3/4)

Ajoute 1/2/3 dés sur les tests de défense en cybercombat.

Discrétion (Programme, niveau 2/3/4)

Cet utilitaire redirige le trafic matriciel du deck sur des fausses pistes, et inflige ainsi un modificateur de -1/2/3 dés pour pister matriciellement le personnage.

Écran de fumée (Programme, niveau 2)

Le code composant votre persona est semi-aléatoire, en réarrangement constant. Il est ainsi plus difficile de vous cibler spécifiquement. Relance de 2 échecs sur la défense en cybercombat.

Evaluation (Programme, niveau 1)

Permet d'évaluer le prix du marché pour cette information.

Exploitation (Programme, niveau 2/3/4)

Ce programme analyse et scanne une cible pour chercher les failles de son Firewall. Il octroie 1/2/3 dés sur les tests de Hacking (hors cybercombat).

Fork (Programme, niveau 3)

Cet utilitaire permet de cibler 2 adversaires différents en une seule et même action sur un test matriciel.

Marteau (Programme, niveau 2/3/4)

À chaque fois que le persona inflige des dommages matriciels en cybercombat, ce programme offensif augmente les dommages de 1/2/3.

Miroir aux Alouettes

(Programme, niveau 1/2/3)

Relance 1/2/3 dés sur les tests de Défense Matricielle.

Navigateur (Programme, niveau 2)

Ce navigateur matriciel et moteur de recherche très utile divise de moitié le temps nécessaire à trouver une information pertinente. Octroie +2 dés sur les tests de perception matricielle.

Pistage (Programme, niveau 2/3/4)

Ce programme surveille une cible à la place du personnage, facilitant la recherche et la localisation de son propriétaire dans le monde réel. Ajoute 1/2/3 dés sur les tests de pistage matriciel.

Recherche (Programme, niveau 2/3/4)

Relance 1/2/3 dés sur les tests de Perception Matricielle.

FORMES COMPLEXES (ÉMERGÉS UNIQUEMENT)

Ce sont des algorithmes mentaux utilisés par les technomanciens pour manipuler la matrice, au même titre que les programmes pour un decker.

Bombe d'interférences (f.c. d'effet, niveau 2)

Elle vous rend invisible dans la Matrice pour deux Narrations, mais les interférences font que toutes les icônes dans la zone sont alertées de l'anomalie.

Bouclier (f.c. ; 1/2/3)

Cette forme complexe réduit de 1/2/3 points les dommages subits en cybercombat tant qu'elle est maintenue.

Commande de véhicule (fc ; niv. 2/3/4)

Cette forme complexe permet de contrôler plusieurs drones et de relancer 1/2/3 échecs sur les tests de pilotage ou d'attaque avec les drones.

Dispersion (f.c. d'effet, niveau 2/3/4)

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

Étranglement (f.c de combat, niveau 2/3/4)

Une attaque réussie n'inflige pas de dommages, mais provoque la relance d'1/2/3 succès aux actions matricielles tant que la forme est maintenue. Défense : LOG + Firewall

Infusion (f.c. d'effet, niveau 2/3/4)

Elle augmente de 1/2/3 dès la réserve de la cible pour ses tests matriciels liés à la Logique (hors cybercombat).

Lance de résonance (f.c. de combat, niveau 2)

Version évoluée du pic de résonance, générant de sérieuses erreurs dans le code de l'adversaire touché. Dommages matriciels 6P, réduit le Firewall du défenseur de 2 pour la scène. Défense Logique + Firewall.

Marionnettiste (F.C. d'effet, niveau 4)

Cet effet de forme complexe permet d'imposer des ordres de résonance à la cible, l'obligeant à effectuer une action matricielle. Le joueur choisit une cible et une action matricielle à effectuer puis fait un test opposé de LOG + Technomancie contre VOL + Firewall. Le nombre de succès excédentaires nécessaire dépend du type d'action choisi : de 1 à 3 suivant la complexité de l'action. Si le test est réussi, la cible effectue l'action matricielle définie à sa prochaine action disponible.

Nettoyeuse (f.c. d'effet, niveau 2/3/4)

Les 1/2/3 prochaines actions matricielles illégales du technomancien sont camouflées aux yeux du DIEU, et n'augmentent pas les points de surveillance.

Pic de résonance (f.c. de combat, niveau 1)

Cette forme complexe permet d'envoyer un pic destructeur de résonance brute sur la cible. Dommages matriciels 5P, Défense Logique + Firewall.

Redirection (f.c. d'effet, niveau 2)

Renvoie, tant que maintenu, 1 dommage subit en Cybercombat vers l'attaquant (non résisté).

Retour biofeedback (f.c. d'effet, niveau 2)

Confère au technomancien la capacité de retourner à l'expéditeur une partie de l'énergie d'une attaque en cybercombat. Tant que la forme est

maintenue, 1 point de dommage est renvoyé pour chaque attaque réussie à son encontre.

Smartlink (niv. 2)

Cette forme complexe a les mêmes fonctions que le cyberware du même nom. Couplée à une arme équipée d'un smartgun, elle informe le technomancien de la distance des différentes cibles, du niveau du chargeur, du type de munitions, de l'échauffement du canon, du stress mécanique, etc. Ajoute 1 dé aux tests d'armes à feu et d'armes lourdes.

Sprite Inscrit (Niveau 4/5/6)

Un sprite du type sélectionné et de niveau Figurant/Antagoniste/Terreur est votre allié et ne compte pas dans la limite de sprites actifs.

Styilet de Résonance (f.c de combat, niveau 2)

Dommages matriciels 6E et réduit le Firewall de 1 dé pour le reste de la scène. Défense: LOG + FIREWALL.

Suture (f.c. d'effet, niveau 2)

Elle soigne un sprite d'une case de dommages matriciels par succès sur un test simple de Technomancie + Logique.

Tempête d'impulsions (f.c. d'effet, niveau 3/4/5)

Cela force les cibles dans la zone d'effet à relancer 1/2/3 succès sur leurs tests de Hacking ou de Technomancie.

Voile de résonance (f.c. d'effet, niveau 2)

Le voile fait croire à la cible que quelque chose vient de surgir dans la matrice. Tant que la forme est maintenue, la cible est distraite par l'anomalie, et subit -1 dé sur tous ses tests.

Voile d'interférences (f.c. d'effet, niveau 2)

L'énergie de la résonance enveloppe le technomancien et le cache d'un regard indiscret. Sur un test de perception matricielle, un observateur doit réaliser 1 succès supplémentaire pour vous localiser.

FLUX DE RÉSONANCE (ÉMERGÉS UNIQUEMENT)

Les flux sont comparables aux voies de l'adepte, et offrent de nouvelles possibilités aux technomanciens. Ils peuvent améliorer leurs compétences dans la matrice, voire même interagir avec le monde physique.

Cyberadepte (Flux de résonance, niveau 2)

Ce sont des technomanciens possédant la capacité de modifier la manière dont la résonance interagit avec le cyberware. Une fois par jour, relance possible de tous les échecs sur une attaque effectuée avec du cyberware.

Dronomanciens (flux de résonance, niv. 2)

Les dronomanciens aiment voir le monde à travers les yeux électroniques des drones et appareils asservis. Ils voient toutes ces choses comme des animaux de compagnie. Une fois par jour, relance possible de tous les échecs sur un test lié au Rigging.

Infomanciens (flux de résonance, niv. 2)

Ces technomanciens voient la matrice de façon spirituelle et intuitive, se basant sur l'analyse de ses données. Ils aiment se baigner dans les rivières d'informations que constituent les gens et leurs commlinks et PAN, vénèrent et appellent les esprits du code que sont pour eux les sprites pour analyser les schémas de la vie matricielle. Une fois par jour, il trouve une source pour faire un test de Recherche matricielle.

Machinistes (Flux de résonance, niveau 2)

Ces technomanciens comprennent intuitivement les machines, rouages, parties mobiles et autres propriétés liées. Une fois par jour, il peut provoquer une défaillance le temps d'une narration, empêchant ainsi un équipement cybernétique, électronique ou mécanique de fonctionner.

Networkers (flux de résonance, niv. 2)

Ce sont les adeptes de l'effet papillon, version numérique. Pour eux, la matrice est constituée d'une multitude de fils, de trafics et de communications voyageant dans toutes les directions comme un courant électrique le long d'un nerf. Ces technomanciens se voient comme ceux pouvant véritablement voir et influencer ses motifs : en supprimant

d'anciens fils, en tissant de nouveaux, ils manipulent la toile, pensant que de petites interventions peuvent amener des changements drastiques. Une fois par jour, les networkers gagnent 1 point d'Anarchy lors d'une Scène matricielle.

Singularitiens (flux de résonance, niv. 2)

Ils sont la prochaine étape de la matrice, ceux qui la transformeront en super-intelligence artificielle guidant l'humanité. Technomanciens, utilisateurs matriciels normaux, et sprites en constituent les sous-routines devant évoluer pour atteindre le niveau critique de singularité. Une fois par jour, relance de tous les échecs d'une action matricielle, du technomancien ou de l'un de ses sprites, hors cybercombat.

Sorceleurs (Flux de résonance, niveau 2)

Ils sont passés maîtres dans le code machine de bas niveau, au plus proche de la source, pour assembler des formes complexes entre elles. Une fois par jour, ils peuvent associer les effets de deux formes complexes en une seule tâche, lors d'un test unique.

Technochamans (Flux de résonance, niveau 2)

Ces derniers favorisent l'aspect spirituel de l'appel de la résonance, experts des sprites et créatures issues de la résonance. Ils peuvent compiler un sprite additionnel.

SPRITES

Code

Forme complexe d'effet, le sprite gagne 2/3/4 dés sur ses tests de Cryptage/Décryptage.

Coursier

Forme complexe d'effet, 2/3/4 relances pour les tests de Pistage.

Cracker

Forme complexe d'effet +2/+3/+4 dés pour les tests de Hacking (hors cybercombat)

Données

Forme complexe d'effet, 2/3/4 relances aux tests de Perception Matricielle.

Erreur

Forme complexe d'effet, la cible relance 1/2/3 succès sur ses tests d'Arme à feu, matriciels ou de pilotage.

Limier

Forme complexe d'effet, le sprite gagne 2/3/4 relances pour les tests de Pistage.

Machine

Forme complexe d'effet, la cible gagne une résistance de 2/3/4 contre les dommages matriciels.

Paladin

Forme complexe d'effet, le sprite réduit les Dommages matriciels de 2/3/4 points.

Tank

Forme complexe d'effet, le sprite gagne 2/3/4 dés pour les tests de Cybercombat.

Tuteur

Forme complexe d'effet, la cible du sprite relance 1/2/3 échecs sur un test de Biotech, d'Informatique ou d'Ingénierie.

SORTS (ÉVEILLÉS UNIQUEMENT)

Le lancement de sorts est l'art de canaliser le mana par la force de la volonté, le transformant en une forme astrale ou physique appelée sort. La tradition suivie par le magicien utilise probablement des chants, des gestes, des pas de danse et bien d'autres choses pour accompagner cela.

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.

Allure (Sort d'effet, niveau 1)

Le sort permet de changer instantanément de style vestimentaire, de maquillage et d'accessoires esthétiques.

Analyse de véracité (Sort d'effet, niveau 1)

Le lanceur peut savoir si les propos d'une cible sont vrais, ou du moins si elle croit qu'ils sont vrais.

Antidote (Sort d'effet, niveau 1)

Ce sort permet à la cible d'éliminer les effets d'une toxine, drogue ou poison.

Armure (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Tant que le sort est maintenu, il octroie 3/6/9 cases d'Armure supplémentaires à la cible. Le sort est automatiquement interrompu une fois toutes les cases cochées.

Armure de flammes (Sort d'effet, niveau 3)

Tant que le sort est maintenu, octroie 3 cases d'Armure supplémentaires à la cible, 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)

Ce sort augmente la capacité de réaction du sujet. 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 - Physique ou Mana

(Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Ce sort crée un champ de force fixe, translucide et étincelant. Ce mur physique mesure quelques mètres et possède 3/6/9 cases de Blindage. La version mana est un mur d'énergie ne laissant pas passer le vivant et agissant aussi le plan astral.

Boule de feu (Sort de combat, niveau 2)

Ce sort crée une explosion de flammes dans le monde réel pour brûler la ou les cibles. Ces flammes s'éteignent après avoir frappé leurs cibles, mais elles peuvent embraser des matériaux inflammables au passage. Dommages 6P, affecte plusieurs cibles (aire d'effet), Défense AGI + LOG.

Clairaudience (Sort d'effet, niveau 1)

Le sujet peut entendre des scènes distantes comme s'il était physiquement présent à un point choisi à portée sensorielle du sort.

Clairvoyance (Sort d'effet, niveau 1)

Le sujet peut voir des scènes distantes comme s'il était physiquement présent à un point choisi à portée sensorielle du sort.

Confusion (Sort d'effet, niveau 2/3/4)**Monde chaotique (Sort d'effet, niveau 3/4/5)**

Tant que le sort est maintenu, il produit une saturation chaotique d'effets sensoriels pour perturber la cible. Confuse, elle subit un modificateur de -1/2/3 dés sur tous ses tests. Monde chaotique s'applique dans une zone d'effet.

Contrôle mental (Sort d'effet, niveau 2)

Tant que le sort est maintenu et la cible visible, le magicien impose sa volonté à son esprit, par des ordres mentaux auxquels elle est forcée d'obéir. Elle agira au mieux de ses capacités pour les réaliser, mais pourra se défaire de l'emprise du lanceur si sa vie, ou celle d'un être cher, est directement mise en danger. Défense de VOL + LOG pour résister au sort.

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.

Coup Etourdissant (Sort de combat, niveau 3)

Dommages de 5E/CA, Défense AGI + LOG. La cible perd son déplacement.

Derniers instants (Sort d'effet, niveau 2)

Très utile pour les enquêteurs, ce sort permet de revivre les derniers instants d'une victime récemment décédée (depuis «essence» heures maximums), afin de connaître la cause de la mort et les circonstances entourant le décès.

Les quelques derniers moments de sa vie apparaissent au sujet sous forme de visions floues et de sensations viscérales, ce qui a tendance à se couvrir en cas de mort violente.

Détection des ennemis (Sort d'effet, niveau 1)

Le lanceur peut localiser, à portée intermédiaire, toute personne avec des intentions hostiles envers lui. Le sort ne repère pas les pièges, puisqu'ils ne sont pas vivants, et ne peut pas détecter quelqu'un prêt à tirer au hasard dans la foule, puisque l'hostilité de celui-ci n'est pas dirigée envers le sujet du sort.

Détection de la magie (Sort d'effet, niveau 1)

Le lanceur détecte la présence de tous les focus, sorts, runes, loges magiques, préparations alchimiques, rituels actifs, et esprits à portée de sens.

Détection de la vie (Sort d'effet, niveau 1)

Le lanceur détecte les êtres vivants, de chair et d'os (pas les esprits), à portée de sens, et connaît leur nombre et leur position relative.

Détoxification (Sort d'effet, niveau 2)

Purge le corps de toute trace de drogues ou de poisons, ne soigne pas les dommages subis, prévient juste l'apparition de nouveaux symptômes..

Diagnostic (Sort d'effet, niveau 1)

Ce sort permet de déterminer l'état de santé de la cible, et d'évaluer le type de soins à apporter pour le mettre sur la voie du rétablissement.

Éclair étourdissant (Sort de combat, niveau 4)**Boule étourdissante (niv +1, aire d'effet)**

Ce sort canalise un pouvoir magique d'une violence d'impact, en criblant la cible de dommages étourdissants, parfois jusqu'à l'inconscience, de manière à ne pas la tuer. Dommages 8E/CA, Défense FOR + VOL.

Éclair mana (Sort de combat, niveau 2)**Boule mana (niv +1, aire d'effet)**

Ce sort canalise une puissance magique destructrice à l'intérieur de la cible, causant des dommages physiques. Les dommages infligés sont similaires à une mort cellulaire massive induite par les radiations ou à une fasciite nécrosante, mais ne s'accompagnent pas des autres effets à court et long termes. Dommages 6P/CA, Défense FOR + VOL.

Enchevêtrement (Sort de combat, niveau 2)

Le lanceur invoque des plantes grimpantes et des racines noueuses sortant du sol pour agripper la cible de leurs puissantes étreintes. Dommages 4P. Défense AGI + LOG. La cible ne peut plus se mouvoir.

Fantasme tridéo (Sort d'effet, niveau 2)

Tant que le sort est maintenu, le lanceur crée une scène illusoire convaincante façonnée à ses désirs, affectant les êtres vivants comme la technologie.

Les témoins de la scène subissent une pénalité de -2 dés sur leurs tests de perception.

Flot d'acide (Sort de combat, niveau 2)

Vague d'acide (niv +1, aire d'effet)

Ce sort projette une substance corrosive puissante sur la cible, dévorant les matières organiques comme les métaux. Dommages de 6P, Défense AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Flot toxique (Sort de combat, niveau 4)

Vague toxique (niv +1, aire d'effet)

Ce sort projette un mélange de substances chimiques sur la cible, rongant les chairs comme les matériaux. Dommages 6P/CA, Défense FOR + VOL. +2 dommages à l'armure. Dommages continus non résistés de 1P par narration (max. 3).

Foudre (Sort de combat, niveau 3)

Ce sort projette une importante charge électrique sur la cible, ionisant l'atmosphère au passage. Dommages 6P/CA, Défense AGI + LOG, permet de relancer 1 échec sur le test de Sorcellerie.

Frappe (Sort de combat, niveau 2)

Explosion (niv +1, aire d'effet)

Ce sort frappe la cible via une force psychokinésique invisible, similaire à un coup de bélier, la déséquilibrant au passage. Dommages 6E, Défense FOR + VOL. La cible est projetée au sol.

Illusion (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

La cible voit et entend 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.

Influence (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Tant que le sort est maintenu, le magicien influence mentalement la cible, lui instillant subtilement des idées, des pensées, des convictions comme si c'était les siennes, conférant ainsi +1/2/3 dés pour les tests de Comédie et de Négociation contre la cible.

Invisibilité (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Invisibilité physique (Sort d'effet, niveau 3/4/5)

Tant que le sort est maintenu, il rend la détection du sujet plus difficile par les sens visuels normaux

ou augmentés. Il reste cependant tangible et détectable par les autres sens. Son aura magique est toujours visible à la perception astrale. Le sort permet la relance de 1/2/3 échecs sur les tests de Furtivité. La version physique agit aussi sur tous les équipements numériques et optiques.

Invisibilité de masse (Sort d'effet, niveau 3/4/5)

Similaire au sort précédent, ses effets s'appliquent sur un groupe de personnages.

Lance de feu (Sort de combat, niveau 5)

Le lanceur attaque sa cible en projetant un jet de plasma. Dommages 8P/CA, Défense AGI + LOG. +2 dommages à l'armure.

Lance de glace (Sort de combat, niveau 3)

Le lanceur attaque sa cible en projetant un fragment de glace au fort pouvoir d'impact. Dommages 6E/CA, Défense FOR + VOL. +2 dommages à l'armure.

Lance-Flamme (Sort de combat, niveau 3)

Dommages 6P, Défense AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Masque (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Masque physique (Sort d'effet, niveau 3/4/5)

Le lanceur modifie l'apparence physique, la voix et l'odeur du sujet, dans les limites de sa taille, silhouette et corpulence naturelles. Le sort permet de relancer 1/2/3 échecs sur ses tests de Comédie tant que le sort est maintenu. Masque n'affecte que les êtres vivants, masque physique affecte également les objets technologiques.

Mode (Sort d'effet, niveau 1)

Change instantanément de style d'un vêtement ou maquillage.

Monde chaotique

(Sort d'effet, air d'effet, niveau 3/4/5)

Confusion de masse et toutes les personnes dans la zone relancent 1/2/3 succès sur tous leurs tests tant que le sort est maintenu.

Réparation (Sort d'effet, niveau 2)

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.

Résistance à la douleur

(Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Ce sort permet au sujet de ne plus ressentir la douleur causée par des blessures. Il ignore ainsi les modificateurs de blessure de 1/2/3 dés.

Sens du combat (Sort d'effet, niveau 2/3/4)

Ce sort aide à analyser les combats et autres situations dangereuses à portée en ressentant les événements une fraction de seconde avant qu'ils ne surviennent. Pour la durée de son maintien, il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests de défense en combat.

Soins (Sort d'effet, niveau 2)

Le sort répare les tissus et matières organiques meurtris, et soigne ainsi une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de Sorcellerie + Volonté (n'oubliez pas un éventuel modificateur dû à l'Ess. de la cible).

Vague sonore (Sort de combat, niveau 3)

Le lanceur projette une onde de choc sonore pour brièvement assommer ses adversaires. Dommages 6E, Défense AGI + LOG. Aire d'effet. Les cibles ont un malus de -1 dé sur les tests de leur prochaine narration.

FOCUS (ÉVEILLÉS UNIQUEMENT)

La forme physique d'un focus varie (bracelets, amulettes, ceintures, baguettes, bâtons de marche, dagues, flasques, etc.), même si la plupart du temps, il reflète la tradition de son créateur. On ne peut utiliser un focus à moins de l'avoir lié à soi-même. Ils possèdent une aura visible de l'espace astral et transportent la signature astrale du magicien auquel ils sont liés.

Amulette de Protection

(Talisman, niveau 2/3/4)

Réduit les dommages d'une attaque magique de 1, 2, 3 dés si dépense d'un point d'Anarchy.

Focus d'arme (Arme de mêlée, niveau 2)

Une arme enchantée se montre efficace contre les formes astrales (en perception comme en projection astrale). Une fois par jour, permet de relancer les échecs sur un test de Corps à corps.

Focus d'arme majeur (Niveau 2/3/4)

Arme de corps à corps, dégâts (FOR/2 + 3)P, + 1/2/3 dés pour les tests de Corps à corps.

Focus de bannissement (Niveau 2)

Une fois par jour, permet de relancer les échecs sur un test de bannissement d'esprit.

Focus d'esprit (Niveau 2)

Permet d'invoquer un esprit supplémentaire.

Focus d'invocation (Niveau 2)

Une fois par jour, permet de relancer les échecs sur un test d'invocation.

Focus de maintien (Niveau 2)

Ce focus permet de maintenir un sort supplémentaire sans malus.

Focus de protection (Niveau 2)

Une fois par jour, vous pouvez diviser par deux (arrondi au supérieur) les dommages d'une attaque effectuée à votre rencontre.

Focus qi (Niveau 2)

Une fois par jour, vous pouvez relancer les échecs sur un jet impliquant un pouvoir d'adepte.

Focus de sorcellerie (Niveau 2)

Une fois par jour, permet de relancer les échecs sur un test de lancement de sort.

Tatouage Focus (Niveau focus + 1)

Permet de reproduire les effets d'un Focus, cet Atout n'est PAS améliorable par l'expérience.

POUVOIRS D'ADEPTES (ÉVEILLÉS UNIQUEMENT)

Certains éveillés sont capables de canaliser le mana en eux, leur donnant des capacités physiques accrues qui les rendent supérieurs aux métahumains. On les appelle adeptes physiques. Ils focalisent leur pouvoir magique pour atteindre l'harmonie entre le corps et l'esprit. Ce sont des athlètes, des artistes martiaux, des gourous sportifs, etc.

Agilité animale (Niveau 2/3/4)

Ce pouvoir augmente la capacité du personnage à escalader des surfaces et à se glisser dans des espaces qu'on aurait cru impraticables. Confère +1/2/3 relance aux tests d'Athlétisme.

Armure mystique (Niveau 3/4/5)

Ce pouvoir protège l'adepte contre les attaques physiques et les coups subis en combat astral, en réduisant les dommages reçus de 1/2/3 points.

Augmentation d'attribut (à préciser, niveau 2/3/4)

L'adepte peut faire appel à ses ressources intérieures pour réaliser des prouesses physiques extraordinaires, bien au-delà de ses aptitudes normales. Le pouvoir augmente un attribut (sélectionné au moment où l'Atout est appris) de +1/2/3 pendant 1 Tour. Temps de Recharge : 1 Tour.

Charge bestiale (Niveau 3)

Le personnage se jette contre son ennemi de tout son poids pour l'assommer ou le renverser. Si un test de combat est réussi la cible est projetée d'une portée et prend (FOR/2+3)E de dégâts.

Chute libre (Niveau 1)

Ce pouvoir aide l'adepte à absorber l'énergie cinétique lors d'une chute ou d'un saut vertical, réduisant ainsi les dommages de moitié.

Combat en aveugle (Niveau 2)

En se reposant sur une sorte de 6e sens, l'adepte doté de ce pouvoir est capable de se battre au corps à corps, et ce, même s'il est aveuglé ou privé de la vue.

Compétence améliorée (Niveau 2/3/4)

Au choix +1/2/3 dés ou +1/2/3 relances à la compétence choisie.

Contre-attaque (Niveau 2)

Effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer sans dépenser de point d'Anarchy - 1 fois par Narration

Contorsion (Niveau 1)

Avec ce pouvoir, l'adepte est capable de se plier, se tordre et contraindre son corps au-delà de la norme métahumaine, ce qui lui permet de se glisser à travers des orifices étroits, se cacher dans des espaces réduits, ou se défaire plus facilement de ses liens.

Contrôle corporel (Niveau 2/3/4)

Ce pouvoir donne à l'adepte un contrôle total sur son langage corporel et sur sa communication non verbale et subconsciente, même s'il est en situation sociale stressante. Octroie +1 / 2 / 3 dés aux tests de comédie et d'étiquette lors d'interactions sociales.

Contrôle de la mélanine (Niveau 2)

Ce pouvoir permet à l'adepte de changer de couleur de peau, de cheveux et de pilosité afin de ressembler à une autre ethnie et/ou un autre métype. Il octroie +1 dé sur les tests de comédie et de déguisement.

Contrôle vocal (Niveau 2)

Vous pouvez changer la tonalité, la hauteur, l'octave et le volume de votre voix à volonté, dans les limites métahumaines.

Il vous est même possible de l'altérer pour en imiter d'autres, au point de leurrer des systèmes de détection.

Coup critique (Niveau 2/3/4)

Ce pouvoir améliore les capacités de combat au corps à corps du personnage, en augmentant les dommages au contact de 1/2/3.

Coup de griffes (Niveau 3)

Ce pouvoir permet à l'adepte d'infliger des dommages mortels à mains nues, il provoque (FOR/2)+1P de dommages.

Course sur les murs (Niveau 1)

Ce pouvoir permet de se déplacer en courant sur des surfaces verticales (pas d'y rester immobile).

Doigts agiles (Niveau 2/3/4)

+1/2/3 dés aux tests de Crochetage/Escamotage.

Doigts de fée (Niveau 2)

Ce pouvoir confère une habileté manuelle hors norme, conférant +2 dés sur les tests liés à la manipulation, comme la prestidigitation, le crocheteage, se défaire de ses liens, etc.

Empathie animale (Niveau 2)

Ce pouvoir confère à l'adepte une plus grande affinité avec la faune. Confère +2 dés sur n'importe quel test d'influence ou de contrôle d'un animal ou d'une paracrature.

Feindre la maladie et la mort (Niveau 1)

Ce pouvoir autorise l'adepte à imiter les symptômes de la maladie ou de la mort avec assez de vraisemblance pour leurrer les observateurs, excepté les plus pointus. Il effectue même les changements physiologiques nécessaires pour tromper les biomoniteurs ou les médikits (la présence de fièvre, un rythme cardiaque élevé, la sudation, des éruptions cutanées, etc.).

Lorsque l'adepte simule la mort, il tombe dans état comateux, coupé de son environnement, sans réaction aux stimuli (bruit, contact physique, blessure, etc.). Il sort de son état au bout d'une durée déterminée à l'avance, n'excédant pas «essence» heures.

Frappe déséquilibrante (Niveau 2)

Ce pouvoir permet à l'adepte de générer et canaliser son énergie sur une frappe visant à projeter

un adversaire à terre ou à le repousser d'une portée sur un test de corps à corps réussi.

Frappe élémentaire (Elément) (Niveau 2/3/4)

Votre arme ou vos membres s'entourent d'une énergie élémentaire. Augmente les dommages en mêlée de 1/2/3.

Frappe névralgique (Niveau 2)

En ciblant divers points du système nerveux, l'adepte paralyse temporairement une cible de chair et de sang sur un test de corps à corps réussi, sans lui faire d'autres formes de dommages.

Frappe pénétrante (Niveau 2)

L'adepte concentre son énergie pour projeter son attaque au corps à corps juste derrière le point visé, de manière à passer l'armure de l'adversaire. Ajoutez la capacité de contournement d'armure (CA) à vos dommages à mains nues.

Goût du sang (Niveau 3/4/5)

La fureur du personnage en combat devient plus importante dès que le sang est versé. Si le personnage sent l'odeur du sang dans son entourage, il bénéficie de +1/2/3 relance à ses tests de combat au corps à corps ou en mêlée.

Hurllement (Niveau 3/4/5, air d'effet)

Ce pouvoir permet au personnage de pousser un hurlement bestial qui suscite une terreur instinctive chez tous les métahumains ou métacratures qui l'entendent, alliés comme ennemis. Toutes les cibles à portée courte du personnage et ayant ratées un test de LOG+VOL(niveau) se voient infliger une relance de 1/2/3 dès à toutes leurs réussites pendant les deux prochains tours.

Instinct du chasseur (Niveau 3/4/5)

Le personnage sait identifier les proies les plus faciles parmi plusieurs cibles potentielles. Il bénéficie d'un bonus de +1/2/3 à tous ses tests perception et de survie pour repérer ou pister des créatures blessées ou souffrantes.

Mains mortelles (Niveau 2)

Ce pouvoir permet à l'adepte d'infliger des dommages mortels à mains nues, lui donnant le choix d'infliger des dommages E ou P.

Maîtrise des projectiles (Niveau 2)

Un adepte doté de ce pouvoir peut utiliser des objets de la vie courante comme des armes de jet mortelles (bouteilles, credisticks, chargeur vide, ustensile de cuisine, etc.). Octroie +2 dés ou +2 dommages lors d'utilisation des armes de jet.

Marche sur l'Eau (Niveau 1)

Permet d'effectuer un déplacement sur une surface ne supportant pas normalement le poids du personnage.

Mémoire tridimensionnelle (Niveau 2)

L'adepte doté de ce pouvoir enregistre mentalement l'endroit qu'il observe pour se remémorer clairement la scène précise plus tard. Souvent utilisé sur les scènes de crime par les enquêteurs ou les éclaireurs en reconnaissance. Confère +2 dés sur les tests de mémoire.

Mille visages (Niveau 2/3/4)

Ce pouvoir autorise l'adepte à changer de visage en agaçant différemment ses muscles, sa structure osseuse et ses cartilages. Il octroie +1/2/3 relance sur les tests de comédie.

Parade de projectile (Niveau 2/3/4)

Votre rapidité et votre capacité de réaction sont telles que vous êtes capable d'arrêter à mains nues les flèches, carreaux ou autres projectiles lancés.

Vous avez +1/2/3 dés à vos tests de Défense face à des projectiles lancés ou tirés (sauf armes à feu).

Avec 2 réussites excédentaires vous êtes même capable de les renvoyer à leur tireur ou une autre cible dans la même action de défense.

Perception améliorée (Niveau 2/3/4)

Ce pouvoir aiguise tous les sens de l'adepte, autorisant ainsi la relance de 1/2/3 échecs sur les tests de Perception.

Perception astrale (Niveau 1)

Ce pouvoir permet à l'adepte de faire le pont entre les royaumes astral et physique et de voir dans le monde astral. Pendant l'utilisation de la perception astrale, il a une nature duale et peut donc attaquer les formes astrales.

Prise à la gorge (Niveau 2)

Le personnage se jette sur son adversaire pour le mordre sauvagement à la gorge. Il fait des dommages de (FOR/2)+3P/CA.

Poids plume (Niveau 2)

Poids plume est utilisé pour faire des sauts incroyables sur de longues distances, en fournissant un bonus de +2 dés pour les tests de saut.

Réflexes améliorés (Niveau 2/3/4)

Ce pouvoir augmente la vitesse de réaction de l'adepte. 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)

L'adepte résiste de manière innée aux sorts, augmentant ainsi sa réserve de dés de 1/2/3 dés pour résister à leurs effets.

Sang froid (Niveau 2/3/4)

Les personnages possédant ce pouvoir sont résolus, déterminés, et extrêmement confiants dans leurs échanges avec les autres. Il permet de relancer 1/2/3 échecs sur les tests liés aux rapports sociaux.

Sculpture faciale (Niveau 2)

Ce pouvoir autorise l'adepte à changer de visage en agaçant différemment ses muscles, sa structure osseuse et ses cartilages. Il octroie +2 dés sur les tests de déguisement.

Sens améliorés (Niveau 2)

Les sens de l'adepte sont étendus au-delà de la norme métahumaine, lui permettant de voir dans le noir, d'ignorer les éclats lumineux, d'entendre les hautes et basses fréquences.

Sens du combat (Niveau 2/3/4)

Ce pouvoir confère la sensation instinctive de toutes les menaces potentielles proches, en permettant de relancer 1/2/3 échecs sur ses tests de défense en combat.

Soins empathiques (Niveau 2)

Vous pouvez soigner tout ou partie du moniteur de condition physique d'une cible en transférant les dommages sur vous.

Soins symbiotiques (Niveau 3)

Soigne une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de CHA+Biotech (Malus d'Ess.)

Suspension (Niveau 1)

Avec ce pouvoir, vous pouvez escalader des surfaces verticales et y rester accrocher tel un geko. La force d'adhésion ne vous permet cependant pas de tenir au plafond.

ATOUTS SOCIAUX ET DIVERS

Les atouts regroupés ici n'entrent dans aucune des catégories établies.

Achat d'un Avantage (Niveau 2)

Vous pouvez acheter un nouvel avantage sous la forme d'un atout.

Barraka (Niveau 4/5/6)

Le personnage a +1/2/3 points de Chance par mission mais attention cela n'augmente pas sa caractéristique.

Confiance des esprits (Niveau 2)

Les esprits invoqués par le personnage acceptent des ordres d'autres personnes.

Entraînement supérieur (Niveau 3)

Le personnage a subi un entraînement supérieur et a réussi à dépasser les limites naturelles d'une caractéristique d'un point.

Esprit d'équipe (Niveau 2)

Offre la possibilité de donner vos points de chance ou d'Anarchy à un autre joueur.

Gang/Tribu (Niveau 1 à 7)

Vous avez à votre disposition des membres d'un gang/Tribu/Mafia qui peuvent venir vous aider au cours d'une de vos Runs. Il peut intervenir à votre demande 1 à 4 fois [suivant Atout] par Scénario. Ils ne prendront pas de risques inconsidérés et serviront surtout de diversion ou de soutien.

S'il est nécessaire de calculer les dommages qu'ils réalisent, il suffit de prendre le (Niveau d'Atout * 2 par Tour) à répartir comme on le veut.

1 pts : 1 pote (level figurant, 1 intervention)

2 pts : 3 potes (1+2)

3 pts : 6 potes (1 +2 +3)

4 pts : 10 potes (1+2+3+4)

+1 pt : un spécialiste (chaman, face etc...)

+1 pt par intervention possible par scénario

+1 pt par monté de niveau : Figurant > sbire > antagoniste > Pro

Ainsi on peut aussi bien avoir des Halloweeners en furie, qu'un petit gang de razor, ou une tribu d'Amérindien, voir un anneau de seoulpa assez facilement.

Génie du crime (Niveau 4/5/6)

+1/2/3 dés aux tests d'Intimidation et de Négociation

Intimidant (Niveau 2/3/4)

+1/2/3 dés aux tests d'intimidation, si les opposants ratent un test de VOL + CHA, ils sont handicapés par la peur et doivent relancer 1/2/3 succès pour leurs actions contre ce personnage.

Je connais un Gars... (Niveau 3)

Gagne niveau de Charisme (CHA) contacts.

Peur (Niveau 3)

+2 dés pour les tests d'Intimidation.

Poing de pierre (Niveau 3/4/5)

Augmente les dégâts à main nue de 1/2/3

Réflexes supérieurs (Niveau 4)

+1 pt d'Anarchy en plus par scène.

Techniques de combat (Niveau 3/4/5)

Au choix +1/2/3 dés ou +1/2/3 relances aux tests de corps à corps

Touche-à-tout (Niveau 2/3/4)

Lorsque vous ne possédez pas la compétence requise, vous êtes autorisé à relancer 1/2/3 échecs sur les tests concernés.

Un certain «je ne sais quoi» (Niveau 2)

Vous pouvez substituer votre Charisme à l'attribut habituel lorsque vous réalisez un travail d'équipe hors combat.

DRONES

Les drones sont des véhicules sans pilote conçus pour être utilisés à distance par des riggers ou pour opérer de manière autonome.

MICRO-DRONES

Horizon Noizquito (4 Micro-drones, niveau 2)

Développé pour le conflit amazonien, ce drone ne possède aucune arme mais a été conçu pour agresser les sens de ses victimes. Ainsi, ce petit bijou qui ressemble à un moustique peut produire un son de 160 décibels équivalent au bruit d'un moteur de course lancé à pleine puissance, ainsi qu'une lumière stroboscopique aveuglante.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Furtivité +4 dés, peut infliger un malus de 1 dé par drone utilisé sur les compétences visuelles et/ou auditives

Jena robotnik cyclone

(4 Micro-drones, niveau 2)

Modèles similaires : NeoNET Caracas, Renraku Jingo
Ce petit drone monocycle ressemble à un yo-yo et sert à infiltrer les zones protégées pour faire une reconnaissance ou pour les surveiller pendant plusieurs heures.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +1, Furtivité +4 dés, Perception +2 dé

Micro-mouchard (4 Micro-drones, niveau 2)

Ce micro rampant est conçu pour chercher les lignes en fibres optiques et s'y brancher avec un dérivateur optique intégré, pour ensuite ouvrir une connexion sans fil au rigger ou connecter un câble en fibre optique amené à cet effet, qui conduit droit au rigger, permettant une connexion à distance.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +3, Furtivité +4 dés

Shiawase Kanmushi (4 Micro-drones, niveau 2)

Ce minuscule «insecte» à quatre pattes peut grimper aux murs sans difficultés et littéralement se

glisser dans des trous de souris. Il reste cependant très fragile, un simple démarqueur peut le détruire.
1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +2, Furtivité +4 dés, Perception +2 dé

Sikorsky Bell Microskimmer

(4 Micro-drones, niveau 1)

Discret et fiable, ce drone pas plus grand que le couvercle d'un pot de moutarde se déplace en glissant, sur terre et sur eau.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +1, Furtivité +6 dés

Toyota MK-Centipede

(4 Micro-drones, niveau 2)

Modèles similaires : NeoNET MRS-1000

Drone de secours standard, il mesure moins de trente centimètres et fonctionne en réseau avec des dizaines ou des centaines de ses congénères pour fouiller les décombres et les épaves à la recherche de survivants. Il est lourdement blindé pour se protéger des flammes et des liquides caustiques, mais sa lenteur le rend inutile en combat. Une fois qu'un drone a repéré quelque chose, il appelle les autres drones de son réseau. Des adaptateurs situés aux deux extrémités des Centipede leur permettent alors de s'accrocher les uns aux autres.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 2/centipede, Résistance 0, Mobilité +1, Furtivité +1 dé, Perception +2 dés

Sony Goldfish (4 Micro-drones, niveau 1)

Modèles similaires : Mitsuhamma Minnow, NeoNET Pinkeens

Modèle d'entrée de gamme, ce poisson rouge aux dimensions réalistes peut plonger jusqu'à 4 mètres de profondeurs et explorer les zones d'eau calmes.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +1, Furtivité +4 dés

Stonebrook Smokecloud

(4 Micro-drones, niveau 2)

Modèles similaires : Esprit Industries Smartie, Shiawase Kagemusha

Boule de technologie dont deux roues centrales assurent la mobilité, le Stonebrook est lent mais arrive toujours à destination. Spécialisé dans la diversion, il peut reproduire les flash des canons de différentes armes, reproduire le son de toutes les armes à feu, et simuler la présence de plusieurs hommes armés.

Attention, en assurant ce type de prestation, son autonomie tombe à 10 minutes.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +1, Comédie + 3 dés, Furtivité +3 dé

MINI-DRONES

Aerodesign Systems Condor LDS-23

[2 Mini-drones, niveau 2]

Modèles similaires: Ares Cloudship, Renraku Buzzard
Ballon à énergie solaire rempli d'hydrogène, le Condor est un drone d'observation à longue durée, construit avec matériaux transparents et invisibles au radar. Il peut rester en vol stationnaire pendant des semaines. La contrepartie est sa grande vulnérabilité, puis qu'une fois détecté, il ne peut fuir. Gonflé, le drone est presque aussi grand qu'une table de cuisine, mais sa forme non déployée est plus petite qu'une quille de bowling.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité -3, Furtivité +4 dés, Perception +3 dés, volant

Aztechnology Hedgehog

[2 Mini-drones, niveau 2]

Modèles similaires: Ares NS-Aardvark, Lone Star Mockingbird

Destiné à la guerre électronique, ce modèle commence à dater. Utilisé pour repérer les postes de commandement ou de contrôle, il peut écouter en mode passif tout en décryptant les communications, et ce 48 heures durant. Il peut réduire le bruit matriciel en faisant aussi un relai idéal pour les hackers, et les riggers,

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité -, Décryptage +2 dés, Hacking +2 dés

Blob [2 Mini-drones, niveau 1]

Petite boule de liquide magnétique, contenue dans une membrane à la perméabilité variable, et remplie de micro-caméras, le blob peut se faufiler dans des espaces d'à peine 1 millimètre, pouvant même adhérer aux murs et plafonds grâce aux minuscules poils le recouvrant. La flexibilité de cette «goutte» lui permet même de saisir de petits objets, voire de les transporter.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +1, Furtivité +3 dés, Perception +1 dé

Cyberspace Designs Dragonfly

[2 Mini-drones, niveau 3]

Modèles similaires: Aesa Draconide, Mesametric Tekkei-050, Renraku Yokujin

Face à la prolifération de drones, ce modèle est aujourd'hui le meilleur chasseur parmi ces congénères. Chargés de repérer les drones espions où qu'ils se cachent, le Dragonfly a aussi été conçu pour les détruire. Avec sa forme de libellule, et ses ailes équipées de turbo hélices, il a essentiellement recours aux ultrasons pour repérer ses proies. Armés de minuscules pinces à vibrolames, il peut ensuite arracher un drone posé sur un mur ou tout simplement cisailer les ailes ou rotors de cibles volantes. Contre de plus gros ennemis, un essaim de Dragonfly peut aussi se voir monter des microfers à souder qui leur permettront de patiemment percer coques et carrosseries pour atteindre des parties sensibles de la cible. On peut aussi imaginer piéger y installer un système explosif, si son budget le permet.

1 Attaque par drone, 1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +2, Furtivité +4 dé, Scan +1 dé, Dommage 3P, volant.

Drone répéteur [2 Mini-drones, niveau 1]

Ce mini drone volant est équipé d'un transmetteur laser intégré, d'une antenne directionnelle et d'un répéteur de fréquence radio pour allonger la portée du signal d'appareils connectés grâce à son propre signal. Judicieusement installé, il réduit le bruit matriciel en servant de relai.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 0, Furtivité +2, volant.

Festo Pigeon 2.0 [2 Mini-drones, niveau 2]

Modèles similaires: Sony Nightingale, Renraku Bluebird
Petite filiale de Saeder-Krupp, Festo a maîtrisé l'art de la simulation réaliste pour les drones il y a plus de cinquante ans. Son design n'a cessé de s'affiner au fil des décennies et ses produits sont désormais des œuvres d'art.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +2, Furtivité +4 dés, Perception +2 dé, volant.

Horizon CU (2 Mini-drones, niveau 3)

Le CU est une version moins chère des drones de caméra professionnels à poussée vectorisée à un seul rotor. La vitesse a été sacrifiée au profit de la stabilité, du silence et de la qualité d'image.

Très populaire auprès du public et des réseaux sociaux, sa version professionnelle est en tout point améliorée. Ce drone fonctionne généralement par trois pour obtenir trois angles de caméra sur une même Scène.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +2, Furtivité +3 dé, Perception +3 dés, volant.

Lone Star iBall (2 Mini-drones, niveau 2)

Modèles similaires : Renraku Evening Myst

Conçu pour être jeté ou lancé dans une pièce en roulant, ce mini-drone peut rouler tout seul mais ne peut pas franchir les escaliers, les bordures ou les obstacles de grande taille. Ce drone peut être doté d'un flash-pack ou d'une grenade fumigène.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité -3, Furtivité +3 dé, Perception +1 dé, 1 monture d'arme

MCT Fly-Spy (2 Mini-drones, niveau 4)

Ce drone Mitsuhamma a la taille et la forme d'un gros insecte, mais peut atteindre une altitude notablement supérieure.

Difficile à repérer, il peut servir d'oeil volant, bien pratique pour les filatures.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Furtivité +4 dés, Perception +2 dés, volant.

Renraku Gerbil (2 Mini-drones, niveau 1)

Modèles similaires: souris GM-Nissan, fermeture à glissière MCT

Minuscule drone à roues, la Gerbille est dimensionnée pour voyager à travers la plupart des tuyaux, lui permettant d'entrer dans un nombre étonnamment élevé de zones sécurisées. un peu plus gros que la moyenne des mini drones, son moteur lui permet d'être rapide et agile, ce qui lui permet d'échapper suffisamment longtemps à la plupart de ses poursuivants, pour se trouver un trou où se dissimuler.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +2, Furtivité +3 dé, Perception +1 dé

PETITS DRONES

ARES Arms Sentry V (Petit drone, niveau 5)

Modèles similaires: Shpagina Evo-2, Shiawase Minebea
Système de drone sur rail emblématique, le Sentry est un modèle suspendu traversant les installations où il est installé, perdant en mobilité ce qu'il gagne en sécurité et en durabilité. Immunisé au hacking sans fil et alimenté par un réseau indépendant, ces drones continuent de fonctionner même lorsque le reste de l'installation est «tombée».

Le Mercury est sa variante de bureau : ce drone qui équipe désormais 90% des installations d'Ares, est dédié au courrier et permet de faire passer les messages ou les colis d'un département à l'autre de façon fiable et sécurisée. Et si les lieux sont attaqués, les Mercury se retirent, laissant les rails à la puissance de feu des Sentry.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité -, Armes à feu +3 dés, 1 monture d'arme, Firewall 3

Aztechnology Armadillo (Petit drone, niveau 5)

Modèles similaires : Esprit Calete, GAZ-Niki JammStar, MCT Shinobi

Destiné à perturber les communications ennemies, ce drone de guerre électronique est doté de deux brouilleurs performants. Son rôle étant de franchir les lignes ennemies, il est équipé de toutes sortes de systèmes défensifs, d'un blindage lourd, un revêtement antiradar et de contremesures CME. Ce petit bijou de technologie au design épuré se trouve rarement ailleurs qu'au service des troupes azzies, même si on en trouve parfois un modèle simplifié au marché noir.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité -1, Brouilleur et brouilleur intelligent, Furtivité (radar) +3 dés

Aztechnology Crawler (Petit drone, niveau 1)

Ce petit marcheur se joue facilement des escaliers et autres obstacles. Conçu comme espion à distance dans des environnements ruraux ou urbains accidentés, le Crawler est efficace et robuste.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité 3, Furtivité +2 dés.

Citron-brouillard Smoke Generator

(Petit drone, niveau 1)

De conception simple, ce drone à chenilles a pour seule fonction de générer des fumées écrans jusqu'à douze minutes, et des fumées thermiques pour trois minutes. S'il est immobile, le nuage peut s'étendre sur 150 mètres de diamètre environ, et en mouvement, une trainée de 100 mètres de large par 250 mètres de long. Dans les deux cas, le nuage s'élève à dix mètres de haut et commence à se dissiper une minute après que le générateur se soit éteint.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité 2, Furtivité +2, compartiment de fumigène.

Cyberspace Designs Wolfhound

(Petit drone, niveau 3)

Modèles similaires: Ares Sergeant, S-K Dawnrider

Ce drone de reconnaissance de base sacrifie la durabilité ou les armements à des capteurs puissants et une vitesse élevée. Seul drone de sa catégorie à pouvoir briser la barrière du son, il est surtout employé à des vitesses subsoniques pour mieux cacher sa position dans le ciel.

2 Déplacements, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité +3, Furtivité +2, volant

Entertainment Systems Falcon

(Petit drone, niveau 1/2)

Les drones de compagnie sont une version de luxe des drones jouets. Conçus pour avoir l'air de véritables animaux domestiques, avec des besoins comme la promenade, la nourriture et l'excrétion, ils concurrencent difficilement le marché des animaux de compagnie virtuels en raison de leurs prix. Poissons d'aquarium, perroquets, cochons d'inde, chats et chiens, il en existe également de nombreuses versions plus exotiques. Seul la reproduction du vol «naturel» posait problème et Entertainment Systems a relevé le défi : avec le Falcon, fabriqué à la main en raison de sa complexité d'assemblage, le pari a été réussi, mais on est désormais plus proche de l'œuvre d'art que du drone.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +3, Furtivité +2, peut être volant

Evo Proletarian (Petit drone, niveau 1/2/3)

Le meilleur ami du mécanicien. Un dôme sur trois roues et un bras multifonctions, parfait pour fureter au sein du garage. Ils sont assez évolués pour gérer un travail simple (dévisser des écrous, changer les pneus, vérifier l'huile, etc.), ou servir d'assistant pour des choses plus complexes (amener l'outil nécessaire, afficher l'éclaté technique sur son écran, surveiller les alentours lorsque vous êtes sous le véhicule).

Il est même pourvu d'un bon système audio pour passer le temps. Evo a engagé Renraku pour lui créer des logiciels sur mesure, adaptés aux métiers manuels.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité +3, Furtivité +2 dés, Ingénierie +1 / 2 / 3 dés.

Ferret RPD-1X (Petit drone, niveau 3)

Modèles similaires : A-Technologies Ranger, NeoNET Janus, Aztechnology IDS

Modèle de drone ayant fait ses preuves dans la sécurité, ce patrouilleur discret peut être équipé d'un armement léger non létal.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité +3, Armes à feu +1 dé, 1 monture d'arme, Furtivité +2 dés.

Knight Errant P5 (Petit drone, niveau 3)

Modèles similaires : Cyberspace Designs Hornet F21, Suzuki HP-2000, Alstom Classe I

Drone sur roues rapide, le P4 a pour mission de filer les criminels et les divers suspects surveillés par Knight Errant. Il sert aussi lors des courses poursuites : déployé à partir d'un rack, il dépasse la cible puis éjecte une bande d'arrêt, ou se glisse dessous et y colle un transmetteur. Un hacker peut alors s'y connecter pour en savoir plus sur les conducteurs, prendre le contrôle ou bricker le véhicule. Le transmetteur a une autonomie de 24 heures.

2 Déplacements, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité +1, Furtivité +2 dés, Lanceur de bandes d'arrêt et de transmetteur

Horizon Flying-Eye

(Petit drone, niveau 2)

2 minidrones, 1 Déplacement par drone, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité +3, Autopilote 6, Furtivité +4 dés, volants

Horizon Mini-Zep (Petit drone, niveau 1)

Simple drone plus léger que l'air, le Mini-Zep fait partie du quotidien du 6ème monde. Grâce à son du revêtement électro chromatique, on peut y programmer des annonces, diffuser des alertes météorologiques, rappeler des application de la loi, etc. Il peut aussi servir de relai signal.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité -1, Furtivité +2 dés, relais de signal matriciel.

Lockheed Arachne (Petit drone, niveau 4)

Modèles similaires: Ares Sentinel «G» Series, CI Angry Cockroach

Considéré par beaucoup comme un support d'arme plutôt qu'un drone, cette machine peut accueillir sur sa tourelle des armes plus grande que le drone lui-même. Avec son électronique, ses capteurs et ses pattes sophistiquées, elle est de fait une arme redoutable, ses huit appendices lui permettant d'accrocher à n'importe quelle surface, même lorsqu'elle est jetée par un soldat.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité +2, Armes à feu +2 dés, Furtivité +2 dés, Extrémités adhésives, 1 monture d'arme.

Lone Star Castle Guard (Petit drone, niveau 4)

Fer de lance de la Lone Star dans le marché de la sécurité domestique, ce drone est armé d'un pistolet afin de défendre votre foyer et résiste aux petits calibres. Beaucoup plus populaire dans les CAS qu'aux UCAS, ce chien de garde à roues est livré avec quatre bracelets SmartSafety pour garantir qu'il ne vous tire dessus accidentellement. Des colliers peuvent aussi être achetés pour vos animaux domestiques..

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité +1, Furtivité +2 dés, Armes à feu +1 dé, 1 monture d'arme.

Mitsuhama Gun Turret (Petit drone, niveau 3)

Ce drone statique est une simple tourelle armée, bon marché et convenablement blindée.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité X, Armes à feu +1 dé, 1 monture d'arme

Mitsuhama Seven (Petit drone, niveau 1/2)

Gamme récente destinée à dominer le marché casual des drones, le Mitsuhama Seven vise aussi bien le débutant que le rigger averti. Décliné se-

lon 7 modèles, il peut être équipé de roues avec le Wheelie, de chenilles avec le Treads, ou d'une suspension tout-terrain avec le Dirty, mais aussi typé Quad, bateau si vous optez pour le Swims, ballon avec le Soars ou même VTOL avec les quatre mini-rotors du Hovers.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité +1 Furtivité +2 dés, Peut être volant ou tout terrain.

NeoNET Prairie Dog (Petit drone, niveau 3)

Drone tout-terrain, il ne néglige pas non plus la vitesse puisqu'il était destiné à suivre les troupes d'infanteries de l'armée Pueblo sur tous les théâtres d'opération possibles. Destiné au brouillage, ces deux grandes antennes sont caractéristiques du modèle.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité +1, Furtivité +2 dés, Brouilleur et brouilleur intelligent

Pratt & Whitney Sundowner

(Petit drone, niveau 1)

Modèles similaires: Shiawase Hyakusho, Aztechnology Roundup

Utilisé dans l'agriculture pour pulvériser les champs, cet avion n'est pas des plus rapides mais a peu de concurrence dans ce créneau. Son épandage peut se faire sur des lignes de 125 mètres de long, 25 mètres de large et 10 mètres de haut.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité +1

Proteus A.G. «Krakke» [4/6 armé]

Drone unique en son genre, il a été modélisé en imitant un calmar. Ses six tentacules sont utilisés pour propulser le Krake, pour les taches de soudage et de découpe avec une torche plasma fixé à l'une de ses extrémités, mais aussi pour fournir une gamme complète d'options de mouvement. Incroyablement agile dans l'eau, sa petite taille lui atteindre des zones normalement inaccessibles aux métahumains.

Le Proteus, dans un environnement qui reste dangereux, n'en est pas moins un bon combattant face aux créatures marines, et peut en outre être équipé d'un petit groupe de micro-torpilles, mortelles lorsqu'utilisées en grappe, et d'une poche d'encre conçue pour brouiller les capteurs électroniques et empêcher ciblage.

Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 2, Mobilité +3, Manipulation +2 dés, 7 montures d'armes, (Armes lourdes +2, Furtivité +2 dés, Grappes de torpilles 12P, Nuage d'encre ajoutant 3 dés à la Défense)

Renraku Dove (4)

Utilisé exclusivement par DIEU, ce petit avion survole le monde à la recherche de signaux sans fil illégaux. D'apparence commune, la technologie embarquée est par contre de premier ordre
Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité +2, Furtivité +2 dés, Scan +3 dés

Renraku Pelican (1)

Modèles similaires: MCT Transporter-3, Evo Courier
Ces quadricoptères vous survolent chaque jour depuis des années. Simples drones de transport, ils soulèvent des compartiments de rangement modulaire suspendu, chauffés ou refroidis.
Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité +2, Furtivité +2 dés,

Renraku Scuttler (Petit drone, niveau 1)

Modèles similaires: Evo Hi-Five, Ares Thing
Cette cybermain amovible est le moyen parfait pour introduire un drone dans une zone sécurisée. Une fois le drone au sol, le majeur sert de tête, accueillant toute une suite de capteurs, tandis que les quatre autres doigts servent au déplacement. Doté de possibilité de préhension bien au-dessus des autres drones de même taille, le Scuttler est par contre moins rapide et maniable.
1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité -2, Furtivité +1 dé, Manipulation +2 dés

Saab-Thyssen Bloodhound (Petit drone, niveau 2)

Ce drone est utilisé pour enquêter sur les zones contaminées par des agents biologiques, des produits chimiques, ou des rayonnements. Ce drone d'exploration identifie alors ces matériaux, les marque avec de petits drapeaux à code couleur, et recueille et conserve des échantillons de sol.
1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité +1, Furtivité +2 dés, Scan de matériaux +2 dés

Shiawase Kanmushi (2 minidrones, niveau 1)

La solution idéale pour pénétrer des zones confinées, sa petite taille, son poids plume et ses

pattes adhésives lui permettant de se déplacer sur les murs et plafonds. Ressemblant à un insecte rampant, il reste cependant très fragile, un simple démarqueur peut le détruire.

1 Déplacement par drone, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Furtivité +4 dés.

Telestrian Industries Shamus (Petit drone, niveau 2)

Le Shamus est essentiellement un laboratoire d'analyse médico-légale placé dans un drone compact. Mi-chien, mi-araignée, il est soutenu par quatre jambes possédant plusieurs articulations, tandis qu'un groupe de capteurs suggèrent des yeux. Offrant une gamme complète de capteurs, scanners à rayons X, capteurs à ultrasons, et même un échantillonneur de biomatériaux pour vérifier les échantillons biologiques, le Shamus est aussi capable de projeter une tridéo pour permettre à l'enquêteur de recréer une Scène de crime en temps réel.

Mais ce qui distingue réellement le Shamus est sa caméra Quicksilver : nécessitant habituellement le concours d'un magicien pour fonctionner, ce dernier a ici été remplacé par un mélange unique de réactifs qui permettent de faire des clichés mana.
1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité 0, Perception +1 dé, Furtivité +2 dés, Scan de substances et matériaux +3 dés

Yamatetsu watcher 4890 (Petit drone, niveau 1)

Ce vieux modèle de drone est utilisé pour des missions d'observation en milieu naturel. Ses grands pneus-ballon lui donnent la capacité de rouler à grande vitesse et de traverser des terrains difficiles, quoi que faire les deux en même temps puisse entraîner une perte de contrôle.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 3, Résistance 1, Mobilité -1, Furtivité +2 dés, Perception +1 dé

DRONES MOYENS

Ares Cheetah (Drone moyen, niveau 3)

Parti d'un défi, le Cheetah est le quad le plus rapide au monde, capable de rivaliser avec n'importe quel animal et la plupart des véhicules roulants. Ce drone chromé possède aussi une mâchoire d'acier, capable de faire de gros dégâts sur un métahumain.
1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité -1, Dommages 5P

Ares Coyote (Drone moyen, niveau 3)

Modèles similaires: MCT-Nissan ArmorBug, LoneStar SideArm

Ce drone à chenilles est conçu pour accompagner l'infanterie au combat, mais il arrive de croiser des pelotons entiers composés uniquement de Coyotes munis de tourelle. Capable de voyager sur presque tous les terrains, à l'exception de certains environnements urbains pouvant lui causer problème, on peut aussi le retrouver comme sentinelles dans les zones où le terrain est un souci.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +1, 1 monture d'arme

Bloodhound MKIII (Drone moyen, niveau 2)

Ce VTOL possède un capteur olfactif portant à quatre kilomètres, parfois modifié par les conditions météorologiques. C'est un pisteur efficace mais onéreux.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité -1, Pistage olfactif +3 dés

Evo Krokodil (Drone moyen, niveau 2)

Le Krokodil est un drone russe : entièrement en acier, semblant tout droit sorti de l'ère soviétique, ce drone est aussi laid qu'il est solide. Même s'il peut flotter légèrement en surface, il est aussi capable de rouler au fond d'une rivière et de sortir de l'autre côté sans jamais avoir besoin ralentir. Le Krok est facile à modifier en raison de sa conception basique. Il faut tout de même faire attention à bien le refermer car si ce drone est submersible, il n'est pas amphibie.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité -1, Furtivité dans l'eau +3 dés

Evo Orderly (Drone moyen, niveau 4)

Modèles similaires : MCT PersoAid, Shiawase MedBot

Cet aide soignant à domicile permet de suivre les personnes fragiles, âgées, ou souffrantes, Son Médikit intégré distribue les doses de médicaments nécessaires et en cas de souci, un rigger peut transférer le contrôle du drone à un médecin, permettant ainsi à un seul médecin d'être disponible pour des centaines de patients. Le rigger lui-même n'a pas à avoir de connaissances médicales particulières, la base de données du drone permettant d'attendre l'arrivée d'une ambulance. Un Médikit [3] y est déjà installé.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance

1, Mobilité -2, Soins + 3 dés, Médikit installé

Evo Proletarian Lourd (Drone moyen, niveau 3)

Un drone mécanicien ressemblant à un véhicule de la taille d'une grande tortue, équipé de roues et de différents outils montés sur des bras. Il est capable de procéder de lui même à des réparations ou d'assister le mécanicien.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 3, Déplacement +1, Mobilité 2, Furtivité -, Attaque +1 (Outil : 4P, Courte OK, -, - /Arc électrique : 6E, Courte OK, -, -), Ingénierie +4 dés

Federated Boeing Kull (Drone moyen, niveau 2)

Modèles similaires: Esprit Industries Recon-TF1, Sae-der- Krupp Bussard

Prévu pour les livraisons aériennes, ce drone peut accueillir sous ses ailes deux containers équipés de parachutes. Le Kull a besoin d'une piste d'atterrissage beaucoup plus courte que pour un avion normal.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 0, volant

GM-Nissan Doberman (Drone moyen, niveau 3)

Ce drone patrouilleur chenillé est souvent utilisé pour surveiller un périmètre, parcourant inlassablement un chemin semi-aléatoire, de jour comme de nuit.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2, 1 monture d'arme

Hawker-Siddley MixcoatI

(Drone moyen, niveau 4)

Drone de défense militaire, ce roto-drone agile et maniable est aussi utilisé pour poursuivre les agresseurs avant qu'ils ne s'enfuient. Sa durée d'autonomie est prolongée par des cellules solaires.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité +2, Armes à feu + 2 dés, Perception +1 dé, 1 monture d'arme, Volant

MCT-Nissan Roto-drone

(Drone moyen, niveau 3)

Ce drone est simple, sans fioritures, hautement modulaire et personnalisable, le tout à un très bon rapport qualité/prix.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2, volant.

MCT Tunneler (Drone moyen, niveau 2)

Disponible sur tous les sites miniers, son mécanisme de forage est utilisé pour créer des tunnels et délivrer les victimes d'accident. Trop étroits pour les orks et les trolls, les passages qu'il crée offrent une voie de sortie possible aux nains et aux elfes, et d'acheminer du matériel de secours aux autres.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité -2, Stockage interne

Mitsuhamma Akiyama (Drone moyen, niveau 5)

Développé pour devenir la forme idéale de l'assassin, ce drone à forme humanoïde est conçu pour l'infiltration. Pour l'observateur moyen, le drone est proportionné pour pouvoir passer pour un enfant, mais toute observation attentive révélera rapidement qu'il n'est en rien humain. L'Akiyama compte beaucoup sur son revêtement caméléon pour se fondre dans le décor. Il se déplace rapidement grâce à son blindage léger et à un arsenal réduit au strict minimum. Enfin, ses extrémités sont prévues pour adhérer aux murs.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +3, Extrémités adhésives, Furtivité +3 dés

Renraku LEBD-2 (Drone moyen, niveau 6)

Modèles similaires : Shiawase Keisatsu 33v, Esprit CRS/A, Cyberspace Designs Owl

Le Law Enforcement Backup Drone, ou LEBD-1, était un drone de police construit par Ford qui n'a jamais trouvé un marché avec KE, Lone Star ou Eagle Security. Tranquillement abandonné après des ventes lamentables, il a été repris et repensé par la mégacorporation japonaise. Le nouveau LEBD-2 se charge à l'arrière d'une voiture de patrouille et sert de partenaire à un officier. Chargé d'enregistrer les interventions, il peut aussi surveiller une planque, apporter un appui armé, rappeler les droits des prévenus, et même aider à la pape-rasse. Aussi, dans la plupart des filiales de Neo-PD, la branche sécuritaire de Renraku, le LEBD-2 est traité comme un individu à part entière.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2, Armes à feu +2 dés, Perception +1 dé, Scanner visage +1 dé, 1 monture d'arme

Ruhrmetall Wolfsspinne

(Drone moyen, niveau 5)

Modèles similaires : Aztechnology Alacran, MCT Cora

Le Wolfsspinne est agile et rapide, Drone de combat parmi les plus dangereux du marché, sa forme arachnoïde ne le rend pas seulement menaçant, mais lui permet également de s'infiltrer dans les espaces les plus étroits. Il peut ainsi remplir des missions de reconnaissance, de traque et d'élimination, de sniper ou de contrôle de périmètre en situation de combat urbain. Souvent doté d'extrémités adhésives (coût +1), il peut alors atteindre les positions les plus inaccessibles.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité +2, Armes à feu +3 dés, 1 monture d'arme

Shiawase Caduceus

(Drone moyen, niveau 3/4/5)

Modèles similaires : MCT Kangohei, Ares Corpsman

Le caduceus est une plateforme anthropomorphe équipée du matériel complet d'un autodoc. Cet aide-soignant automatisé, fiable et populaire, s'est rapidement répandu en Asie et en Amérique.

Une version blindée pour les théâtres d'opérations risqués vient de voir le jour, afin de réduire les coûts de formation des médecins de combat pour les organisations militaires.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2, Biotech +1 / 2 / 3 dés.

Transys Steed (Drone moyen, niveau 1)

Modèles similaires : Evo Freedom, DocWagon Chariot, Shiawase MX-2, MCT Wheelchair-PMO

Fauteuil roulant électronique, il offre un contrôle manuel, mais il est généralement piloté par l'autopilote du drone. Disposant de pneus intelligents qui lui permettent de monter et descendre des escaliers, sa structure légère lui permet en outre d'être plié et rangé dans un petit compartiment. Prévu initialement pour les personnes ayant des difficultés à se mouvoir, il est aussi prisé des runners, en particulier des magiciens en projection astrale et des hackers en RV, qui ne pourraient autrement pas suivre leur équipe. Le drone peut aussi, une fois le siège replié, servir de drone de reconnaissance basique, ou de transport.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité 0

GRANDS DRONES

Ares Auxilia Mk3 (Grand drone, niveau 3)

Modèle similaires : GM-Nissan Morlock, Shiawase Kei, Panhard DTT

Drone de renfort militaire à chenilles, il n'est pas armé. mais transportent les armes lourdes, les munitions et l'équipement nécessaire dans des casiers blindés.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité -2

Ares Matilda (Grand drone, niveau 5)

Cubique, peu manœuvrable et lent, ce drone est utilisé dans les émeutes. Il déploie alors deux boucliers latéraux servant de couverture mobile, et un lance-grenades : il est très utile pour maintenir des positions ou disperser les foules.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 4, Mobilité -2, 1 monture d'arme

Ares Mule (Grand drone, niveau 3)

Sur quatre pattes, il va là où les soldats se rendent mais transporte à lui seul l'équipement de toute une escouade.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité -1

Ares Paladin (Grand drone, niveau 4)

Drone à chenilles muni de deux bras articulés, il dresse une plaque de plastacier ou de kevlar lorsqu'un danger est détecté. Ses capteurs lui permettent d'accéder aux caméras et micros de la zone et de détecter si un coup de feu est tiré.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 18, Résistance 2, Mobilité +1

AutoDoc (Grand drone, niveau 3)

Drone médicale se portant en sac à dos et permettant une fois placé sur le blessé de le soigner directement sur le champ d'opération.

Attaque -, Déplacement -, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité -, Biotech +4 dés.

Black Knight (Grand drone, niveau 4)

Véhicule d'appui-feu prévu pour épauler les unités d'infanterie, ce drone a fait sa légende il y a plusieurs dizaines d'années. Dépassé, on le trouve encore dans certains conflits armés locaux tout autour du globe.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité -2, 1 monture d'arme.

Crashcart Medicart (Grand drone, niveau 4)

Avec ce modèle récemment primé, Crashcart a mangé quelques parts de DocWagon dans la course au drone de soin. Cette plate-forme chenillée analyse le terrain et détermine quelles sont les victimes urgentes, peut détruire des obstacles ou soulever un poids important avec sa paire de bras extensibles, et administre les premiers soins. Un Médiokit peut y être intégré.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 1, Mobilité +1, Soins +2 dés

Cyberspace Designs Dalmatian (Grand drone, niveau 4)

Drone de reconnaissance à poussée vectorielle, il possède une capacité de vol limité mais peut rester en position stationnaire.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +2, Volant

Drone de combat Steel Lynx (Grand drone, niveau 4)

Cette machine de combat blindée possède quatre pattes assurant une bonne stabilité, terminée par des roues renforcées increvables et d'une monture d'arme conséquente, capable d'accueillir un canon panther.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 1, Mobilité 2, 1 monture d'arme.

GTS Tower (Grand drone, niveau 3)

Modèles similaires : Cyberspace Designs Nexus

Drone plus léger que l'air standard, il est lent, non blindé, désarmé, et sert pour propager les signaux sans fil ou accueillir d'autres drones volants (quatre Mini-drones ou huit micro-drones).

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 1, Mobilité -2, Rack de drone, Volant

Mc Donnell-Douglas Nimrod (Grand drone, niveau 6)

Modèles similaires : MCT-Nissan Hellcat, Aztechnology Silent Serpent

Conçu pour remplacer les chasseurs bombardiers, ce drone dispose d'une voilure orientable et de capacités VTOL lui permettant d'être utilisé n'importe où. Son équipement standard est une unique mi-

trailleuse légère chargée de munitions APDS dont le rôle est de détruire les drones et les blindés ennemis. Sa configuration lui permet également d'être engagé en combat aérien. Certains grands appareils transportent des Nimrod dans des rack de drones maquillés en réservoir supplémentaire, pour surprendre d'éventuels agresseurs.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +2, 1 monture d'arme, Volant

Mitsuhama Malakim (Grand drone, niveau 5)

Drone standard de DIEU, ce VTOL à 4 rotors contient tout ce qu'il faut pour contrarier un hacker. Armes non létales, brouilleurs de haut niveau, il appuie les interventions humaines au sol. Il bloque les communications, étudie les évacuations possibles et peut éventuellement servir de dernière solution armée. Sa taille l'empêche toutefois de se faufiler dans les zones trop urbaines.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +1, brouilleur et brouilleur intelligent embarqué, 1 monture d'arme, Volant

Mitsuhama Tomino (Grand drone, niveau 6)

Modèle similaire : Ares Madcat

Dédié aux graves menaces, ce drone humanoïde est fabriqué spécialement pour pénétrer dans des zones de combat extrêmement dangereuses. Bien plus massif qu'un troll en armure de combat militaire, le Tomino ne peut pas vraiment passer pour un métahumain. Capable de mener un combat en mêlée, le Tomino est surtout conçu pour le combat à distance et manipule sans effort les armes lourdes.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 4, Mobilité +2, Autoréparation

Wuxing Crimson Samurai

(Grand drone, niveau 3)

Modèles similaires : Ares Centaur, FMC-Stonebrooke Warrior, GIAT Soldat-2

D'aspect bien particulier, une structure à quatre roues surmontée d'une tourelle aux airs rappelant vaguement le torse d'un samouraï en armure, ce drone est dit centauroïde. C'est un produit d'intimidation psychologique, plus conçu pour des missions de combat que de patrouille. Doté d'une tourelle généralement équipée d'une mitrailleuse légère avec lance-grenades intégré, il utilise des lacrymogènes jusqu'aux grenades aux anti-véhi-

cules hautement explosives. Mais diverses autres configurations sont envisageables... comme le canon d'assaut Panther XXL ou le fusil de précision pour les tirs à très longue distance.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 0, 1 monture d'arme

Wuxing Hussar (Grand drone, niveau 5)

Modèles similaires: Hawker-Siddeley Transformer, MCT ADAC

Utilisé dans des rôles de soutien d'infanterie, de sentinelle et d'assaut jusqu'à des missions de reconnaissance, le Hussar est multitâches. Il peut se déplacer en roulant ou sur coussin d'air.

1 Attaque, 1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 2, Mobilité +2, 1 monture d'arme

YNT Cuttlefish (Grand drone, niveau 3)

Modèles similaires: CI Manta, Aztechnology Michconet/

Ce sous-marin est le plus grand drone sur le marché. Il permet de patrouiller autour de navires capitaux ou dans des zones maritimes dangereuses. Pour compenser la quasi-impossibilité de contact sans fil sous l'eau, l'autopilote embarqué est très sophistiqué. Le Cuttlefish est équipé de lance-torpilles.

1 Déplacement, Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 2, Mobilité 0, Aquatique.

ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX

Les équipements proposés ici sortent de la norme. De meilleure qualité, ils possèdent une utilité particulière, et donc un coût d'acquisition plus élevé.

Armure anti-émeutes (Équipement, niveau 6)

Armure utilisée par les unités de police et de sécurité spécialisées, elle est composée d'une combinaison en KevFlex, avec des plaques composites en polymères protégeant les organes vitaux et une couche de matériau ignifuge, dispose de nombreuses poches, et d'un biomoniteur intégré. Le casque assorti à l'armure comprend un masque à gaz et une visière non transparente équipée d'une interface visuelle (vision nocturne, smartlink, compensation antiflash).

Armure 12, réduit les dommages de feu de 2.

Armure corporelle moulante

(Equipement, niveau 3)

Elle est composée de matériaux synthétiques qui respirent et s'étirent avec le corps, le tout s'adaptant à la morphologie de chaque individu. Elle peut être portée seule ou sous d'autres vêtements.

Armure 6 ou +3 sous une autre armure.

Armure militaire (Equipement, niveau 7)

Vous ne trouverez pas mieux en terme de protection. Vous protégeant intégralement, de la tête aux pieds, elles sont composées d'éléments rigides et flexibles afin de se mouvoir le plus facilement possible. Les accessoires de combat rendent leur porteur aussi dangereux qu'un groupe armé. Une armure militaire dispose d'une connexion sans fil abonnée au commlink du casque, intègre un bi-moniteur ainsi que plusieurs marqueurs de sécurité. Toute autre amélioration peut y être installée, comme un camouflage ghillie, une isolation chimique, etc.

Elles sont immunisées aux fléchettes, aiguilles et autres projectiles dont le but est d'injecter un produit. Ces combinaisons sont conçues sur mesure mais ne peuvent être maniées que par des individus possédant une force de 5 au moins.

Armure 15, le porteur perd ses bonus d'action dus à des augmentations de réflexes

Améliorations d'Armure militaire :

- **Accroissement de force (Niveau +1/2/3)**

Cette amélioration d'armure militaire ajoute des servomoteurs, des pompes hydrauliques et améliore la structure interne de l'armure pour augmenter la force du porteur. La limite maximum des attributs ne s'applique pas puisqu'entièrement due à l'armure même.

La force du porteur est augmentée de 1/2/3 points.

- **Accroissement de mobilité (Niveau +1/2/3)**

L'intégration de servomoteurs et d'articulations améliorées, et autres adaptations de même genre accroissent la mobilité de l'armure militaire.

Le porteur bénéficie de 1/2/3 dés supplémentaires pour ses tests de course et de saut, et il récupère ses réflexes cybernétiques ou mana.

- **Armes intégrées (Niveau +1)**

Les armes à feu et les armes de mêlée peuvent être intégrées dans une armure militaire.

Voir «arme cyber implantée» dans la rubrique Atouts Cyberware.

- **Flotteurs (Niveau +1)**

Un individu équipé d'une armure militaire coule comme une pierre s'il tombe dans l'eau. Ce système déploie des airbags qui se gonflent et donnent à l'armure assez de flottabilité pour que son porteur reste à la surface. Jusqu'à ce que quelqu'un vienne lui porter secours.

- **Système de dégagement rapide (Niveau +1)**

Cette amélioration d'armure militaire permet de s'en débarrasser rapidement en une Narration, manuellement ou par connexion sans fil.

Combinaison caméléon (Equipement, niveau 3)

Cette combinaison s'adapte à l'environnement, de sorte que le porteur soit le moins visible possible. Armure 9, +3 dés aux tests de Furtivité pour ne pas être repéré.

Console de commande pour Rigger

(Equipement, niveau 2/3/4)

Ce dispositif 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.

Dispositif auditif (Equipement, niveau 1)

Casques, écouteurs ou oreillettes, ces dispositifs permettent d'ignorer les modificateurs d'écoute. Ils intègrent de série l'amplification auditive, l'amortisseur de son, le filtre sonore sélectif et la reconnaissance spatiale.

Dispositif optique (Equipement, niveau 1)

Binoculaires, camera, jumelles, lunettes, lentilles de contact, monocles, ces dispositifs permettent d'ignorer les modificateurs de vision. Ils intègrent de série l'interface visuelle, la compensation anti-flash, le système smartlink et la vision nocturne.

Fouet monofilament (Equipement, niveau 3)

Facilement dissimulable dans un petit compartiment, il s'agit d'une arme hautement illégale et mortelle, pour la cible comme pour l'utilisateur, à manier avec d'innombrables précautions, même si les armures modernes se montrent à la hauteur.

Dommages : 7P / CA. **Portée :** OK, -2, N/A.

Spécial : l'utilisateur lance toujours +1 dé d'imprévu, sans dépenser de point d'Anarchy. Sur un «1», l'arme se retourne contre lui, et inflige l'entièreté des dommages.

Intégration Mana (Equipement, niveau 4)

manteaux renforcé, réduit les dommages des attaques magiques de 1.

Kit d'effraction (Equipement, niveau 1/2/3)

Permet de relancer 1/2/3 dés sur les tests visant à crocheter un verrou ou un maglock.

Ligne Feyware (Amélioration, niveau +1/2/3)

De minces fils de métal souple et enchantés, courent sous l'étoffe du vêtement ou le KevFlex de l'armure, octroyant au porteur une résistance inattendue à la magie. Elle réduit les dommages des attaques magiques de 1/2/3. Rajoutez le coût de cette amélioration à votre armure

Lunettes de vision nocturne

(Equipement, niveau 1)

Permet d'ignorer les modificateurs de vision.

Lunettes de vision thermographique

(Equipement, niveau 2)

Permet d'ignorer les modificateurs de vision. et de voir les zones de chaleurs même au travers de murs de faibles épaisseurs.

Manteau renforcé sur mesure

(Equipement, niveau 4)

Détecte les signaux sans-fil, +3 dés pour repérer les objets cachés (Poches dissimulées, scanner de fréquence).

Packs gel (Equipement, niveau 1)

Ce sont des poches de liquide apparentes qui se fixent à des vêtements ou à une armure. Ces packs restent souples jusqu'à ce que l'onde de choc produite par l'impact d'un projectile solidifie

le gel. Une fois l'énergie cinétique dissipée, le gel se liquéfie de nouveau. Les packs gel augmentent l'armure de 1.

Vêtements de Designer (Equipement, niveau 1)

Relance 1 dé sur les tests Sociaux.

Vêtements griffés (Equipement, niveau 1)

Modèles similaires : *Anielski-Joop*, *dressCODE*, *Mortimer of London*, *Rheingold*, *Vashon Island*, *Victory*, *Zoé*
Ces fringues ont pour unique but d'en «jeter» et font souvent leur petit effet. Ils vous permettent de relancer 1 dé sur vos tests Sociaux, lorsque vous les portez.

Ces marques ont aussi des modèles prévus pour l'action. Si vous souhaitez porter un Greatcoat de chez Mortimer of London en encore une veste de costume Synergyst Business de chez Vashon, rajoutez le coût de ce vêtement à votre armure.

Vrilles Electriques (Equipement, niveau 2)

Les êtres en contact avec l'armure subissent 7E dommages, temps de recharge : 1 tour.

VÉHICULES

Ares Venture (Equipement, niveau 3 à 6)

Modèles similaires : *Cascade Skraacha*, *Zhejiang Shenyang*

Industries Raptor Petit et bon marché, pourvu d'un blindage léger, le Venture est utilisé pour le transport de personnes ou de marchandises et des variantes lourdement blindées et armées existent pour les patrouilles. Apprécié des contrebandiers aux finances réduites.

Standard : *Autopilote 6*, *Blindage 15*, *Résistance 3*, *Mobilité 1*. **Discret** (relance de 2 échecs sur les jets de *furtivité*). **Variantes :** *Affût d'arme FA et/ou SMG* (niv. +1 par affût, max. 2), *renforts* (niv. +1 par point, max. 1).

Artemis Industries Nightwing (Equipement, niveau 1)

Modèles similaires : *IFMU Spatz*, *Suzuki Wingman*

Le Nightwing est un ULM ancien modèle, très proche de ceux de la fin du 20e siècle. Discret, son moteur électrique est couvert pour limiter le bruit de l'appareil et réduire ses émissions de chaleur.

Autopilote 6, **Blindage 6**, **Résistance 0**, **Mobilité 3**, **bonus de +3 dés sur les tests de Furtivité**.

GMC Banshee (Equipelement, niveau 11)

Modèles similaires : Aztechnology Lobo

Le T-bird iconique ; un avion supersonique blindé, armé et bardé de senseurs derniers cris. Il est utilisé pour la reconnaissance militaire et les opérations de coursier. Pièce de choix des contrebandiers d'élite pour des passages de frontière illégaux, de par sa capacité à voler sous la couverture radar, à haute vitesse dans les canyons.

Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 3, Mobilité 1. Senseurs (relance de 2 échecs sur les tests de perception), Discret (relance de 2 échecs sur les tests de furtivité), propergol (pour 1 point d'anarchy, vous augmentez la mobilité à 3 pour une scène de course-poursuite), un affût d'arme pour canon.

Nissan Hound (Equipelement, niveau 3)

Modèles similaires : -

Équipé de deux montures d'armes, cet hélicoptère de transport de pointe est utilisé par les marines impériaux Japonais, ainsi qu'un certain nombre de forces spéciales à travers le monde.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 4, Mobilité 1. Deux affûts d'armes FA ou SMG.

Proteus Lamprey (Equipelement, niveau 1)

Modèles similaires : Kalmaar Seefuchs, Toyota TLM-2

Ce tracteur sous-marin est utilisé pour les inspections et le transport de plongeurs, pour quatre personnes. Les versions militaires du Lamprey sont utilisées pour les infiltrations sous-marines, par des forces spéciales de la marine spécialement équipées, telles que les Navy SEAL des UCAS.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité 3, bonus de +2 dès sur les tests de Furtivité

Van personnalisé (Equipelement, niveau 3)

Un van avec tourelle dissimulée, renforts et nitroglycérine.

Autopilote 6, Blindage 18, Résistance 4, Mobilité 0.

AMÉLIORATIONS D'ARME

Pour rappel, chaque amélioration d'arme a un coût de 3 points de Karma.

Apparence personnalisée

Au fil des années, les shadowrunners ont trouvé des dizaines de façons d'intimider leurs adversaires, mais rien n'est aussi efficace qu'un bon vieux pétard sous le nez. Plus le flingue est person-

nalisé et menaçant, plus la personne qui se trouve du mauvais côté ne voit que lui et son gros canon. Si elle est utilisée, l'arme brandie vous permet de relancer 1 échec sur un test d'intimidation.

Atténuateur thermique

Il permet d'atténuer l'éclat et la chaleur d'une arme à feu, infligeant un malus de -2 sur un test de perception visuelle à qui veut repérer un tir.

Camouflage ghillie

L'arme est recouverte d'un matériau qui permet de casser sa silhouette dans un environnement choisi (urbain, forêt, désert). Il inflige un malus de -2 sur un test de perception visuelle pour repérer l'arme.

Composant en céramique/plastaciel

Les parties de l'arme sont remplacées avec des composants la rendant difficilement détectable au scanner à anomalies magnétiques. Tout système pouvant la détecter doit relancer trois réussites sur son test de perception.

Cran de sûreté amélioré

Il peut faire appel à un signal RFID, PAN ou biométrique situé dans l'arme ou dans sa crosse. Ce système évite l'utilisation abusive de l'arme. Une douzaine d'utilisateurs peut être enregistrée.

Crosse / poignée personnalisée

Que cela soit une crosse, pour une arme de distance, ou une poignée, pour une arme de mêlée, la pièce a été faite sur mesure pour son possesseur. Sur une arme à distance, elle permet de relancer un échec sur le test de tir, et sur une arme de mêlée, elle octroie 1 relance au test de combat.

Démontage facile

Cette modification permet de démonter son arme en de nombreuses petites parties aisément dissimulables. Démonter l'arme prend 2 Narrations.

Holster dissimulable

Il permet de dissimuler une arme de poing, infligeant un malus de -1 sur un test de perception visuelle à qui veut repérer cette arme.

Lance-grappin intégré sous le canon

Cet accessoire peut-être monté sous le canon d'une arme de la taille d'un fusil, au moins.

Lunettes de vision nocturne

Elles permettent d'ignorer les modificateurs de vision en milieu nocturne.

Lunettes de vision thermographique

Elles permettent d'ignorer les modificateurs de vision nocturne et de voir les zones de chaleurs même au travers de murs de faibles épaisseurs.

Revêtement caméléon

Les polymères de ruthénium qui recouvre une arme plus grande qu'un pistolet portée avec la combinaison caméléon bénéficie du même bonus de furtivité que la tenue.

Silencieux

Il permet d'atténuer le son d'une arme à feu, infligeant un malus de -2 sur un test de perception auditive à qui veut repérer un tir.

Smartgun

Dispositif placé sur ou dans une arme, il permet de se connecter au cyberware smartlink contenu dans le cyberware du runner, ou dans un de ses dispositifs visuels.

Système Safe Target

Ce système informatique permet d'éviter de tirer accidentellement sur des cibles «amies». En mode tir, l'arme recherche en permanence les profils RFID ou PAN préprogrammés et détermine leur proximité. Si l'arme est pointée en direction de, ou brandie dans un rayon d'un mètre d'un «ami», le système empêche le tir. Si l'arme est pointée dans une autre direction, elle se réactive.

Visée laser

Placé sur une arme de distance ou une arme à feu, et en environnement nocturne, il octroie un 1 dé supplémentaire au test de tir, mais octroie 1 dé supplémentaire sur un test de perception visuelle à qui veut repérer le tireur.

DOC WAGON

DocWagon (ou Crash Cart, Medicarro, etc.) fournit une aide médicale d'urgence, H.24, en se déplaçant jusqu'aux blessés. Souscrire un contrat avec ce genre d'organisme impose de fournir un échantillon de tissu archivé en lieux sûrs. L'alerte médicale est déclenchée par un marqueur biomoniteur RFID implanté ou par un bracelet fournit à la souscription. Ces dispositifs servent également de balise de localisation pour les ambulances armées et unités de réponse rapide.

À la réception d'un appel de détresse d'un client, DocWagon garantit l'arrivée d'une équipe de secours armée en moins de 10 minutes, faute de quoi les soins médicaux d'urgence sont gratuits. DocWagon ne répond pas aux appels passés depuis des propriétés extraterritoriales gouvernementales ou corporatistes sans permission préalable de l'autorité compétente. Quatre niveaux de contrat sont disponibles : Standard, Or, Platine et Super-platine.

Le contrat standard (Service, équipement)

Les services de réanimation ainsi que l'intervention du service IHR (Intervention à Haut Risque) font l'objet d'une surprime élevée (5 000 nuyens chacun). Dans ce dernier cas, le client (ou ses proches) doit payer les frais médicaux, éventuelle prime de décès comprise, des employés DocWagon (20 000 nuyens par corps).

Ce niveau de contrat n'est pas un Atout, mais un équipement achetable avec le système de base d'Anarchy.

Le contrat Or (Service, niveau 2)

Il comprend une réanimation gratuite par an, une réduction de 50 % sur les primes des services IHR et de 10 % sur les soins intensifs.

Le contrat Platine (Service, niveau 3)

Il intègre 4 réanimations gratuites par an et 50 % de réduction sur les soins intensifs. Il n'y a plus de prime pour les services IHR, mais les éventuelles primes de décès d'employé sont toujours dues.

Le contrat Super-platine (Service, niveau 4)

Service haut-de-gamme, il ouvre le droit à 5 réanimations par an et les primes des services IHR (primes de décès comprises) sont incluses.

CATALOGUE DE TRAITS

AVANTAGES

Acrobate né

Très adroit, vous êtes capable d'accomplir des prouesses sportives de gymnastique et d'équilibre. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 dés pour les tests d'Acrobaties.

Affinité astrale

+2 dés pour les tests de perception liés à la magie ou l'astral

Affinité avec les esprits (Eveillés)

Naturellement en phase avec un type spécifique d'esprits, vous obtenez un bonus de +2 dés sur les tests de Conjuraison sur le type d'esprit concerné.

Affinité avec les sprites

+2 dés pour les tests de Technomancie avec un type de Sprite.

Ambidextre

Votre coordination vous permet de manipuler des objets dans l'une ou l'autre main sans pénalité, vous conférant un bonus de +2 dés en cas d'utilisation de deux armes de mêlée.

Amis hauts placés

Vous avez le bras long, votre réseau relationnel vous octroie +2 dés sur les tests liés au Charisme lorsque vous rencontrez des individus importants (au bon jugement du meneur).

Anomalie matricielle

La matrice est votre refuge naturel, vous vous y fondez de manière innée, à tel point que vos adversaires subissent un malus de -2 dés sur les tests de perception matricielle pour vous repérer.

As de la gachette

+2 dés pour les tests d'Armes à feu.

Athlète né

Vigoureux, musclé, le corps sculpté et l'esprit affûté pour l'activité physique. Vous avez un bonus de +2 dés pour les tests d'Athlétisme.

Attribut exceptionnel

Les anges se sont penchés sur votre berceau. Augmentez de 1 la valeur maximale d'un attribut au choix.

Au marché noir,

ajoute un contact fiable avec des relations dans le milieu de la drogue.

Avenant

Vous vous montrez agréable, affable et courtois. Ce charme naturel empreint de spontanéité vous octroie +2 dés sur les tests de négociation.

Beau parleur

Vous possédez la qualité première de tout homme politique, à savoir la capacité de parler pour ne rien dire, en brassant l'air de mots éloquentes et souvent vides de sens. Cela vous a déjà aidé à vous sortir du pétrin. Relancez 2 échecs sur les tests de Charisme pour des discours, du baratin, du bluff et autre faconde.

Biocompatibilité

Votre organisme tolère plus facilement les corps étrangers. Ignorez un point de perte d'Essence lié à des Atouts.

Bon codeur

Vous connaissez les astuces de code pour tirer le meilleur parti de votre hardware. Les routines en assembleur n'ont aucun secret pour vous. Vous bénéficiez de +2 dés sur les tests de Hacking (hors cybercombat).

Bon tireur

Vous êtes un professionnel des armes, vous vous entraînez au tir très régulièrement. Vous bénéficiez de +2 relances sur les tests d'Armes à feu.

Bonne tête

+2 dés aux tests de Comédie.

Bricoleur

Lorsque vous étiez enfant, vous alliez jouer plus volontiers dans la casse auto d'oncle Sammy que dans un magasin de jouets. En vieillissant, les pièces jetées et les parties mécaniques abandonnées vous attiraient plus que n'importe quel joujou. Non seulement vous aimiez dénicher la perle rare, mais en plus vous vous arrangez pour qu'elle fonctionne de nouveau. Vous avez un bonus de +2 dés pour tous les tests de réparation.

Canonnier

Vous adorez les armes lourdes montées sur un affût, le souffle des balles en sortie de canon, les vibrations ressenties dans tout le corps, et cette odeur de poudre vous chatouillant les narines. Vous obtenez un bonus de +2 dés sur les tests d'Armes de véhicules.

Causeur

+2 dés aux tests de Négociation.

Célébrité (Raison et lieu au choix)

Vous êtes connu et reconnu dans votre domaine ou de par vos actes lors d'un événement marquant. Vous obtenez +2 dés sur les tests liés au Charisme si vous êtes reconnus.

Celui à qui murmurent les esprits (Eveillés)

Vous appréciez la compagnie des esprits, vous en prenez soin, et ils vous le rendent bien. Vous pouvez relancer 2 échecs sur les tests de Conjuración.

Celui qui murmure aux machines :

+2 dés pour les tests d'électronique

Chanceux

Vous êtes né sous une bonne étoile. Éternel optimiste, la vie a tendance à vous sourire. Augmentez votre Chance de 1.

Chef de meute

En chef avisé, vous avez su agréger autour de vous des personnes aux idées ou objectifs convergents. Ajoutez un groupe, une organisation ou un gang à votre liste de contacts.

Cogneur

Quelque chose dans votre attitude et votre regard provoque l'instinct d'autopréservation chez votre adversaire. Votre côté brut de décoffrage prêt à la bagarre, sans doute. Vous obtenez un bonus de +2 dés sur les tests d'Intimidation.

Combattant entraîné

+2 dés aux tests de Corps à Corps.

Concentration accrue (Eveillés/émergés)

Votre discipline mentale et votre entraînement quotidien vous permettent de maintenir deux sorts/formes complexes au lieu d'une seule.

Concepteur

Petit, vous aimiez déjà les jeux de construction. En grandissant, vous démontiez tout pour voir comment cela fonctionnait. Puis vous avez étudié afin d'étancher votre curiosité. Vous bénéficiez d'une bonus de +2 relances aux tests d'ingénierie.

Configuration express

Vous êtes un expert en reconfiguration de cyberdeck à la volée. En RV, vous pouvez relancer 1 échec, mais devez conserver le second résultat.

Connaît les sangs bleus

+1 dé pour toutes les actions pour nuire à la noblesse

Craignez ma haine ! (Eveillés)

+2 dés sur les sorts de Combats à cible unique.

Cybercombattant

Vous vous sentez pleinement exister en cybercombat, l'adrénaline améliorant votre réactivité par un bonus de +2 dés pour les tests de Hacking (cybercombat uniquement).

Dans la douleur

Quand le personnage subit des dommages de biofeedback, "Riposte" ne coûte pas de point d'Anarchy.

Dur à cuire

Certains sont nés fluets et malingres, d'autres plus solides. Vous faites partie de la seconde espèce. Tous les dommages subis sont réduits de 1.

École de la rue

Même si vous n'êtes pas resté longtemps à l'école, la jungle urbaine vous a enseigné deux ou trois petites choses. Vous pouvez choisir 2 connaissances supplémentaires, liées au monde de la rue.

Éducation supérieure

Vos connaissances sont renforcées, vous gagnez +2 relances à vos tests de Logique

Éducation universitaire

Vous avez traîné vos guêtres dans les amphithéâtres d'une faculté. Vous pouvez choisir 2 connaissances supplémentaires.

Empathie animale

Vous avez toujours su y faire avec les animaux, vous savez les approcher sans éveiller leur méfiance. Vous avez +2 dés sur les tests pour tenter d'influencer ou de contrôler un animal.

Endurance à la douleur

Vous savez encaisser sans broncher. Ignorez la première ligne de dommages remplie pour calculer les modificateurs de blessure.

Épéiste né

Vous possédez un don pour l'escrime, que vous entretenez régulièrement, vous octroyant ainsi un bonus de +2 dés sur les tests de Corps à corps avec des armes tranchantes.

Esprit analytique

Vous êtes cartésien, logique et observateur. Une sorte de Sherlock Holmes des temps modernes. Vous bénéficiez de +2 dés pour trouver ou analyser des indices.

Fantôme dans la machine

+2 dés pour échapper à une menace Matricielle.

Félin

Vous savez vous mouvoir avec grâce, souplesse et discrétion, vous conférant ainsi un bonus de +2 dés sur les tests de Furtivité.

Fonds de placement

Vous avez investi dans divers produits financiers aux rendements acceptables. Vous gagnez +1 Karma par mission.

Fou du volant

Aux commandes d'un véhicule, vous devenez une tête brûlée. Vous obtenez un bonus de +2 dés sur les tests de Véhicules terrestres et Véhicules divers quand vous tentez des manoeuvres difficiles et que vous poussez le véhicule dans ses derniers retranchements.

Go Big or Go Home

-2 dés aux tests de Cybercombat, mais permet de relancer tous les échecs une fois par scène.

Guérison rapide

Votre métabolisme exemplaire vous permet de cicatriser plus vite. Toute personne qui tente de vous soigner obtient +2 dés sur ses tests.

Guerrier d'élite

+2 dés pour les tests d'Armes de corps à corps

Hacking (Anti-)Social

+2 dés aux tests de Comédie.

Inspire confiance

Vous vous montrez ouvert, franc et spontané, vos gestes précis et votre visage serein inspirent confiance. Vous obtenez un bonus de +2 dés pour les tests de Comédie.

ICU

Vous êtes excellent pour traquer les anomalies matricielles, les erreurs de code, les empreintes laissées dans le cyberspace. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 dés pour les tests de Perception matricielle.

Ingénieur de talent

+2 dés aux tests d'Ingénierie.

Lanceur de sorts (Eveillés)

Vous respirez la mana ambiante comme de l'air, et l'expirez selon vos désirs, vous conférant ainsi +2 dés pour le lancement de sorts.

Loyauté à une marque (Corporation au choix)

Fidèle, fétichiste ou un poil monomaniacque, vous avez +1 dé aux tests effectués en utilisant un équipement produit par la corporation choisie, et -2 dés si le principal équipement utilisé est produit par une autre corporation.

Mc Guyver

Reparer, concevoir est inné chez vous, vous gagnez +2 relances aux tests de réparation.

Membre d'un havre de données

Jackpoint, le Nexus, L'Helix, des sites de partage d'informations devenus légendaires dans le milieu des ombres. Leur accès se fait sur invitation uniquement, et vous avez la chance d'en être membre, en période d'essai. Vous avez ainsi accès à la plupart des informations que vous avez toujours désirées, même si vous n'êtes pas accrédité sur les sujets sensibles.

Tous ces sites fonctionnent sur le «donnant-donnant», l'idéal sous-jacent étant la liberté de l'information.

Mémoire photographique

Autrement nommée mémoire eidétique ou absolue, cette faculté exceptionnelle vous gratifie de +2 dés sur les tests de mémoire.

Mieux vaut être craint que d'être aimé

Vous avez de l'influence sur quelqu'un d'important par coercition, via un moyen de pression, en le faisant chanter. Ajoutez cette personne à vos contacts.

Mitrailleur

+2 dés aux tests d'Armes lourdes

Mon petit coin de paradis

Vous vivez dans un endroit calme, au milieu d'un quartier sûr, dans un bâtiment aménagé à votre convenance. Un rigger peut avoir un grand garage avec un atelier attenant, un samouraï une pièce sécurisée remplie d'armes et un accès secret pour une sortie discrète, et un face un appartement cosy et trendy, pourvu des meilleurs alcools, d'oeuvres d'art et d'un jacuzzi.

Né riche

Vous êtes issu d'un milieu favorisé (fils d'un cadre supérieur corporatiste, héritier de bonne famille, gagnant à la loterie, etc.). Augmentez le niveau d'un de vos Atouts de 1.

Oeil de lynx

Vous avez une vue perçante, aiguisée, vous conférez +2 dés sur les tests de Perception.

Overclocker

Vous êtes capable de régler finement votre cyberdeck, pour le pousser dans ses derniers retranchements. Vous gagnez +1 en Firewall.

Pilote de course

Pilote émérite, votre plaisir est de sentir vombrir le moteur et avaler l'asphalte en prenant la tête de la course. Votre entraînement vous octroie un bonus de +2 dés sur les tests de Véhicules terrestres.

Pilote d'élite

Qu'il soit dans les airs (avion, hélicoptère, etc.) ou dans les mers (bateaux, sous-marins, etc.), vous ne faites qu'un avec votre bolide. Vous bénéficiez de +2 dés pour les tests de Véhicules divers.

Prototype transhumain

Vous êtes un rat de laboratoire sur lequel on a intégré un prototype de bioware (un atout de niveau 2 max.), sans avoir à payer son coût en essence (le niveau doit cependant toujours être payé).

Rat des barrens

Depuis votre enfance, vous avez appris à dissimuler vos biens aux yeux des autres, pour ne pas attirer la convoitise. Vos adversaires subissent -2 dés aux tests de perception lorsque vous tentez de dissimuler un objet de taille raisonnable sur vous.

Réflexes foudroyant

+1 point d'Anarchy par scène de combat (sans dépasser le maximum de 5).

Renfort naturel (Emergés)

Instinctivement et de manière naturelle, vous blindez votre mental contre toutes intrusions matricielles, préservant votre cerveau des lésions éventuelles. Les dommages matriciels subis sont réduits de 2.

Résolu

Vous vous entraînez dur pour être le meilleur dans un domaine précis. Gagnez une spécialisation de compétence.

Résistance aux sorts

Vous disposez d'une capacité innée unique, vous accordant +2 dès pour vous défendre contre les attaques ou effets magiques.

Sans limites

En combat, vous êtes un teigneux, coriace et vicieux. Ce tempérament de molosse vous autorise à relancer 2 échecs sur les tests d'attaque avec une compétence [au choix].

Solide comme un roc

Votre corpulence vous aide à encaisser comme un chef. Vous obtenez +1 case au moniteur de condition physique ou étourdissant.

Territoire

Vous avez un endroit bien à vous, où vous vous sentez en sécurité, vous en connaissez les moindres recoins, ses habitants et ses parasites, c'est le refuge dans lequel vous vous revigorez. Vous obtenez un point d'Anarchy en entrant ou en vous réveillant sur le territoire choisi.

Tripes

Courageux, rien ne vous effraie, vous avez un sang-froid à toute épreuve, vous autorisant à relancer 2 échecs sur les tests réalisés pour résister à la peur ou à l'intimidation.

Tu ne mourras pas entre mes mains !

Vous prenez le serment d'Hippocrate très au sérieux, et faites le nécessaire afin que votre patient ne meure pas. Vous avez un bonus de +2 dés pour les tests de Biotech.

Volonté d'acier (Eveillés)

Votre force mentale d'une résolution sans faille vous autorise la relance de 2 échecs sur les tests d'invocation.

AVANTAGES - ESPRITS MENTOR

Les esprits mentor sont des guides spirituels (animaux, métacratures, figures mythologiques, concepts, etc.) pour les éveillés. Ils influencent le comportement et le mode de vie du personnage.

Esprit mentor (Adversaire)

Où on trouve un ordre cosmologique, il existe toujours une entité souhaitant le renverser. L'adversaire lutte contre le pouvoir en place. Leurs suivants ont de sérieux problèmes avec l'autorité et la conformité, souvent à aider les oubliés, les laissés-pour-compte, et les personnes séduites par l'idée d'anarchie. Le cynisme et la libre pensée sont les armes de l'adversaire.

+1 dé lorsque vous utilisez des grenades et explosifs, peut effectuer une action «s'interposer» sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Aigle)

Aigle est l'oiseau majestueux, fier et solitaire. Porté haut par les vents, il veille au monde sous ses ailes. Aigle est un ardent défenseur des milieux naturels, et se méfie beaucoup de la technologie et de ses outils. Il peut faire preuve d'intransigeance avec quiconque ne partage pas ses vues. Les ennemis de la nature sont également ceux d'Aigle.

+1 dé pour les tests de Perception, peut relancer 1 échec sur les tests de Conjuración.

Esprit mentor (Alligator)

Alligator se sent comme chez lui dans les rivières, les marais ou dans les villes. Plutôt indolent et paresseux, il économise son énergie pour les besoins réels. Bon vivant, il mange et boit énormément, parfois déraisonnablement, et rechigne au moment de payer. Leurs suivants sont de solides guerriers, totalement engagés dans ce qu'ils entreprennent.

+1 dé sur les tests d'Intimidation, peut relancer 1 échec sur les tests de Corps à corps.

Esprit mentor (Araignée)

Araignée aime se sentir en connexion avec ce qui l'entoure, être au centre d'une toile regroupant toutes sortes d'actualités, d'informations et de personnes afin de ressentir le pouls du monde.

Sa nature la pousse à chasser les esprits et chamans insectes. Ses suivants sont généralement de bons enquêteurs, capables de rester aux aguets le temps nécessaire, veillant à recouper patiemment les bouts d'informations épars pour en retirer un schéma global, en quête de vérité.

+1 dé sur les tests d'Étiquette, peut relancer 1 échec sur les tests d'Intimidation.

Esprit mentor (Chat)

Chat est honoré dans des cultures partout autour du monde. Gardien des secrets mystiques, notamment de la vie et de la mort, il ne conçoit de les partager qu'avec des êtres de confiance. Chat est souple, furtif, arrogant et joueur. Il menace ses proies, les nargue et les dérouté, plutôt que de les tuer directement.

+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 (Cheval)

Les suivants de cheval sont l'incarnation de la liberté, appréciant le plein air et les grands espaces. Ce sont de grands voyageurs, détestant se sentir contraints ou enfermés. Sans penser à mal, ils préfèrent sacrifier leurs relations personnelles à la monotonie d'une routine progressivement installée par les petites habitudes du quotidien.

+1 dé sur les tests de Course et Pilotage de véhicules terrestres, peut utiliser l'action «fonce !» une fois par scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Chien)

Chien est un ami fidèle et déterminé, souvent au point d'être buté. Il combat féroce pour défendre son foyer et ceux dont il a la garde. Il protège sa famille des magies nuisibles et des esprits dangereux. Il est généreux, toujours prêt à aider ceux qui se montrent aimables avec lui.

+1 dé pour les tests de Survie, peut effectuer une action «s'interposer» par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit Mentor (Conciliateur)

Où on trouve un ordre cosmologique, il existe toujours une entité souhaitant le conserver par tous les moyens. Le Conciliateur lutte pour trouver toujours le meilleur moyen d'établir un équilibre entre les différentes forces. Leurs suivants sont donc de très bons négociateurs et diplomates, capables de toujours trouver le meilleur terrain d'entente dans toutes situations.

+1 dé aux tests de Négociation, relance 1 dé sur les tests de Défense.

Esprit mentor (Corbeau)

Oiseau de mauvais augure, corbeau est l'annonciateur de troubles, perçu comme un manipulateur sombre et tortueux dans de nombreuses cultures. Il niche là où se répandent le carnage et le chaos, sans toutefois chercher à les causer. Il se repaît simplement des opportunités offertes.

+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)

Coyote est l'incarnation de la ruse et de la prudence, et n'attaquera jamais un problème frontalement, bille en tête. Il préférera utiliser une combinaison de fourberie, d'astuce et de diversion à l'encontre d'un ennemi. Hélas, sans se montrer malveillant, il tend à traiter ses alliés de la même manière, en se jouant d'eux. C'est pour lui une manière de pointer du doigt les absurdités des individus et de l'existence. Ses actions peuvent sembler confuses, parfois contradictoires, mais on distingue toujours un schéma dans la folie de coyote.

+1 dé pour les tests d'Étiquette, peut relancer 1 échec sur les tests pour lancer des sorts d'effet.

Esprit mentor (Dauphin)

Les suivants de dauphin sont ouverts, agréables, à l'esprit libre. Ils affectionnent le jeu, les plaisanteries et la fête. Ce sont d'éternels optimistes, persuadés qu'il existe toujours du bon en ce monde, malgré les intrigues corporatistes, l'état de la planète et les divers conflits. Sans être naïfs, ils ont foi en l'humanité, en la nature, en la bonté d'âme. D'une façon ou d'une autre.

+1 dé sur les tests de Natation et de Pilotage de bateaux, peut utiliser l'action «premiers secours» une fois par scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Dragon)

Dragon aime se sentir puissant et se considère souvent comme supérieur aux autres et de très loin. Il est une puissance ancienne et incommensurable. Rien ne doit ou ne peut lui résister et sa volonté fait loi. Mais il est aussi un puissant protecteur capable de prendre des risques inconsidérés pour ceux qui le suivent et aussi pour protéger la nature et le monde dont il se considère comme un enfant légitime. Dragon est un puissant négociateur et manipulateur, capable de prendre à revers verbal n'importe quel spécialiste de la communication.

+1 dé pour les tests d'Étiquette, peut effectuer une action S'interposer par Scène sans dépenser de point d'Anarchy

Esprit mentor (Lion)

Lion est un combattant fort et valeureux, qui ne s'encombrera pas de subtilité ou de bassesses pour arriver à ses fins. Il a la discipline nécessaire pour garder son calme jusqu'au moment opportun, où il déchaînera toute sa rage et sa puissance. Il n'est pas du genre à utiliser l'embuscade ou la discrétion, sa véritable force découlant de son honneur et de sa fierté.

+1 dé sur les tests d'Athlétisme, peut relancer 1 échec sur l'utilisation de sorts de combat ou de

pouvoirs d'adeptes au combat.

Esprit mentor (Loup)

Loup est un chasseur et un guerrier dévoué aux membres de sa meute. Comme le dit l'ancien adage, Loup gagne tous ses combats sauf un ; celui où il meurt. Ceux qui marchent dans les traces de Loup sont loyaux envers leurs amis et leur famille jusqu'à la mort. Ils ne font pas preuve de couardise au combat et sont liés par leurs mots.

+1 dé pour les tests de Pistage, peut relancer 1 échec sur les tests pour lancer des sorts de combat.

Esprit mentor (Oracle)

Le passé, le présent, le futur. L'oracle est familier avec ces concepts, et voit à travers le temps. Il soulève la voile de mystères et révèle ce qui a été, ce qui est et ce qui sera. Rien n'échappe à son regard, et en sa présence, rien ne reste caché très longtemps.

+1 dé sur les tests pour juger des intentions d'un tiers, peut relancer 1 échec sur les tests de Perception.

Esprit mentor (Oiseau-Tonnerre)

Oiseau Tonnerre est une puissance brute, capable de tout ravager sur son passage et qui ne supporte pas qu'on lui tienne tête. Les suivants d'Oiseau-Tonnerre sont caractériel et prompt à la colère et la destruction.

+1 dé au Test d'Intimidation, permet de relancer un échec sur les sorts de combat.

Esprit mentor (Ours)

Ours symbolise la force et la protection. C'est un guérisseur, il ne peut refuser son aide à ceux dans le besoin sans une bonne raison, et il défend ceux auxquels il est attaché. C'est un protecteur féroce, négligeant sa propre sécurité au combat s'il est blessé ou si quelqu'un qu'il protège est blessé.

Dommages +1 au Corps à corps, peut effectuer un Premier secours par Scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Pacificateur)

Au plus profond de lui-même, le pacificateur veut que tout le monde s'entende, même si certains sont actuellement des ennemis mortels. Il croit fermement à la résolution pacifique des conflits, sans toutefois être naïf ; il est bien conscient que parfois, leurs résolutions nécessitent la force ou la contrainte.

+1 dé sur les tests de Négociation, peut relancer 1 échec sur les tests de défense.

Esprit mentor (Rat)

Rat est un fouisseur, un voleur furtif qui prend ce dont il a besoin pour survivre. Il n'aime pas agir à découvert, préférant rester dans l'ombre. Rat évite le combat tant qu'il le peut, à moins d'y être acculé. Dans cette hypothèse, il se montrera efficace, vicieux et sournois pour rapidement s'extirper de l'inconfortable situation.

+1 dé sur les tests de Furtivité, peut relancer 1 échec sur les tests pour lancer des sorts d'effet.

Esprit mentor (Raton laveur)

Ses suivants ne se définissent pas comme des voleurs, tout au plus comme des entrepreneurs. Ce sont d'insatiables curieux, à l'affût de la moindre bribe d'information, pouvant parfois les mener au cœur du danger. Ce sont des artistes de la cambriole, tout en finesse et en discrétion, utilisant des plans minutieux pour atteindre leur objectif de manière flamboyante, sans user de la force.

+1 dé sur les tests de Furtivité, peut utiliser l'action «prise de risque» une fois par scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Requin)

L'adepte de Requin est un tueur solitaire et sans pitié qui ne recherche qu'une chose : la mise à mort brutale et implacable de son ennemi.

+1 dé au test de corps à corps et peut relancer 1 échec à ses tests d'athlétisme (Natation)

Esprit mentor (Séducteur)

Séducteur est l'incarnation du désir, cherchant à enflammer l'envie des autres par la jalousie, le vice et la luxure. Il évite la confrontation directe, mais prend plaisir à voir les autres se battre pour son attention ou satisfaire ses caprices. Il existe pour tenter et exploiter les faibles et n'hésitera pas à sacrifier ceux qui se mettent en travers de son chemin.

+1 dé sur les tests de Comédie, peut relancer 1 échec sur les tests de Comédie.

Esprit mentor (Serpent)

Serpent est le sage détenteur de nombreux secrets, conseiller averti, il demande toujours un prix pour son aide précieuse. Ses suivants troquent d'ailleurs volontiers leurs connaissances contre un savoir de même valeur. Ils sont obsédés par l'apprentissage de secrets, et prennent de grands risques dans cette quête sans fin. Toutefois, ils ne combattent que pour protéger leur vie ou celle des autres.

+1 dé sur les tests de Pistage, peut relancer 1 échec sur les tests de sort d'effets.

Esprit mentor (Singe)

Singe est intelligent et joueur, s'amusant des gens à leurs dépens. Leurs suivants sont une plaie pour l'adversité, prenant plaisir à contrarier les plans établis tout en se moquant ouvertement de leur frustration. Énergiques, ils privilégient l'illusion, la confusion, la tromperie et la manipulation pour leur infliger une leçon, plutôt que de les blesser ou les tuer.

+1 dé sur les tests d'Athlétisme, peut utiliser l'action «prise de risque» une fois par scène sans dépenser de point d'Anarchy.

Esprit mentor (Tigre)

L'adepte de Tigre est un tueur solitaire et sans pitié qui ne recherche qu'une chose : le plaisir de la chasse et de la mise à mort.

+1 dé au test de corps à corps et peut relancer 1 échec à ses tests de survie.

Esprit mentor (Tueur de dragons)

Le plus héroïque des esprits mentors est aussi le plus hédoniste, toujours prêt à faire la fête. C'est un grand frère qui a un intérêt bienveillant pour tout ce que fait sa famille, un ami dévoué et un ennemi mortel. Selon les époques, les dragons changent. Ils incluent actuellement le crime, la pollution, la corruption, divers maux de la planète du même ordre, comme... les vrais dragons. Ses suivants se comportent avec honneur et respect, et ne rompent jamais un serment.

+1 dé lors d'utilisation de sorts de combat ou de pouvoirs d'adeptes au combat, peut relancer 1 échec sur les tests d'intimidation.

AVANTAGES - PARANGON

Les parangons sont de mystérieuses entités matricielles servant de guides pour les émergés. Là où les IA sont générées par du code, les parangons semblent être des générations spontanées issues des royaumes de résonance, doués d'une existence propre.

Parangon (O1 - L'Arbre-Monde)

Il est celui qui relie les choses et les personnes entre elles. Il est là pour créer et renforcer les liens entre les appareils reliés à la matrice mais aussi entre les utilisateurs.

+1 dé aux tests de Hacking (hors cybercombat) et Technomancie, relance un dé d'Incertitude pour accéder à un appareil.

Parangon (L'assembleur)

Il incarne les bases de la matrice, la couche machine entre les royaumes profonds de la résonance et les

données matricielles usuelles. Son objectif semble l'harmonie et le maintien fluide des flux d'informations, en informant les bonnes personnes au bon moment.

+1 dé sur les tests de Hacking / Compilation (hors cybercombat), peut relancer 1 complication sur un dé d'imprévu lors de l'accès à un dispositif matriciel.

Parangon (L'archiviste)

Il compile, répertorie et conserve une masse gigantesque de données. Il semble avoir un accès illimité à toute information matricielle, présente et passée. Il cherche à collecter toute nouvelle information, ou à digitaliser les anciens supports, mais il se montre parfois avare lorsqu'il s'agit de dispenser le savoir acquis. À moins de lui fournir de la matière.

+1 dé sur les tests de Hacking / Compilation (hors cybercombat), peut relancer 1 complication sur un dé d'imprévu quand il recherche des informations au sein de la matrice.

Parangon (L'architecte)

Il s'investit pleinement dans le processus de création, bâtissant inlassablement des infrastructures numériques, sans pour autant pleinement s'intéresser au résultat final. Une fois un code bien écrit et parfaitement intégré, amenant à la complétion d'une structure complexe, il perd l'intérêt qu'il portait à la chose, et passe au prochain gros projet.

+1 dé sur les tests de Hacking / Compilation (hors cybercombat), peut relancer 1 complication sur un dé d'imprévu pour le code ou l'édition dans la matrice.

Parangon (L'éclaireur)

Il fouine, fouille et recherche l'information manquante dans toutes les étendues déconnectées de la matrice, afin de libérer les données. Son but est d'agrèger les informations perdues dans les méandres de systèmes hautement sécurisés, isolés du réseau ou simplement obsolètes.

+1 dé sur les tests de Hacking / Compilation (hors cybercombat), peut relancer 1 complication sur un dé d'imprévu quand il est directement câblé sur un dispositif cible.

Parangon (Le gardien)

Il est le protecteur des espaces virtuels, couvrant ses technomanciens lors des combats, et veillant à l'intégrité des hôtes d'une intrusion. Figure populaire parmi les spiders, son objectif est de prévenir tout danger matriciel et d'arrêter les nuisibles souhaitant détruire toute ou partie de la matrice.

+1 dé sur les tests de Hacking / Compilation (en cy-

bercombat], peut relancer 1 complication sur un dé d'imprévu quand il se défend dans la matrice.

Parangon (Cryptome – Le Gardien des Secrets)

Il est le protecteur des secrets de l'espace virtuels, couvrant ses technomanciens lorsqu'ils tentent de protéger ou d'accéder à un secret qui devrait être révélé au grand jour et veillant à l'intégrité des hôtes d'une intrusion. Figure populaire parmi les spiders, son objectif est de protéger tout secret matriciel et de permettre d'accéder aux secrets qui causeraient du tort au monde ou à la matrice.

+1 dé aux tests de Hacking (hors cybercombat) et Technomancie, relance un dé d'Incertitude pour les recherches Matricielles.

Parangon (L'inventeur)

Pour un être issu de la résonance, il paraît étrange d'être fasciné par le monde réel et organique. Il saisit pourtant toutes les opportunités d'expérimenter de nouvelles idées pour interagir avec le monde physique. Il encourage ses suivants à concevoir, inventer, construire des équipements, drones, véhicules et autres machines complexes.

+1 dé sur les tests d'Ingénierie, peut relancer 1 complication sur un dé d'imprévu quand il contrôle un véhicule en RV.

Parangon (L'oracle)

Il expérimente en corrélant les flux d'informations de nombreuses sources, recherchant des schémas et des tendances, afin d'établir un modèle prédictif. Comme doué de prescience, il est capable de prédire les futurs potentiels, et les chemins à emprunter, ou à éviter, pour y parvenir. Il doit sans cesse s'adapter aux changements, une nouvelle information pouvant remettre en cause l'entièreté du modèle.

+1 dé sur les tests de compilation de formes complexes, peut relancer 1 complication sur un dé d'imprévu quand il est confronté à une nouvelle menace au sein de la matrice.

Parangon (Le pirate)

La création ne l'intéresse pas, il préfère se reposer sur ce que les autres font, et détourner, manipuler ou contourner le code. Sa nature tourne autour de l'exploitation des failles et le vol (données, programmes, drones, dispositifs en réseau), privilégiant la manière de faire au butin.

+1 dé sur les tests de Hacking / Compilation (en cybercombat), peut relancer 1 complication sur un dé d'imprévu quand il vole des informations sur la matrice.

Parangon (Le soldat)

Les jeux de simulation de combats tactiques font partie de la matrice depuis le début. Le soldat se révèle dans les épreuves de force et de combat, arpente les terrains d'opération en recherchant la confrontation. Comme nous jouons aux guerriers en réseau, peut-être fait-il de même dans le monde d'acier, de chair et de sang.

+1 dé sur les tests de Hacking / Compilation (en cybercombat), peut relancer 1 complication sur un dé d'imprévu quand il attaque au sein de la matrice.

AVANTAGES - VOIES

Un adepte physique peut suivre un cheminement spirituel et un entraînement physique particulier, influençant sa philosophie de vie, sa façon de se comporter et la nature de ses pouvoirs.

Voie de l'athlète

Ses disciples cherchent sans cesse à repousser leurs limites, dans un esprit de compétition. Ils raisonnent en termes de défis desquels triompher. Ils voient le challenge en permanence, que ce soit des poursuivants en pleine chasse sur l'autoroute, la montre alors qu'ils tentent de battre leur propre record, une charge à soulever ou encore un run-courrier à travers la ville à la deadline extrêmement serrée. Ce qui compte pour eux est qu'ils luttent pour atteindre leur objectif et qu'ils puissent se dépasser constamment.

À la création du personnage, confère 2 niveaux de pouvoirs d'adepte liés à l'Athlétisme.

Voie de l'animal

A l'image des Chamans qui suivent l'enseignement d'un totem, certains adeptes choisissent de personnifier un idéal animal. On parle alors d'adepte animaliste. Transcendant sa condition métahumaine par la discipline de son corps, l'adepte animaliste devient un véritable animal à visage d'homme. Il peut ainsi obtenir des pouvoirs uniques, mais doit respecter les valeurs animales de son identité mentale et de son totem.

À la création du personnage, confère 2 niveaux de pouvoirs d'adepte liés aux pouvoirs à consonance animale.

Voie de l'animalité

En ces disciples, vie la puissance brute de la nature et des animaux. Ils ressentent un lien extrêmement fort avec leurs frères sauvages et préfèrent souvent plus vivre en leur compagnie quand celle des métahumains, au moins eux ne les trahissent pas et leurs sont fidèles, tout comme ils le sont avec eux.

À la création du personnage, cette voie confère 2 niveaux d'atouts tirés du chapitre «Animaux et Familiers»

Voie de l'expression

La plupart du temps, les pouvoirs des orateurs n'ont rien de spectaculaire ni d'évident. S'ils font correctement leur boulot, vous ne vous souviendrez même pas avoir été mené en bateau, rien ne vous paraîtra anormal dans la conversation, et vous serez dans l'incapacité de dire ce qui vous a fait changer d'avis.

Vous vous rappellerez sans aucun doute avoir rencontré une personne terriblement charismatique, bien sûr, mais vous ne parviendrez certainement pas à vous souvenir du contenu de son message.

À la création du personnage, confère 2 niveaux de pouvoirs d'adepte liés aux interactions sociales.

Voie du guerrier

Selon à qui vous vous adressez, et selon leur spécialité, ces adeptes peuvent tuer leur cible en ne faisant que l'effleurer, arracher les ailes d'un insecte en plein vol ou bien dévier les balles à l'aide d'une épée suffisamment tranchante. Qu'ils viennent de l'école de la rue ou d'un programme d'entraînement corpo, les guerriers s'épanouissent dans les combats.

À la création du personnage, confère 2 niveaux de pouvoirs d'adepte liés au combat.

Voie de l'invisible

Ses disciples sont discrets, se fondant dans la masse pour passer inaperçus. Ils se satisfont des faux portraits de «ninja» dressés par les médias, même si vous les voyez tous les jours, sans jamais vraiment les regarder. Certains sont effectivement capables d'avancer sans bruit, de ramper dans des espaces exigus et d'escalader des parois verticales, mais d'autres choisissent d'être invisibles en devenant des figurants du quotidien, en posture de retrait.

À la création du personnage, confère 2 niveaux de pouvoirs d'adepte liés à la Furtivité.

DÉSAVANTAGES

Accro à (Objet de l'addiction)

En manque : -2 dés à tous vos tests quand vous n'avez pas consommé la source de votre dépendance depuis assez longtemps, à la discrétion du MJ.

Accro à l'adrénaline

Doit réussir un test moyen de VOL + LOG pour ne pas prendre la voie la plus dangereuse.

Accro aux secrets

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour vous détourner d'une situation qui pourrait vous apporter de nouvelles connaissances importantes.

Accro au combat

Vous devez utiliser un point d'Anarchy pour ne pas utiliser la violence comme première réponse à un problème.

Absorption rapide

Le bon côté, c'est qu'il est facile et peu cher de vous saouler. Un ou deux verres vous suffisent. Le mauvais, c'est que vous résistez mal aux produits chimiques (drogues, gaz, médicaments, etc.).

Albinos

-1 dé à tous vos tests de perception

-2 dés à tous vos tests quand vous vous trouvez sous un soleil important

Allergie (à déterminer)

Lorsque vous êtes affecté par votre allergène (à choisir), vous subissez un malus de -4 dés à tous vos tests, à la discrétion du MJ.

Antagonisme spirituel (Eveillés)

Une certaine catégorie d'esprits vous déteste, et ne vous servira que sous la contrainte, contre leur gré. Vous subissez un malus de -2 dés avec / contre le type d'esprit choisi.

Antipathique

-2 dés aux tests basés sur le Charisme.

Asocial

Vous êtes un inadapté, vous n'aimez pas grand monde, et la société vous le rend bien. 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 (famille, ami, amour secret...)

Bonne poire

Vous êtes d'une naïveté confondante, candide, à la limite du crédule. Vous subissez un malus de -2 dés pour juger les intentions d'une tierce personne.

Chacun pour soi

Rien ne compte plus au monde que votre propre peau. Vous ne retournerez jamais aider un ami blessé en situation de danger, à moins d'une très bonne raison. Vous devez dépenser 1 point d'Anarchy pour vous faire violence.

C'est moi que tu traites d'Idiot ?

Ajoute un dé d'Incertitude aux tests sociaux, il ne peut pas générer d'Exploit.

Centre de l'Attention

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité à être l'objet de tous les regards.

Crainte de se perdre dans l'astral

-2 dés en Projection astrale (pré-requis Éveillé Magicien).

Cramé

Vous avez trop utilisé de BTL à un moment de votre vie, et votre esprit a du mal à faire la différence entre la réalité et les mondes virtuels. Vous avez 2 relances de réussites à tous vos tests en RA.

Dandy

-2 dés aux tests Sociaux dès que l'Armure ou le Moniteur Physiques sont touchés.

Déficient visuel/Aveugle

-2 aux éveillés/émergés à toutes les actions nécessitant la vue et -4 aux «normaux». La différence s'explique par la perception astrale ou la vision à travers n'importe quel capteur.

Le -2 devient -4 dès qu'il n'y a plus de réseau ou que l'espace astral est trop chargé (ou que la cible est trop cybernétisée).

Dégoût de la violence

Vous faites preuve d'empathie, même envers les parasites. Vous détestez vous battre, faire mal vous répugne. Toutes vos attaques causent 2 cases de dommage de moins.

Distrait

-2 dés aux tests de Perception.

Ecorché

Vos synapses ont bien dégusté lors d'une précédente passe matricielle, et vous ne vous en êtes toujours pas remis. Vous prenez 2 dommages étourdissants en entrant en RV.

Émotion morte

Vous avez abusé des puces d'humeur «Better-Than-Life», subi un choc psychologique ou un trauma crânien. En conséquence, vous ne pouvez plus ressentir un type spécifique d'émotion (joie, colère, peur, etc.), quelles que soient les circonstances.

Ennemi

Votre MJ peut dépenser 1 point d'Anarchy pour que votre ou vos ennemis interviennent dans l'histoire.

Étourdi

Vous êtes un rêveur, souvent absent, peu concentré sur votre environnement proche. Il vous arrive souvent de perdre des objets, d'oublier ce que vous deviez faire, d'être distrait par un évènement anodin. Vous subissez un malus de -2 dés aux tests de Perception.

Farceur

Devra par moments dépenser un point d'Anarchy pour ne pas faire tout laisser tomber pour faire une blague ou laisser la marque de son passage.

Faux

Votre interlocuteur vous ressent comme quelqu'un de peu de confiance, au double discours, dont la parole et la fiabilité sont constamment mises en doute. Vous endurez un malus de -2 dés sur les tests de Comédie.

Flashbacks (Déclencheur à choisir)

De temps à autre, vous devez dépenser un point d'Anarchy pour éviter d'être figé sur place, perdu dans une scène post-traumatique.

Gremlins

Sans le vouloir, vous détraquez les appareils technologiques auxquels vous touchez. Au mieux, ils se dérèglent, au pire, ils tombent en panne. Vous ajoutez un dé de complication lors de tous vos tests en relation avec un objet high-tech.

Haine de la noblesse

Doit dépenser 1 point d'Anarchy pour ne pas entreprendre une action contre la noblesse

Honorable

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas provoquer l'adversaire le plus dangereux en duel ou agir de manière déshonorante.

Hostilité des Esprits (Magicien/Chaman)

Pour une raison inconnue, les esprits vous sont hostiles. Vous devez relancer 2 de vos réussites à tous vos tests d'invocation.

Incompétent (Choisir une compétence)

Vous êtes excessivement mauvais dans un domaine particulier. Quand vous effectuez un test avec la compétence choisie, vous tirez un dé de complication.

Infecté par un malware

Votre PAN est infecté par un malware, impossible de vous en débarrasser, il vous colle à la peau. Vous subissez un malus de -2 dés aux tests de perception matricielle.

Infirme

Vous êtes handicapé par une ancienne blessure, un accident, une erreur chirurgicale, une malformation de naissance, etc. Vous n'avez pas encore

l'argent pour y remédier. En attendant, vous devez relancer jusqu'à 2 succès sur les tests physiques.

Insomniaque

Vous avez un mal fou à vous endormir, vous ne vous reposez pas correctement, dormir une nuit complète relève du fantasme. Vous commencez chaque partie avec 0 point d'Anarchy.

Kleptomane

Voleur compulsif, 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.

Loyal

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour aller à l'encontre d'un engagement que vous avez pris ou de la parole donnée.

Loyauté obstinée (à choisir)

Vous n'avez confiance qu'en un seul constructeur de drones / véhicules (au-dessus du lot selon vous), ou alors en des machines uniquement modifiées par vos soins. En conséquence, vous endurez un malus de -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.

Malchanceux

Vous êtes un chat noir, un poissard à qui il arrive continuellement des tuiles. Les complications surviennent sur un résultat de 1 ou 2 sur les dés d'imprévu ou de défaillance.

Malchanceux (Variante)

Lance 1D de complication à chaque utilisation d'un point de Chance.

Mal des transports

Lorsque vous êtes dans un véhicule en mouvement, vous vous sentez mal, la nausée monte, il est difficile de penser à autre chose. Vous endurez un malus de -4 sur tous les tests à bord du véhicule.

Mauvais codeur

Vous êtes d'une inaptitude sans égale lorsqu'il s'agit de concevoir un programme. La moindre routine à écrire vous file la migraine. Vous subissez un malus

de -2 dés sur tous les tests de Hacking (hors cybercombat).

Mauvais conducteur

Vous subissez un malus de -2 dés aux tests de Pilotage de véhicules terrestres.

Médecin !

Doit dépenser un point d'Anarchy pour ne pas soigner un ami blessé (une fois le combat terminé).

Mou du bulbe

Vous êtes simple et gentil, mais vous n'avez pas inventé le fil à couper le beurre. Vous devez relancer jusqu'à 2 succès lorsque vous faites des tests mentaux.

Non violent

Vous vous interdisez d'employer des armes létales

On n'abandonne personne !

Il vous est impossible d'abandonner un camarade aux mains de l'ennemi, qu'il soit mort ou inconscient. En cas d'absolue nécessité, il vous faudra un point d'Anarchy pour vous retirer, la mort dans l'âme.

Organisme sensible

Votre métabolisme rejette catégoriquement les corps étrangers. Les coûts en essence des Atouts sont doublés.

Paralysie en combat

Pour certains, l'adrénaline pousse à agir. Pour vous, elle vous paralyse. Vous effectuez votre Narration en dernier lors du premier Tour de chaque combat (à moins que vous ne montiez personnellement une embuscade).

Paranoïa

Doit relancer 2 réussites quand il réalise un test social.

Personne à charge (à spécifier)

Vous avez quelqu'un à charge, pour qui vous iriez jusqu'au sacrifice (parent, frère, ami, enfant, mentor, etc.). Le garder en sécurité et lui fournir le nécessaire au quotidien vous amène à dépenser -1 karma par mission.

Personne ne me traite de mauviette !

Vous vous emportez parfois, et pas forcément à bon escient. Ajoutez toujours un dé de complication lors de vos interactions sociales, qui ne pourra amener d'exploit.

Phobie (à choisir)

En présence de la source de votre phobie, vous subissez un malus de -2 dés à tous vos tests, à la discrétion du MJ. Quelques exemples : acrophobie (vide), agoraphobie (foule), entomophobie (insectes), dysmorphophobie (anomalies physiques), nyctophobie (obscurité), nosocomphobie (CHR et assimilés), phasmophobie (esprits), pyrophobie (feu), etc.

Phobie sociale

Introverti et mal à l'aise avec les gens, vous devez relancer jusqu'à 2 succès lors de vos tests impliquant des interactions sociales directes. Les rencontres matricielles ne sont pas concernées.

Poseur Elfe/Orc

Vous admirez la race choisie, et vous rêvez d'être l'un d'entre eux, quitte à vous faire reconstruire ou vous grimer comme eux. Mais pourquoi ne vous acceptent-ils pas ? Vous ajoutez un dé de complication lors de tous vos tests sociaux en rapport avec la race choisie.

Quasimodo

Le 6e monde est gorgé de conditions capables d'altérer le génome métahumain. Vous êtes atteint d'un trouble génétique rare, se manifestant par une difformité répugnante. Vous avez un malus de -1 dé sur les tests sociaux.

Recherche d'attention

Vous cherchez en permanence à être le centre d'attention. Pour éviter les situations où votre comportement se révélerait pénible, vous devez dépenser un point d'Anarchy.

Remords

Par le passé, le personnage a fait une sérieuse erreur qu'il regrette sincèrement (poupée Bunraku, malversations politiques, projet corporatiste immoral, etc.). Quelque chose de forcément déplaisant qui le hante et pourrait avoir de fâcheuses conséquences si cela venait à se savoir (chantage, scan-

dale, etc.). Sans compter les rumeurs, venues d'on ne sait où.

Sans visage

Vous êtes tellement habitué à vous déguiser, et ce depuis si longtemps, que sortir sous votre véritable identité vous met mal à l'aise. Sans déguisement, vous avez un malus de -2 dés sur les tests sociaux (hors amis proches, famille, coéquipiers).

Sensibilité à la douleur

Vous êtes une petite nature, la douleur vous fait horreur, et vous vous sentez défaillir à la vue du sang. Augmentez les pénalités de blessure de 1.

Serment du médecin

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour faire autre chose que de soigner une personne en situation de mort imminente ou ayant subi une blessure grave. Qu'elle soit un allié ou un ennemi.

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.

Stress au combat

Dès que vous encaissez des dommages, ajoutez un dé de complication sur vos 3 tests suivants, sans qu'il ne puisse générer d'exploit.

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.

Soif de sang

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas achever votre adversaire et mettre un terme définitif à son existence.

Sourd

Vous ne pouvez pas faire de tests de perception auditive.

Sournois

-2 dés aux tests de Comédie.

Syndrome d'atrophie nerveuse

Votre équipement cybernétique est obsolète ou connaît de graves dysfonctionnements dus à sa qualité ou à une opération ratée. Vous avez donc développé un S.A.N dû à cet équipement de mauvaise qualité ou tout simplement, car votre corps subit un rejet. Vous êtes pris de tremblements. -4 dés à tous vos tests quand vous êtes affectés par le syndrome S.A.N à la discrétion du MJ.

Système Nerveux Sensible

Double les pertes d'Essence des équipements Cyberware et Bioware.

Tremblote

-2 dés aux tests basés sur l'Agilité.

Troll matriciel

Vous chercher en permanence la confrontation sur la matrice. Pour éviter les situations où votre comportement se révélerait pénible, vous devez dépenser un point d'Anarchy.

Veilleur

Vous faites partie d'un mouvement dont les membres enregistrent constamment leur environnement. En archivant les données, quelque chose d'utile pourrait en ressortir plus tard. Cette attitude est perçue comme intrusive par la plupart des gens, et vous risquez de passer un mauvais moment si le fait est révélé.

Vendetta (à choisir)

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité absolue à l'objet de votre vendetta.

CATALOGUE D'ÉQUIPEMENTS

Pour un plus grand choix que celui laissé par les règles de base d'Anarchy, les joueurs disposent de 15/20/25 points à dépenser en pièces d'équipements, suivant le niveau de jeu.

Vous pouvez bien entendu employer ses équipements en respectant les règles d'Anarchy au coût de 1 point de Karma pour deux équipements.

PACKS DU RUNNER

Les runners commencent gratuitement avec le paquetage suivant, aux joueurs de décider ce qu'ils veulent ensuite acheter avec leurs points d'équipement.

Pack standard du runner

- Fausse SIN (x2)
- Fausse licence (x2 par SIN)
- Créditube certifié
- Commlink (moyen de gamme)
- Commlink jetables (x5)
- Mapsoft (ville où se joue la campagne)
- Respirateur
- Menottes plastique (x10)
- Micro-transmetteur (talkie-walkie crypté)
- Lampe de poche de basse intensité
- Kit d'outillage (au choix)
- Sac à dos

ARMEMENTS

MUNITIONS ET GRENADES

Balles gel (1)

Utilise un gel qui s'étale à l'impact, permettant à la munition d'être non-létale et d'étourdir la victime plutôt que de la tuer. Dommages de l'arme converties en étourdissants, et -1 sur l'armure, +1 au moniteur de condition (E), si au moins un dommage est réalisé.

Balles à têtes creuses (2, x100)

Balle qui s'ouvre et se déploie à l'impact, provoquant des blessures plus importantes, mais un moins efficaces contre les armures. Dommages de l'arme de -1 sur l'armure, +1 au moniteur de condition (P), si au moins un dommage est réalisé.

Balles APDS (3, x100)

L'arme à feu pourvue de ces munitions perce-blindage, hautement illégales et réglementées, obtient dorénavant la capacité «CA» (contournement d'armure).

Balles explosives (1, x100)

Ces balles peu fiables disposent d'une petite charge explosive se déclenchant à l'impact. Dommages de l'arme -1 sur l'armure, +2 au moniteur de condition (P), si au moins un dommage est réalisé. Un dé de complication est toujours lancé.

En cas de complication, l'arme explose, infligeant ses dégâts au tireur.

Grenades fumigènes (1, x10)

Ces grenades produisent une zone de fumée qui gêne la perception ainsi que les visées lasers. Toutes les personnes prisent dans l'air d'effet (portée moyenne) subissent un malus de -2 à tous leurs tests de perception et ne peuvent employer les bonus donnés par un système de visée laser.

ARMEMENT - CORPS-À-CORPS

Ces armes se substituent ou améliorent les dégâts infligés par les poings et les pieds.

Bottes de combat Lone Star Bates-Brown (2)

Dommages (F/2+1)P, Portée OK/-/-

Fouet monofilament (3)

Facilement dissimulable dans un petit compartiment, il s'agit d'une arme hautement illégale et mortelle, pour la cible comme pour l'utilisateur. Quand on s'en sert, on doit lancer 1 dé d'imprévu sans dépenser de point d'Anarchy : sur une complication, l'attaque est portée contre soi-même.

Dommages 7P, Portée OK/-2/-, CA

Garrot (1)

Longueur de corde ou de câble dotée de deux poignées, il permet d'étrangler quelqu'un. Pour l'utiliser, il faut que la cible soit surprise et incapable de se défendre. il ignore totalement l'Armure, à moins

d'être employé sur une armure intégrale.

Dommages (F/2)P

Garrot monofilament (2)

Il permet de trancher la gorge d'une victime quasiment instantanément en répondant au même règle que le garrot normal.

Dommages (F/2+3)P

Paire de gants électriques (2)

Modèles similaires : Krime (plaques)

Il faut simplement parvenir à toucher la cible et elle reçoit une décharge électrique. Les dégâts ignorent l'Armure mais se répartissent entre le physique et l'étourdissant, en commençant par l'étourdissant.

Dommages (8)E/P, Portée OK/-/-

Paire de gants à pointes (2)

Modèles similaires : Krime

Dommages (F/2)P, Portée OK/-/-

Poings américains (2)

Modèles similaires : gants Hardliner

Dommages (F/2+1)P, Portée OK/-/-

ARMEMENT - LAMES COURTES

Couteau (1)

Modèles similaires : brassard lame d'avant bras

Dommages (F/2+1)P, Portée OK/-/-

Couteau céramique (2)

Indétectable sur des scanners d'arme, de par les matériaux qui le composent, cette lame est en contrepartie très fragile.

Dommages (F/2+1)P, Portée OK/-/-, Dommages -1 sur l'Armure

Couteau de combat (2)

Modèles similaires : couteau vibrolame, Cougar fine blade lame courte

Dommages (F/2+2)P, Portée OK/-/-

Couteau dissimulé (3)

Modèles similaires : Commlink poignard Horizon Flynn Defense Com, dague bracelet Victorinox

Dissimulé dans des appareils ou des vêtements, leurs lames se glissent dans le poing, à la manière

d'un tire-bouchon. Toute personne voulant les détecter doit relancer une réussite en Perception.

Dommages (F/2)P, Portée OK/-/-

ARMEMENT - LAMES LONGUES

Épée/hache (2)

Dommages (F/2+2)P, Portée OK/-/-

Lame perce-armure (3)

Modèles similaires : rapière Horizon Flynn, épée monofilament Ares One, katana, tronçonneuse de combat Ash Arms

Ces épées ont une particularité, finesse, vibration, fil aiguisé au micron, qui leur donne la possibilité d'ignorer en partie l'armure protégeant leur cible.

Dommages (F/2+2)P, Portée OK/-/-, CA

Lame dissimulée (3)

Modèles similaires : canne épée Mortimer of London Belgrave, faux pliable Keres, lame à mémoire Victorinox, lance pliable Cougar

Dissimulée dans une simple canne ou des vêtements, toute personne voulant la détecter doit relancer une réussite sur son test de Perception.

Dommages (F/2+2)P, Portée OK/-/-

Lame de combat (4)

Modèles similaires : arme d'hast, Cougar fine blade lame longue, épée à vibrolame, Walther battle sword

Dommages (F/2+3)P, Portée OK/-/-

L'objet de toutes les attentions (6)

Modèles similaires : claymore forgée des Highlands, hache de guerre Aztechnology Blood Drinker, katana Renraku Red Samurai, nodachi, tronçonneuse de combat monofilament Ash Arms

Traitée spécialement par les ingénieurs d'Ares, provenant d'une forge lointaine ou tout simplement trop visible sur le champ de bataille, cette arme n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le runner en sa possession doit avoir une histoire passionnante à raconter sur son obtention, car elle risque aussi de lui attirer un paquet d'ennuis. Sur une Scène de combat, le runner attirera inmanquablement l'attention de ses adversaires, en faisant une cible prioritaire.

Dommages (F/2+3)P, Portée OK/-/-, CA

ARMEMENT - ARMES CONTONDANTES

Bâton (1)

Modèles similaires : batte de baseball, matraque, nunchaku, tonfa

Dommages (F/2+2)P, Portée OK/-/-

Bâton dissimulé (3)

Modèles similaires : bâton télescopique, matraque télescopique

Dissimulé ou simplement de taille réduite, toute personne voulant le détecter doit relancer une réussite sur son test de Perception.

Dommages (F/2+2)P, Portée OK/-/-

Electro-matraque (3)

Modèles similaires : Ares Sierra stun baton, bâton assommeur Nemesis Arms, Krime Stun-O Net, matraque taser Jupiter

Il faut simplement parvenir à toucher la cible et elle reçoit une décharge électrique. Les dégâts ignorent l'Armure mais se répartissent entre le physique et l'étourdissant, en commençant par l'étourdissant.

Dommages 7E/P, Portée OK/-/-

Massue à inertie liquide (3)

Dommages (F/2+3)P, Portée OK/-/-

ARMEMENT - ARMES À DISTANCE

Arme de jet (1)

Modèles similaires : boomerang, couteau, shuriken

Dommages (F/2+1)P, Portée OK/-2/-

Arc (2)

Dommages (F/2+1)P, Portée -2/OK/-2

Arbalète (3)

Modèles similaires : arbalète Winchester, fusil harpon Aquadyne Shark-XS

Dommages 5P, Portée OK/-2/-4

Pistolet arbalète Range Silver (3)

Dommages 4P, Portée OK/-2/-

Trollbalète Krime (4)

Ce modèle n'est dédié qu'aux trolls, ou à de gros orcs. La Force pour la manipuler doit être de 6 au minimum.

Dommages 7P, Portée OK/OK/-2

ARMEMENT - TASERS

Pistolet à impulsion électrique et fléchettes (2)

Modèles similaires : Ares SIII Super Squirt, Cavalier Safeguard, Defiance Ex-shoker, Defiance Super-shock, narcojet One, pistolet à fléchettes Parashield

Dommages 6E, Portée OK/-2/-

Taser (2)

Modèles similaires : Krime Tingler, Tiffani-Defiance Protector

Plus puissant que le pistolet à impulsion, il ne tire qu'une fois, puis il faut le recharger.

Dommages 8E, Portée OK/-4/-

Taser dissimulé (2)

Modèles similaires : Commlink taser Horizon Flynn Defense Com

Dissimulé dans un simple objet, toute personne voulant le détecter doit relancer une réussite sur son test de Perception.

Dommages 6E, Portée OK/-4/-

ARMEMENT - PISTOLETS

Pistolets légers (2)

Modèles similaires : America L36, Colt Coral Snake, Streetline Special, Ares Light Fire, Beretta 201T, Hammerli 620S, Browning Ghost, Colt America L36, Fichetti Security 600, Taurus Omni-6, Nitama Sporter, Whalther PP110, Yamaha Sakura Fubuki SX.

Dommages 5P, Portée OK/-2/-

Pistolets légers améliorés (3)

Modèles similaires : Krime Stopper Colt Agent Special

Dommages 6P, Portée OK/-2/-

Pistolets lourds (3)

Modèles similaires : Altmayr Balck Moon, Ares Predator V, Browning Ultra-Power, Cavalier Deputy, Cavalier Thunderstruck, Colt Government 2066, Colt Manhunter, Glock Swarovski Eagleye, Hammerli Gemini, Morrissey Elite, Nemesis Arms Praetorian, Onotari Arms Troublemaker, Onotari Arms Violator, Remington Roomsweeper, Savalette guardian, Walter Secura II

Dommages 6P, Portée OK/-2/-

Cavalier Champion (3)

Modèles similaires : Eichi-ro Hatamoto II

Ce revolver ne possède qu'une balle et un Tour est nécessaire pour le recharger. Il ne peut être équipé d'un silencieux. En revanche, les dégâts qu'il inflige en font une arme mortelle.

Dommmages 8P, Portée OK/-2/-

Ruger Super Warhawk (3)

Ce revolver ne peut-être équipée d'un silencieux, mais les trous qu'il fait dans les gens compensent ce défaut. il faut le recharger tous les 3 Tours.

Dommmages 7P, Portée OK/-2/-

HK Urban Fighter (4)

Modèles similaires : Izom PHP-131

Composée de plastacier ou de céramique, ces pistolets lourds peuvent aisément passer les scanners : tout système pouvant les détecter doit relancer deux réussites sur son test de Perception.

Dommmages 6P, Portée OK/-2/-

Ares Viper Silvergun (4)

Cette arme tire exclusivement des balles fléchettes qui, si elle ne sont stoppées par une armure, peuvent déchiqueter leur cible en un seul tir. Elle est totalement prohibée.

Dommmages 7P, Portée OK/-2/-

Pistolets mitrailleurs (3)

Modèles similaires : Ares Crusader II, Cavalier Evantor, Ceska Black Scorpion, , Onotari Arms Equalizer, PPSK-4, Steyr TMP

Ces armes automatiques peuvent tirer sur plusieurs cibles proches avec un modificateur de -2 dés et des dommages réduits de moitié (arrondi au supérieur : par exemple, ici, 3P). Cette tactique est néanmoins coûteuse en munitions.

Dommmages 5P, Portée OK/-2/-

Glock 51 (4)

Composée exclusivement de céramique, ce pistolet mitrailleur peut aisément passer les scanners: tout système pouvant la détecter doit relancer deux réussites sur son test de Perception.

Dommmages 6P, Portée OK/-2/-

ARMEMENT - FUSILS

Mitraillettes (4)

Modèles similaires : Ares Executioner, Ares Sigma 3, Beretta Model 70, Cavalier Arms Gladius, Colt Cobra TZ-120, FN P93 Praetor, HK-227, Ingram Smartgun X, Onotari Arms SIG-6, SCK Model 100, Uzi IV

Ces armes automatiques peuvent tirer sur plusieurs cibles proches avec un modificateur de -2 dés et des dommages réduits de moitié (arrondi au supérieur : par exemple, ici, 3P). Cette tactique est néanmoins coûteuse en munitions.

Dommmages 6P, Portée OK/OK/-

Fusils d'assaut (5)

Modèles similaires : AK-98, Ares Alpha, Cavalier Frontier, Colt M23, FN HAR, Nissan Optimum II, Onotari Arms Kali, Onotari HL 13, Shiawase Arms Monsoon, Steyr UCR, Yamaha Raiden

Ces armes automatiques peuvent tirer sur plusieurs cibles proches avec un modificateur de -2 dés par cible supplémentaire et des dommages réduits de moitié (arrondi au supérieur : par exemple, ici, 4P). Cette tactique est néanmoins coûteuse en munitions.

Dommmages 8P, Portée OK/OK/-2

Ultimax Rain Forest Carbine (5)

Ce fusil d'assaut développé pour l'Alliance de Sumatra est très puissant, mais ce n'est pas vraiment un fusil d'assaut, puisqu'il ne possède pas de mode de tir automatique.

Dommmages 9P, Portée OK/OK/-2

Onotari Arms Urban Hunter (6)

L'Urban Hunter est l'expression ultime de l'arme légère à forte puissance par Onotari Arms. Équipée d'une chambre particulière, elle n'accepte que des munitions normales, transcendées par une chambre à haute puissance. Elle peut aussi tirer sur plusieurs cibles proches avec un modificateur de -2 dés et des dommages réduits de moitié (arrondi au supérieur : par exemple, ici, 4P). Cette tactique est néanmoins coûteuse en munitions. Bien sûr, cette arme est totalement prohibée, en dehors de son usage chez Saeder-Krupp.

Dommmages 8P, Portée OK/OK/-2, CA

Fusil de précision (5)

Modèles similaires : Blaser R11 Conqueror, Cavalier Arms Crocket EBR, Pioneer 60, PSG Enforcer, Remington 950, Ruger 100, Walther MA-2100

Très souvent difficile à obtenir, voire prohibées, ces armes permettent les tirs à longue portée, mais leurs chargeurs ne contiennent que quelques balles.

Dommages 9P, Portée -4/-2/OK

Ares Desert Strike (6)

Modèles similaires : Barret Model 122, Ranger Arms SM-5, Shiawase Monitor Anti-Material Rifle

Ces modèles militaires de fusil de précision sont interdits à la vente. Et un simple permis n'expliquera pas leur possession.

Dommages 9P, Portée -4/-2/OK, CA

Shotguns (3)

Modèles similaires : Altmayr SPX2, Beretta Northstar, Defiance T-250, Enfield AS-7, Lone Star Remington 995, Mossberg AM-CMDT, PJSS Model 75, Shiawase Arms Rain, Winchester Model 201

Les fusils à pompe permettent d'attaquer deux cibles à portée courte uniquement avec un modificateur supplémentaire de -2 dés et des dommages réduits de moitié (5P).

Dommages 9P, Portée OK/-2/-

Krime Boss (5)

Quand Krime continue de développer des armes pour les trolls, il ne fait pas dans la demi-mesure, et le bruit et les dommages provoqués par ce fusil sont à la mesure de sa taille. Il s'avère en revanche moins précis à portée courte, mais il permet comme tous ces modèles d'arme d'attaquer deux cibles à cette distance uniquement, avec un modificateur supplémentaire de -2 dés et des dommages réduits de moitié (5P).

Dommages 10P, Portée OK/-3/-

ARMEMENT - ARMES LOURDES

Lourdes et difficilement manipulables, ces armes ne peuvent être utilisées que posées au sol, sur un véhicule, ou si le tireur possède une Force minimum de 6. Elles ne peuvent accueillir de dispositif atténuant le son.

Mitrailleuses (5)

Modèles similaires : Ares MP-LMG, GE Vindicator, HK MG-14, Ingram Valiant, Krime Wave, Ruhr Metall R506 Balmung, Stoner-Ares M202

Ces armes automatiques peuvent tirer sur plusieurs cibles proches avec un modificateur de -2 dés par cible supplémentaire et des dommages réduits de moitié (arrondi au supérieur : par exemple, ici, 4P). Cette tactique est néanmoins coûteuse en munitions, mais avec leurs bandes et tambours de balles, ces armes ont de la réserve. Si elles sont utilisées lors d'un run, il faut absolument racheter des munitions pour la mission suivante.

Dommages 8P, Portée OK/OK/OK

RPK HMG (6)

Modèles similaires : Ultimax HMG2

Ces armes sont populaires pour leur efficacité. Elles ne peuvent être utilisées que posées au sol, sur un véhicule, ou si le tireur possède une Force minimum de 6. Ces armes automatiques peuvent tirer sur plusieurs cibles proches avec un modificateur de -2 dés par cible supplémentaire et des dommages réduits de moitié (arrondi au supérieur : par exemple, ici, 5P). Cette tactique est néanmoins coûteuse en munitions, mais avec leurs bandes et tambours de balles, ces armes ont de la réserve. Si elles sont utilisées lors d'un run, il faut absolument racheter des munitions pour la mission suivante.

Dommages 9P, Portée OK/OK/OK

Stoner Ares M22A-1 (7)

Plusieurs fois reconnues comme étant le fleuron de sa catégorie, et sans conteste la plus meurtrière, cette arme n'a pratiquement aucun défaut, si ce n'est son poids supérieur à la normale, déjà très élevée. Seul un tireur possédant une Force minimum de 7 pourra la manipuler. Cette arme peut tirer sur plusieurs cibles proches avec un modificateur de -2 dés par cible supplémentaire et des dommages réduits de moitié (arrondi au

supérieur : par exemple, ici, 5P]. S'il est utilisé lors d'un run, il doit absolument être réapprovisionné en munitions pour la mission suivante.

Dommages 10P, Portée OK/OK/OK, CA

Lanceurs et canons (6)

Modèles similaires : Ares Antioch-2, ArmTech MGL-12, HK 82A1, Terracotta X-6 MGL, Wuxing-Armtec PTL-02, Ares Vigorous, Ares Thunderstruck Gauss Rifle, Aztechnology Striker, Krime Cannon, Ogre Hammer SWS, Onotari Interceptor, Panther XXL, Ruhrmetal SMK 252

Dommages 12P, Portée OK/OK/OK

ACCESSOIRES ÉLECTRONIQUES

Divers (1)

Holo-projecteur, imprimante, papier électronique.

Commlink (1/2/3)

Smartphone, assistant personnel, accès RA / RV de tout à chacun, une offre pléthorique sur différentes gammes.

Bas de gamme : Meta Link, Renraku Aguchi, Sony Angel, Transys Arthur, Sony Emporer, Leviathan Technical LT-2100, Microtronica Azteca Raptor, Xiao Technologies XT-2G, Common Denominator Element.

Moyen de gamme : Renraku Sensei, MCT-3500, Matrix Systems Gridgopher, Erika Elite, FTL Quark, Hermès Ikon, Novatech Netninja.

Haut de gamme : Tansys Avalon, Pulse Wave, Fairlight Caliban, Fuchi Cyber-X7.

Électrodes (1)

Disponibles en bandeau, filet ou chapeau, ce filet d'électrodes et ultrasons fournit une interface neurale directe. Pratique pour ceux trop douille pour se faire percer un trou dans la tête pour un datajack.

Gants RA (1)

Les gants de réalité augmentée permettent d'interagir manuellement avec la Matrice, en laissant l'utilisateur « toucher » et « tenir » les ORA virtuels, tout en bénéficiant de sensations tactiles.

Lecteur biométrique (1)

Afin de prouver son identité en ligne, cet appareil portable est utilisé pour les empreintes digitales

ou à peu près n'importe quoi à l'exception des scans d'ADN. Il peut aussi servir à verrouiller un appareil électronique afin que seul l'utilisateur légitime (ou une partie de son corps) puisse l'utiliser.

Liaison satellite (2)

Certains rares endroits ne disposent pas d'un accès réseau convenable. Cet appareil permet de se connecter aux satellites de communications en orbite basse pour fournir une connexion à la Matrice. La parabole portable est incluse et doit avoir une ligne de vue dégagée sur les satellites.

Simrig (1)

Cet appareil permet d'enregistrer les données simsens (sensorielles et émotionnelles) de l'utilisateur. Les simrigs sont utilisés pour produire la majorité des puces simsens du marché. Un module sim et une interface DNI sont nécessaires pour faire un enregistrement.

SÉCURITÉ ET SURVEILLANCE

Compteur Geiger (1)

Ce capteur informe du niveau de radioactivité ambiant.

Détecteur de mouvement (1, x5)

Ce capteur utilise un mélange d'ultrasons et d'infrarouges de faible puissance pour détecter les mouvements ainsi que les changements brutaux de température. Sa portée maximale est de 25 mètres.

Endoscope (1)

Ce câble en fibre optique mesure au moins un mètre de long, et permet à l'utilisateur de regarder au-delà d'un coin, sous une porte ou dans d'autres espaces étroits.

Maglock (1, x5)

Les maglocks sont des verrous électroniques avec un large choix de systèmes de contrôle d'accès, de la biométrie aux cartes et clés magnétiques en passant par les pavés numériques.

Marqueurs RFID (1, x100)

Dotés d'un adhésif universel, difficiles à repérer, les

marqueurs RFID sont utilisés pour géomarquer des lieux ou des objets, envoyer des messages RA virtuels à quiconque s'en approche, suivre les employés, gérer le contrôle d'accès, les informations de contact du propriétaire d'à peu près tout, des véhicules aux animaux de compagnie, l'enregistrement des véhicules et armes, et ainsi de suite. Ils peuvent aussi être utilisés pour pister des objets, en envoyant régulièrement leur position GPS à la Matrice.

Marqueurs de sécurité (2, x50)

Les marqueurs de sécurité sont blindés et ne peuvent donc pas être effacés avec un démarqueur. Ils sont utilisés pour les criminels incarcérés ou en liberté conditionnelle, les parents et écoles s'en servent pour suivre les élèves, mais ils sont avant tout utilisés pour surveiller la productivité sur le lieu de travail, accepter ou refuser les accès ou pouvoir pister les employés en cas d'enlèvement ou d'extraction. Ces marqueurs sont souvent implantés aux cadres corporatistes de valeur.

Marqueurs furtifs (3, x25)

Les marqueurs furtifs sont toujours en mode silencieux, maquillés afin de ne pas ressembler à des marqueurs RFID. Ils sont généralement utilisés comme secours, en supplément d'un marqueur de sécurité. Ces marqueurs imposent un malus de -2 dés aux tests de perception visant à les détecter.

Marqueurs senseurs (1, x50)

Les RFID senseurs enregistrent en continu pour une durée maximum de 24 heures avant de s'arrêter ou d'écraser les anciennes données, suivant sa programmation. Ces marqueurs sont souvent utilisés à des fins de diagnostic médical, même du matériel cybernétique.

Microphone directionnel (1)

Cette tige permet d'écouter les conversations distantes jusqu'à 100 mètres. Les obstacles et les bruits forts le long de la ligne d'écoute interfèrent, évidemment.

Microphone laser (1)

Ce senseur sophistiqué envoie un rayon laser sur

un objet solide tel qu'une vitre, pour lire les vibrations à sa surface et recomposer les sons présents de l'autre côté. La portée maximale est de 100 mètres.

Micro-transmetteur (1)

Permet de communiquer par la parole avec d'autres micro-transmetteurs et commlinks sélectionnés dans un rayon d'un kilomètre. Le micro-transmetteur se compose d'une oreillette et d'un micro sub-vocal adhésif.

Scanner de cyberware (3)

Ce scanner à ondes millimétriques est principalement conçu pour détecter les implants cybernétiques, mais peut aussi servir à identifier d'autres marchandises de contrebande. Sa portée maximale est de 15 mètres.

Scanner magnétique (2)

Un scanner magnétique permet de détecter les armes et concentrations de métal. Sa portée maximale est de 5 mètres.

Scanner olfactif (2)

Le scanner olfactif analyse les molécules de l'air, et permet de sentir les émotions à travers l'odeur de la transpiration, des traces de poudre, d'explosifs ou de composés militaires biologiques et chimiques, etc.

Senseur à ultrasons (1)

Un senseur à ultrasons est composé d'un émetteur envoyant continuellement des impulsions ultrasoniques et d'un récepteur qui écoute les échos pour créer une carte topographique. Il excelle dans le calcul des distances et pour repérer des choses invisibles à l'oeil nu, mais reste aveugle à la couleur, la luminosité et est incapable de passer un matériel transparent.

Serrure mécanique (0)

On trouve encore des serrures à clef et à combinaison, même dans le monde sans fil. Certaines sont issues de vieilles infrastructures toujours en place pour des raisons de coût, d'autres sont là pour la nostalgie et d'autres encore, car les cambrioleurs ne s'y attendent pas.

CONTREMESURES ET INTRUSION

Autocrocheteur (1)

Ce passe-partout automatisé est un moyen rapide et efficace de se débarrasser des serrures mécaniques les plus récalcitrantes.

Brouilleur (2)

Cet appareil génère un bruit affectant tous les appareils dans la zone d'effet, en saturant le champ électromagnétique de signaux de brouillage pour bloquer les communications sans fil et radio.

Copieur de cartes (3)

Ce dispositif permet de copier une carte magnétique, préalablement empruntée, en quelques secondes. Elle peut ensuite être dupliquée à l'aide d'un kit électronique en 10 mn. Attention toutefois, certains systèmes de sécurité peuvent repérer une utilisation anormale des clefs dupliquées (deux accès rapprochés, par exemple).

Démarqueur (2)

Cet appareil portable génère un fort champ électromagnétique, idéal pour cramer les marqueurs RFID et autres appareils non blindés.

Générateur de bruit blanc (2)

Cet appareil génère un bruit aléatoire, tel le bruit confus d'une foule dans un bar bondé, afin de masquer les sons dans la zone et de prévenir toute surveillance audio.

Mini-poste à soudure (1)

Cet appareil portable crée un petit arc électrique pour fondre les métaux, que ce soit pour les découper ou les souder. Sa batterie offre 30 minutes d'autonomie.

Mouleur d'empreintes (2)

Ce système permet de relever une empreinte digitale ou palmaire et de mouler un gant qui, porté, permet d'imiter l'empreinte pour leurrer les serrures biométriques.

Passe maglock (2)

Cette carte générique peut être insérée dans le lecteur de cartes d'un maglock, afin de tromper le

système en se faisant passer pour une clef légitime.

Séquenceur (2)

Ce dispositif électronique se montre indispensable pour casser le code d'un maglock à clavier.

Tronçonneuse monofilament (2)

L'extérieur de chaque maillon de la chaîne de cette tronçonneuse portable est couvert par un fil monofilament. C'est l'outil idéal pour couper les arbres, portes et autres objets immobiles.

IDENTITÉ ET CRÉDITUBES

Créditube certifié (-)

L'argent liquide de la fin du 21^e siècle. Un créditube certifié n'est pas relié à une personne spécifique, les fonds électroniques qui y sont encodés appartiennent au porteur et ne nécessitent aucune identité spécifique ni autorisation pour être utilisé. Ils sont complètement intraçables, et ne disposent même pas de fonctions sans fil, il faut les brancher à un connecteur universel pour retirer ou déposer de l'argent.

Fausse licence (2, x1)

Hors des canaux légaux, on trouve des fausses licences pour tous types d'objets restreints et d'activités réglementées (la chasse, la possession d'armes, le port d'armes, le lancement de sort, certaines augmentations, etc.). Les licences (vraies et fausses) sont liées à un SIN.

Fausse SIN (3, x1)

Dans le 6^e monde, les gens ne sont plus que des numéros. Les vrais citoyens reçoivent leur SIN (système d'identification numérique) à la naissance et le conservent jusqu'à leur mort. Ne pas en avoir signifie vivre en dehors du système, avec des droits civils limités ou inexistant. Les shadowrunners sont par défaut dépourvus de SIN (SINless), ils ont pu naître pauvres, l'avoir perdu dans un crash informatique, ou se faire passer pour mort.

Les SIN sont des données numériques, ils n'existent qu'au sein de la matrice, dans les registres mondiaux, sur les commlinks ou les PAN. Comme vivre sans SIN peut rapidement s'avérer compliqué, les runners optent pour des faux de bonne qualité.

Cependant, le fait que les activités criminelles puissent être reliées à un faux rend ces derniers jetables par nature. La plupart des runners disposent d'au moins deux faux SIN en permanence ; un pour les activités légales (loyer, courses, factures, etc.), un autre pour les activités des Ombres.

OUTILLAGE

Barre de thermite (1)

Le gel de thermite est un matériau incendiaire qui brûle à très haute température. Il s'applique à l'aide d'une barre de combustible capable de faire fondre le fer, l'acier et même le plastacier. Elle doit être appliquée avec précision et ne peut donc pas être utilisée comme arme.

Kit d'outillage (2)

Effectuer un bel ouvrage requiert d'avoir les bons outils. On retrouve des kits professionnels d'armurerie, de déguisement, d'électronique, d'effraction, de survie, etc. Un kit permet de relancer 1 échec sur un test de compétence pour la tâche requise.

Pied de biche (1)

L'effet de levier procuré par le pied-de-biche double la Force nécessaire à la fracturation d'une porte ou d'un conteneur.

Télémètre laser (1)

Ce senseur simple calcule la distance d'un point en envoyant un rayon laser et en mesurant le temps qu'il met à revenir après réflexion sur la cible.

Spray à colle (1)

Cet aérosol à séchage rapide permet de sceller entre elles deux surfaces rigides, et contient de quoi couvrir un mètre carré (par exemple, une porte ou une grande fenêtre). Elle sèche en une narration.

Solvant pour colle (1)

Ce spray contient assez de solvant pour dissoudre un mètre carré de colle à séchage rapide en aérosol.

MATÉRIEL DE SURVIE

Bâtonnets luminescents (1, x25)

Plier, casser et secouer pour produire trois heures d'une douce illumination chimique sur un rayon de 10 mètres.

Combinaison NBC (3)

La combinaison Nucléaire, Bactériologique et Chimique couvre l'ensemble du corps et comprend une réserve interne d'air fournissant 4H d'autonomie. De plus, elle analyse et transmet des informations sur l'atmosphère environnante.

Combinaison protectrice (1)

Plus fine, cette combinaison imperméable se porte au-dessus des vêtements ou d'une armure et fournit une protection chimique.

Corde dégradable (1)

Toucher une corde dégradable avec le bâtonnet catalyseur (fournit à l'achat) déclenche une réaction chimique qui réduit la corde en poussière en quelques secondes, ne laissant quasiment aucune trace.

Corde myomérique (2)

Faite de fibre myomérique spéciale, les mouvements de cette corde peuvent être contrôlés à distance (sur une longueur maximum de 30 mètres). On peut par exemple lui faire contourner les obstacles tel un serpent, ou l'attacher à un rebord.

Micro-câble (1)

Le micro-câble est fait d'une fibre extrêmement fine et résistante, permettant d'en stocker une grande longueur dans un tout petit espace, et le rendant très difficile à voir. L'inconvénient est qu'il est impératif d'utiliser des gants de rappel spéciaux pour le manier sans se faire découper la main.

Gants adhésifs (1)

La couche extérieure de ce kit (comprenant gants, genouillères et semelles) est couverte d'un adhésif sec spécial fait de millions de poils microscopiques qui s'attachent à toutes les surfaces, facilitant l'escalade de surfaces lisses ou verticales.

Gants de rappel (1)

Ces gants sont faits d'un matériau spécial qui permet de serrer plus fermement la corde de rappel, obligatoires pour utiliser du micro-câble ultrafin sans s'entailler horriblement les mains lors de la descente.

Matériel de plongée (2)

Équipement de plongée sous-marine, comprenant une combinaison, un masque avec tuba, un détendeur, une bouteille d'air fournissant 2 heures d'autonomie et un gilet stabilisateur pour gérer la flottabilité.

Matériel d'escalade (2)

Il s'agit d'un sac à dos rempli de cordes (supportant 400 kg), d'un harnais, de gants, de pitons, de crampons et autre matériel prévu pour l'escalade.

Masque à gaz (1)

Ce respirateur à réserve d'air couvre complètement le visage et protège contre les toxines par inhalation. La réserve d'air a une autonomie de 2H.

Micro-pistolet de détresse (1, x25)

Ce pistolet peut tirer des fusées colorées jusqu'à 200 mètres de hauteur, illuminant une zone de la taille d'un pâté de maisons pendant deux minutes.

Respirateur (1)

Un respirateur est un masque filtrant couvrant la bouche et le nez afin de se protéger contre les toxines par inhalation, offrant la relance d'un échec sur le test de défense.

Torche au magnésium (1, x25)

Fournit dix minutes d'une lumière blanche éclatante, visible de très loin.

MATÉRIEL MÉDICAL

Médikit (2)

Un médikit comprend médicaments, bandages, instruments et un système expert vocal de médecine capable de guider l'utilisateur lors des urgences médicales les plus courantes (fractures, blessures par balles, brûlures chimiques, empoisonnements, hémorragies, etc.) et pratiquer des

réanimations. Permet de relancer 1 échec sur un test de premiers soins.

Stim patch (1, x5)

Ce patch analgésique stimulant aide à rester éveillé pendant 24 heures, et permet d'ignorer un malus de blessures pour une scène en dépensant 1 point d'Anarchy.

Tranq patch (1, x5)

Ce sédatif rapide, une fois posé au contact de la peau, inflige des dommages de 8E (sans armure). Défense : Force + Volonté.

Trauma patch (1)

Placé sur un patient agonisant, le joueur dépense tous ses points d'Anarchy pour être automatiquement et immédiatement stabilisé.

VÉHICULES

MOTOS

Ares-Segway Terrier (2)

Modèles similaires : IFMU Walkboard, Toyota Jareru
Entièrement contrôlé via RA en utilisant le système embarqué avec gant de contrôle et lunettes ou un datajack, cette plateforme à deux roues n'a pas de commandes manuelles. Vous y montez, debout, vous appuyez contre le dossier, et vous penchez en avant pour avancer. Dans la foule, son système de stabilisation gyroscopique et un autopilote décent vous ferait presque ressembler à un piéton lambda, mais amélioré.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité +3, Gyrostabilisation

BMW Blitzkrieg (8)

Légende allemande en devenir, librement inspirée de la vénérable Blitzen, assemblée en partenariat avec Onotari Arms pour ce qui est de l'armement, cette moto de combat sous stéroïdes accueille un véritable arsenal. Sa monture d'arme avant porte un canon d'assaut tandis que l'arrière est assuré par un fusil d'assaut avec lance-grenades, les deux systèmes étant renforcés et flexibles. Malgré cette puissance de feu, si la Blitzkrieg fait aujourd'hui l'unanimité, c'est pour sa verrière blindée protégeant intégralement le pilote contre la plupart des

armes légères. Grâce au gyroscope et à la RA, voire à la RV,
Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 4, Mobilité +3, 1 monture d'arme lourde : mini-gun avant 9P, 1 monture d'arme : fusil d'assaut arrière 7P, lance-grenades arrière

BMW Capsule (6)

Développée pour l'armée il y a une dizaine d'années, ce modèle fait très rarement son apparition ailleurs que sur des théâtres d'opérations militaires. Légèrement inspirée de sa Mjöllnir, les ingénieurs de la firme allemande ont inversé la position du pilote, le positionnant allongé sur le dos, ont enveloppé le cockpit dans une carrosserie blindée, décalé la roue à l'avant du châssis en renforçant la suspension, rajouté un emplacement à l'arrière pouvant accueillir une monture d'arme en plus des deux situées à l'avant, et concocté enfin une motorisation plus puissante allié à un système gyroscopique afin de pouvoir bouger ce monstre d'acier. Le modèle existe aussi pour ork et troll (coût +1).

Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité +1, Pneus increvables, 2 montures d'armes

BMW Mjöllnir (3)

Moto de course disposant du système de protection passager Sirius GKS, la Mjöllnir utilise un design de guidon, de selle et de repose pieds spécial, ainsi que des airbags, pour réduire le nombre de «points dangereux» en cas d'accident, le tout entourant intégralement le pilote.

Associées à ses excellentes performances, elle est populaire auprès des forces de police et de sécurité, ce qui explique la conception par BMW d'une version spéciale depuis adoptée avec enthousiasme par les équipes de combat à moto.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +3

BMW Trollhammer (4)

Modèles similaires : GAZ-Niki Badger

Le célèbre chopper allemand est probablement la moto la plus lourde du marché, robuste tout en offrant un confort de pilotage parfait, même pour les plus imposants des métahumains à qui elle est initialement destinée.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité +2

Buell Spartan (3)

Cette moto tout-terrain offre puissance et vitesse et possède pneus et suspensions adaptées à de nombreux environnements accidentés. De conception simple, la Spartan est aussi réputée pour sa boîte à outils intégrée qui facilite sa réparation sur le terrain.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2, Atelier embarqué

Daihatsu-Caterpillar Horseman (3)

Modèles similaires : Shiawase Purosu-Supermodel, Entertainment Systems FunWalker

Ce trois roues est un véhicule individuel propulsé par un moteur électrique proposant deux modes de déplacement. Sur route, la machine s'étire comme une moto et le conducteur s'y allonge sur le dos, à l'intérieur d'une bulle à baldaquin. En mode marche, les roues se rapprochent et placent le pilote en position assise verticale, à peu près à la hauteur d'un ork moyen. Le Horseman a aussi plusieurs modules complémentaires pour étendre ses capacités, comme un module passager, un module de chargement pour l'équipement, un module de chargement avancé avec une paire de bras mécaniques, un module rack pour les petits drones, et un module monture d'arme. Très utilisé dans le monde corporatiste pour protéger les trajets travail-domicile, ils sont souvent munis d'un auvent en mode miroir qui assure la discrétion de ce qui se trouve dans le véhicule.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2, kit de réparation

Dodge Scoot (1)

Modèles similaires : Hyundai Hopper, E.S. Pappoose

Ce scooter électrique, dont la vitesse de pointe est risible, est compact, économe en carburant et très abordable. Un deux-roues populaire auprès des étudiants sans le sou, des citadins et des classes laborieuses.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 1, Mobilité 2

Echo Motors Zip (1)

C'est le scooter le plus populaire sur cinq des sept continents grâce à son coût très abordable. Son siège, son pédalier et son guidon peuvent être facilement changés pour les nains, les elfes, les orks et même les trolls.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité 3

Entertainment Systems Cyclops (1)

Modèles similaires : Wuxing Quing Ri, BWM 5050 Monobike

La RA associée à une stabilisation gyroscopique ont donné naissance à cet étrange monocycle. Car ici, le pilote est assis sur la roue plutôt qu'à l'intérieur. Assez petit pour être aisément rangé, ce n'est certes pas un véhicule de combat, mais grâce à son système gyroscopique, certains riggers l'utilisent aussi comme drone de reconnaissance.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité +3, Gyrostabilisation

Evo Falcon-EX (3)

Comparable à une motoneige, c'est une moto tout-terrain dont les roues ont été remplacées par une unique bande de roulement en caoutchouc épais et flexible. Destinée aux environnements les plus extrêmes, de la neige au sable fin, c'est un véhicule électrique qui offre un panneau solaire déployable pour recharger les batteries lorsque les 800 kilomètres d'autonomie sont épuisés. une batterie pour 800 kilomètres ? Ce petit miracle est possible grâce à l'électricité statique créée par la bande de roulement en caoutchouc.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 3, Mobilité +2

Harley Davidson Nightmare (3)

Ce pourrait être la remplaçante de la Scorpion. Cette beauté mécanique est en passe de devenir le fleuron de Harley-Davidson, avec un confort et une maniabilité améliorés ainsi qu'une toute nouvelle RA et une sécurité revue à la hausse. Les riggers adorent déjà sa stabilisation gyroscopique idéale pour la garer, ses nombreux rangements, et son autonomie généreuse.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2, Gyrostabilisation

Harley-Davidson Scorpion (3)

Modèles similaires : BMW Blitzen, Gaz-Niki Titan

Ce chopper est une grosse moto de route, robuste, largement chromée, conçue et blindée pour l'intimidation. Très populaire auprès de go-gangers orks et trolls.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +2

Horizon-Doble Revolution (3)

Modèles similaires : Entertainment Systems Odyssey, Yamaha Maru

La révolution est un monocycle fermé où le pilote se trouve à l'intérieur de la roue. La conduite repose sur la RA, la vue physique étant bloquée par l'anneau intelligent entourant le conducteur. En version Racer, le pilote est installé comme sur une moto, tandis qu'en mode Lounge, il s'assied dans l'anneau, avec ceinture et auvent de sécurité en option. C'est d'ailleurs ce dernier mode qui a la préférence des riggers : ainsi protégés, ils peuvent se couper du monde extérieur et plonger tranquillement dans leur machine. Des side-cars peuvent se greffer de chaque côté du monocycle, pour y transporter passagers, drones, ou armement.

Autopilote 4, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité +3, Gyrostabilisation

Suzuki Mirage (3)

Modèles similaires : Yamaha Rapier, Thundercloud Contrail

Cette moto de course japonaise est une machine rapide et racée, populaire auprès d'autres types de go-gangers comme les Cutters ou les Ancients.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité 3

Thundercloud Mustang (3)

Inspiré du Pinto chez le même constructeur, cette moto de cross-country est capable de traverser presque tous les terrains, y compris l'eau. Ses pneus intelligents s'élargissent pour le hors-piste et s'étrécissent pour la vitesse, tandis que pour les opérations aquatiques, Mustang a vidé les jantes et le cadre de sa machine, et ajouté des pontons gonflables sortant de sous le cadre : étanche, vous pouvez d'ailleurs immerger la moto pour ensuite activer ses flotteurs pour la faire surgir des eaux.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2, Amphibie 1

Yamaha Growler (2)

Modèles similaires : Evo Falcon, Gaz-Niki Wolverine

Cette moto tout terrain solide est utilisée pour le motocross et autres sports extrêmes, généralement représentée et photographiée avec la moto et son pilote couverts de poussière.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité 2

Yamaha Kaburaya (3)

Dernière moto de course de Yamaha, la Kaburaya allie vitesse et élégance. Son moteur ultraléger pèse autant que le reste de la machine. Aisément identifiable par son profil abaissé et son design unique, vous n'aviez plus aperçu une telle puissance depuis la légendaire Hayabusa et son moteur à combustion interne.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +3

Yamaha Nodachi (4)

Bien que la Rapier soit toujours présente dans les arènes de combat, la Nodachi tend peu à peu à la remplacer. Ce monstre de chrome et d'acier, capable de transformer un troll blindé en une simple feuille de papier de riz, est comparé au Hummer H1 dans la catégorie des voitures. Lourdemment blindée, équipée d'un système RA à 360°, et prévue pour accueillir de l'armement, Yamaha affirme pourtant avoir d'abord conçu sa moto pour la route.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 3, Mobilité +2, 1 monture d'arme

VOITURES

BMW RV450 (3)

Modèles similaires : Audi Signum L5, GMC Nitro

Cette limousine, même si elle n'est pas la plus chère du marché, reste l'une des plus branchées pour les jeunes cadres dynamiques. Son design race, son moteur puissant et son intérieur style mais fonctionnel font de la RV450 un bijou à conduire, tout en remplissant les fonctions de prestige qu'exigent la vie dans la haute société.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2, Aménagement 1

Chevrolet Longboard (3)

Conçue sur les modèles des années 70, 1970, cette berline familiale classique embarque pourtant tous les équipements modernes. Destinée aux familles de banlieue souhaitant un bel espace intérieur sans pour autant se retrouver au volant d'un SUV, cette voiture attire aussi les riggers pour ces mêmes qualités. La Longboard dispose donc de deux banquettes, rabattables, et d'un espace de chargement arrière. Une fois tout abaissé, on peut y faire dormir un troll.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +2

Chrysler-Nissan Jackrabbit (1)

Modèles similaires : Peugeot 112, Opel luna

Cette petite citadine électrique est omniprésente depuis des décennies. Même après l'arrêt de la production aux UCAS, des douzaines de copies ont été produites sous licence dans le tiers monde.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité 1

Dodge Caravaner (3/4)

Monospace familial n'ayant pas vraiment trouvé son public, la famille corporatiste à revenus moyens, il a envahi le marché des taxis cargo. Couvert de message publicitaire en RA, ce gros haricot roulant dépose marchandises et personnes dans de nombreuses villes du continent américain : il est même assez spacieux pour les trolls. Il existe des versions blindées du Caravaner, mais elles ne ressemblent pas beaucoup au modèle de base, le modèle blindé étant aussi anguleux que l'original est arrondi.

Autopilote 6, Blindage 12/15, Résistance 2/3, Mobilité +1/0

Dodge Xenon (1)

Petite voiture à la mode, la Xénon fait tourner les têtes, se positionnant entre la Sedan familiale et la voiture conviviale et à la signature environnementale forte. Ses clients ont souvent la vingtaine, rejets corporatistes, voulant s'offrir leur premier véhicule. Elle dispose d'un large coffre et d'une gamme de couleurs très variées.

Autopilote 6 Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2

Echo Motors Metaway (4)

Conçue pour le cadre troll, cette voiture de sport est un des véhicules les moins attaqués par les bandes de gogangers. Sa forme leur est bien connue et il est rare que l'un d'entre eux aille se frotter à un conducteur dont on imagine aisément la taille.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +3

Eurocar Northstar (5)

SUV sportif de luxe, le Northstar n'a rien laissé au hasard pour chacune de ces catégories. Y ont été installés un luxueux espace avec petit coin salon pour quatre personnes, le tout en cuir, même si des options avec matériaux rares et précieux sont aussi disponibles, et une suite électronique haut de gamme avec RA optimisée. L'utilisation de compo-

sants légers pour la carrosserie, allié à un moteur de nerveux, font que la voiture fait jeu égal dans le domaine de la vitesse avec pas mal de sportives. *Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +3, Aménagement 1*

Eurocar Westwind 3000 (4)

Modèles similaires : Porsche aguilas, Ferrari diabolus
Cette sportive surbaissée et racée est un classique qui mêle business et plaisir à la perfection. Idéalement positionnée entre luxe et performance, elle n'est qu'un lointain rêve pour la plupart des misérables qui se battent pour gravir les échelons des ombres. *Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2*

Ford Americar (2)

Modèles similaires : Mercury Comet, Honda Citizen
Cette berline quatre portes dispose d'un large coffre et de systèmes de sécurité à un prix raisonnable. Voiture familiale par excellence, l'Americar est fiable, économique et passe-partout. *Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 2, Mobilité 1*

GMC 442 Chameleon (2)

Lorsque le GMC 442 a bousculé le marché des ventes de voiture, personne ne s'y attendait. Véhicule plutôt dépouillé lors de l'achat, c'est son remarquable éventail de pièces de rechange et d'amélioration qui en fit la voiture à tuner par excellence. Ainsi, il est rare d'en croiser deux modèles identiques lorsque l'on sillonne le plexe. *Autopilote 3, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2*

GMC Armadillo (4)

Pick-up dont la plateforme arrière est facile à remplacer, il a beaucoup de succès pour le transport, le camping, et tout un tas d'autres activités professionnelles ou familiales. Livré avec un train de pneus supplémentaires pour le tout-terrain, il a autant de succès chez le banlieusard, que l'artisan, ou le rigger. *Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité +2*

GMC Escalade (5)

SUV haut de gamme de la marque, il fait le bonheur du who's who mondial, mais est plus utilisé pour se montrer que pour sa destination première. Son prix fait que son antivol est l'un des meilleurs du marché. Quant à la protection offerte, elle est

totallement dissimulée, voire éclipsée par le somptueux de l'aménagement intérieur. *Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité +2, Aménagement 1*

GMC Phoenix (4)

Le modèle 2077 de la Phoenix est un hommage à la Trans Am d'il y a quatre-vingt-dix ans. Voiture musclée et puissante, elle a été conçue selon les codes graphiques de l'époque auxquels ont été appliqués les techniques et savoir-faire actuels, pour arriver à une œuvre d'art motorisée. Jouet fréquent des cadres d'âge moyen, son prix abordable en a aussi fait une voiture de sport accessible à un grand nombre, son potentiel d'amélioration en faisant même un produit de choix pour les riggers. *Autopilote 4, Blindage 6, Résistance 3, Mobilité +2*

Honda Spirit (1)

Modèles similaires : Wuxing Breezer, Toyota Gazelle
Cette élégante voiture deux places à trois roues et à motorisation électrique est populaire auprès des citadins pour leurs courts trajets quotidiens. Sa capote amovible en forme de bulle fournit une protection chimique «ecogreen» contre les pluies acides. *Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité 1*

Hyundai Equus (4)

Berline de luxe et fleuron de la marque Hyundai, cette voiture vient de sortir pour sa soixante-dix-neuvième année consécutive. Sa longévité exceptionnelle et le fait que son extérieur a peu changé depuis sa création explique aussi que ce modèle soit aimé des riggers. Bien sûr, aujourd'hui, la carrosserie est fabriquée à partir de polymères modernes, mais la forme des pièces n'ayant pas changé, on peut y adapter et échanger des éléments provenant de véhicules plus anciens. *Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité +1, +1 dé sur les test pour la réparer*

Hyundai Shin-Hyung (3)

Modèles similaires : BMW 400GT, GMC Commodore
Cette berline sportive à quatre portes pour les jeunes frimeurs corporatistes est abordable, maniable, rapide et puissante. Populaire auprès des Triades, Yakusas et Street Racers, elle se modifie aisément. *Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité 2*

Jeep Trailblazer (3)

Pendant des décennies, le mot «Jeep» a évoqué une image spécifique dans l'esprit des masses. Arceaux de sécurité exposés, quatre roues, toit souple, croisière au soleil, portes fermées et pieds sur les charnières vides, l'arrière-arrière-arrière-arrière-petit-enfant de la légende coche toutes les cases de ces souvenirs. Descendant du Wrangler, le Trailblazer offre toujours des capacités tout-terrain, même si la plupart des acheteurs ne désactive jamais le GridLink, ou la possibilité de coucher le pare-brise sur le capot. La longévité de la marque se prouve sur de nombreux continents, certains véhicules en Afrique et en Amérique du Sud approchant doucement le centenaire.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 3, Mobilité +2

Mercedes PE Commando (4/5)

Modèles similaires : Dodge Red Wolf, Mitsubishi Kayjar

Projet datant de la fin des années 50, ce monospace initialement prévu pour accompagner les familles n'arriva jamais sur les chaînes de montage pour des raisons de coût. Repris par la branche sécurité de la firme allemande, il connaît aujourd'hui sa quatrième génération, son succès auprès des commandos corporatistes et autres équipes de transports à hauts risques n'ayant jamais été démenti. Puissant, spacieux et sophistiqué, il offre aussi un blindage de qualité. Mais ce qui fait son succès est qu'il peut être équipé d'un kit de camouflage rendant son identification quasiment impossible.

Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité +1/0, Kit de camouflage (pour reconnaître le véhicule, réussir une test Logique + Ingénierie SR 4)

Mercury Comet (2)

Le modèle 2077 marque le retour de la Comet, berline modulable de chez Ford/Ares. Elle a été conçue avec des morceaux de carrosserie interchangeable, permettant à la voiture de s'adapter à tous les goûts.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité +3

Mitsubishi Nightsky (5)

Modèles similaires : BMW 400GT, GMC Commodore
Cette limousine blindée à la pointe de la technologie est faite pour les cadres dirigeants corporatistes, les stars des médias et les M. Johnson. Ce n'est qu'en leur compagnie qu'un runner pourra apprécier son intérieur spacieux et ses aménagements luxueux.

Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 2, Mobilité 1

Nissan Hauler (3)

La plupart des gens considèrent aujourd'hui les SUV comme des véhicules familiaux, ou des transports de protection pour les cadres. Pourtant, le Hauler sert principalement au transport. Relativement cubique, pas vraiment élégant, il n'a jamais été développé qu'à des fins utilitaires. Et c'est ce qu'il fait à merveille.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +2

Renaud-Fiat Funone (2)

Minuscule biplace à l'intérieur facilement modulable, vous trouverez son volant à droite, au milieu ou à gauche, selon le pays dans lequel vous la conduisez, vous choisirez d'ouvrir ses portes coulissantes vers l'avant ou l'arrière, et vous pourrez même adapter la taille réservée au conducteur avec ses sièges amovibles situés sur un système de rail. Un véhicule accessible à toute la métahumanité.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité +1

Rolls Royce Phaeton (6)

Pendant des années, référence des voitures de luxe, ces dernières décennies ont coûté cher à la marque qui n'a pas voulu évoluer face à une concurrence pillant allégrement le style et le savoir-faire Rolls Royce, au point de faire de la Phaeton, une voiture «comme les autres». Mais cette année, la corporation anglaise innove à nouveau et pourrait bien reprendre sa place, même si son modèle n'a pas encore été révélé. Les rumeurs et le petit monde des riggers s'enflamment déjà pour une nouvelle interface dédiée qui permettrait de passer de l'architecture interne de la Rolls à celle de drones liées au PAN en un clin d'œil.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 4, Mobilité +3, Aménagement 2

Rover Model 2072 (4)

Modèles similaires : Ares Humvee, Toyota Coaster

Le haut de gamme de Rover. Ce SUV propose plutôt la performance et le luxe qu'on serait en droit d'attendre d'une belle berline urbaine. Beaucoup plus solide que n'importe quel véhicule classique de sa catégorie, il reste un symbole de statut social, en plus de bénéficier d'une taille intimidante et de tous les accessoires essentiels pour se promener dans la nature. Avec le temps, ce véhicule coûteux a gagné en popularité auprès des officiers de sécurité discrets. Il a l'avantage de ne pas choquer les voisins, même dans les quartiers les plus chics.

Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité +3, Aménagement 1

SAAB Dynamit (3)

SAAB Gladius 998 TL (4)

La Dynamit a explosé, laissant place à la Gladius 998TL, Le nouveau supercar de Saab s'est même trouvé un acheteur avant même d'arriver chez le concessionnaire. Ce BTL sur roues privilégie les commandes de rigging aux commandes manuelles de sa grande sœur, et ce n'est pas le seul domaine dans lequel brille cette incroyable sportive.

(Saab Dynamit)

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 3, Mobilité +3

(Saab Gladius 998 TL)

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2, Systeme de rigging

Saeder-Krupp-Bentley Concordat (4)

Modèles similaires : GMC Cadillac Nocturne, BMW X89

Cette luxueuse berline est élégante, racée, rapide et puissante, en plus d'être sûre, confortable et aménagée avec opulence. Symbole de statut social, c'est le type de voiture que les stars du simsens et les rappeurs orxploitation conduisent.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2

Tata Hotspur (4)

Ce vrai tout-terrain roule probablement plus vite sur terrain accidenté que la plupart des voitures roulent sur roue. Conçu et développé pour ce type de relief, il peut gérer les pires conditions grâce à ses suspensions lourdes qui permettent aux roues entièrement indépendantes de se tordre de

plus d'un mètre dans toutes les directions. Le Hotspur a aussi été créé dans l'idée qu'il serait confié à des riggers, avec option pour cocon intégré.

Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité +3, cocon de rigging

Thundercloud Morgan (1)

Si le Hotspur est le tout-terrain des riggers, le Thundercloud se conduit à l'ancienne, uniquement. Destiné aux opérations dans le désert, ce robuste 4x4 n'a pas vraiment d'équivalent dans la poussière du Conseil Corporatiste Pueblo. Opérant aux frontières de la nation, il patrouille toujours avec deux occupants, le pilote et son tireur.

Autopilote X, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité +1, Commande manuelle, 1 monture d'arme

Toyota Talon (2)

Le Talon est un petit SUV peu coûteux et plutôt quelconque, et c'est aussi ce qui le rend intéressant pour les riggers et les pilotes. Un peu plus grand que la plupart des berlines, mais avec un toit surbaissé pour leur ressembler, il se fond dans la masse des réseaux routiers. Plus petit que les gros SUV, il reste tout de même imposant leur ressemble suffisamment pour être confondus avec eux : il a les feux arrière du Ford Tauren, ses ailes semblent toutes droites venues de la Jeep Charon, ses phares pourraient être ceux d'une Dodge, et la lunette arrière et le coffre ceux d'un Eurocar. Sous le capot, le moteur pourrait être remarquable mais les réglages ont été fait à la va-vite et il n'est pas évident de trouver un mécano capable de changer votre Talon poussive en un véhicule à la puissance retrouvée : et même si vous trouvez le mécano, cela vous coûtera quelques nuyens. Tuner un Talon s'apparente plus à une opération chirurgicale et un rigger ne sera pas de trop pour aider à ce que sa motorisation retrouve des couleurs.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité +2

Volkswagen Lingus (1)

Modèles similaires : Mitsubishi Private CL, Opel Rubin

Même si ce modèle commence à dater, cette berline est l'une des premières voitures commercialisées après le Crash 2.0. Sa caractéristique principale, outre sa robustesse, tient à sa configuration sans fil intégrale. Un système d'exploitation optimisé pour les PAN, avec une multitude de marqueurs

RFID, aide le conducteur à contrôler lui-même le véhicule ou à assister l'autopilote. Avec un point d'honneur mis sur la sécurité, la Lingus est la voiture familiale idéale pour des bons citoyens corporatistes.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 2, Mobilité +1

FOURGONS ET CAMIONS

Airstream Traveller Chinook (5)

Détenue à 100% par NeoNET, Airstream est une marque de légende pour les véhicules à remorque et les déplacements récréatifs. Dans leur actuelle gamme Traveler, trois modèles sortent du lot.

Le Chinook est prévu pour le grand froid. Son isolation, sa peinture absorbant la chaleur dans un système de stockage, la possibilité de varier entre une propulsion standard et celle à chenilles et skis, son radar déterminant l'épaisseur de la glace et une communication satellite, tout est prévu pour que ce camion sillonne sans encombre les terres froides du globe.

The Preserve est le modèle le plus courant et donc le plus simple technologiquement. Son châssis à six roues est conçu pour les voies du monde moderne. Il parcourt inlassablement les routes d'Amérique et là où vous le croisez, vous n'êtes jamais loin de chez vous.

L'Outback est le jumeau du Chinook, pour temps chaud. Son système de stockage de chaleur est facultatif, son châssis ressemble à celui du Preserve avec une suspension plus robuste et des roues plus grandes, et pour les zones vraiment arides ou instables, on peut y greffer huit bras télescopiques à même de le faire pivoter, immobile sur son axe. Il possède en outre une liaison satellite montante satellite en cas de panne survenant au milieu de nulle part. Enfin, certains modèles recueillent et stockent l'eau directement à partir de l'humidité de l'air.

Autopilote 6, Blindage 12 (15 Preserve), Résistance 3, Mobilité -1, Adaptation pour environnement extrême (Chinook et Outback)

Ares Chuck Wagon (1)

Souvent utilisé comme food-truck, ce camion de service est spécialisé dans l'alimentaire et se décline en trois variations, pour les aliments cuisinés, les aliments frais et le surgelée. Sa grande unité de stockage ne laisse de place que pour les

sièges de l'habitacle avant.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 2, Mobilité 0

Ares Roadmaster (3)

Modèles similaires : Esprit Industries Sororita, Renraku Kamekichi

Il est légalement utilisé comme véhicule blindé pour les transports terrestres. Aride, imposant, il a la vitesse et la maniabilité d'un tank, mais il peut facilement encaisser grenades et armes de petit calibre.

Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 4, Mobilité -3

Conestoga Vista (2)

Modèles similaires : Renraku i90, VW Stadtbuss, Renault-Fiat Mégapole

Malgré diverses mesures de sécurité comme l'embauche de gardes armés assis parmi les passagers, les attaques de bus restent le sport préféré des gangs du monde entier. Reste que rien ne vaut un bon vieux bus pour emmener les travailleurs pauvres jusqu'à leurs sweat shops, et leur mode de production de masse et leur design n'ont pas beaucoup changé depuis des dizaines d'années. Pour cela, le Conestoga Vista ne sort pas du lot de la flotte des transports en commun sillonnant les rues des plexes.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 3, Mobilité -1

Ford-Canada Buffalo (2)

Modèles similaires : Chrysler-Nissan Packer, EMC Prometheus, Renault-Fiat Celero 90

Même s'il manque sérieusement de discrétion en ville, en pleine nature, ce grand camping-car est le quartier général idéal pour les shadowrunners, comme pour les équipes de sécurité corporatistes souhaitant faire profil bas. Tout-terrain et capable de loger six personnes, il n'est peut-être pas capable de rouler dans des zones très accidentées mais n'a aucun souci sur les vieux réseaux routiers. Relativement répandus, ces camping-cars suscitent rarement les soupçons,

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 3, Mobilité -2, Aménagement 1

Ford Econovan (2)

Comparable au Bulldog, ce mini-van a une chose que beaucoup de concurrents n'ont pas : des sièges. Utilisés pour le transport de passagers, il peut être adapté avec des banquettes pour les trolls.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité -1

Ford Percheron (2)

Le Percheron est conçu pour transporter à peu près n'importe quoi avec la bonne configuration. Il est robuste, résistant et c'est pour ça que les riggers l'ont adopté. Il a aussi doté d'un bon autopilote, se débrouillant fort bien seul, là où ses concurrents ont besoin de pilotes. Sa large cabine peut accueillir de nombreux passagers et dispose aussi d'un espace de couchage pour les longs trajets.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité -1

GMC Bulldog Step-Van (2)

Modèles similaires : Renault-Fiat Eurovan, Aztechnology Governor

Très robuste, c'est un grand fourgon de livraison blindé. Plébiscité par tous, des sociétés légales de livraison et logistique aux agences de sécurité en passant par les membres armés de la pègre ou les shadowrunners.

Autopilote 6, Blindage 18, Résistance 3, Mobilité -1

GMC Hermes Van (3)

Modèles similaires : Saeder-Krupp LT-21, Peugeot-ESUS Expert

Quand GMC a voulu lancer un nouveau van de livraison qui se démarque de ses concurrents par autre chose que sa carrosserie ou sa couleur, il a pensé économie de personnel en mettant sur le marché un combiné van / drone. Dans l'Hermes, deux racks permettent de déployer des drones qui quadrillent tout un pâté de maisons, ramassant et déposant les colis. Le chauffeur est en général un rigger, et même si ce n'est pas le cas, au moindre ennui, le drone contacte un rigger dans un centre d'appel externe.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 3, Mobilité -1, 2 racks pour drone

GMC Universe (3)

Si le Bulldog est le bouclier de GMC, l'Universe en est son couteau suisse. Les runners investissent souvent le Bulldog pour son blindage de base, mais cette camionnette, bien plus réparable, apporte une modularité et une discrétion que son grand-frère n'a pas. Son système MultiPaint, relativement peu coûteux, lui permet de changer rapidement d'apparence, ce qui intéresse nombre d'entreprises, légales ou non.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité -, Furtivité +1 dé (MultiPaint)

Mack Hellhound (6, +2 par remorque)

Dans le transport de marchandises à longues distances, cet énorme truck joue le rôle de chien de l'enfer. Equipé de lance-flammes en série, on peut aussi lui adjoindre jusqu'à trois racks de drones Ares Sentinel sortant par le toit d'un compartiment situé derrière la cabine-couchette, et se déplaçant sur des rails le long de la carrosserie. En tout, jusqu'à 24 drones peuvent être greffés sur ce transport, alourdissant bien sûr l'ensemble et le rendant plus énergivore, même si une batterie solaire peut en partie pallier à cela. Sur la plate-forme arrière une paire de lanceurs pneumatiques contient généralement une paire de roto-drones. Enfin, à côté du siège pilote, possédant un cocon rigger si nécessaire, le siège passager du Hellhound est remplacé par un rack pour huit drones Microskimmer. Pour ce qui est du confort, la zone de couchage est de bonne taille et pourrait presque accueillir un troll. On y trouve aussi un second cocon de rigger, le Hellhound et tous ses drones nécessitant souvent deux d'entre eux pour gérer sa conduite et l'ensemble de ses drones.

Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 4, Mobilité -2, 5 racks pour drone, 2 montures d'arme lourde et 2 lance-flammes 8P

Mostran KVP-28 (6)

Modèles similaires : Mitsubishi Hebiza, Esprit Phoque, GMC Everglades

Mi-van de livraison, mi-magasin mobile pour tous les coins perdus de la planète, cet hovercraft utilise des roues quand il est sur la route, mais peut basculer en mode aéroglisseur en cas de problème pour poursuivre son chemin. Très populaire en Asie, en Australie et en Amérique du Nord, il peut facilement être converti pour le transport de passagers.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité +2, Hovercraft

Nordkapp Zugmaschine (2, +2 par remorque)

Modèles similaires : Shiawase Jaianto, GMC Hauler, Renault-Fiat Tralis

Cette vaste remorque sert à transporter les marchandises de faible valeur sur les réseaux autoroutiers du monde entier. Malgré le manque de sécurité, les semi-remorques sont encore néces-

saires dans la mesure où de nombreux endroits ne disposent pas d'un accès pratique au réseau ferroviaire local. Beaucoup de Nordkapps ont été améliorés pour pouvoir se défendre de manière plus agressive, et il n'est pas rare qu'un seul rigger-chauffeur contrôle un convoi de 3 camions et 9 remorques pour diminuer les coûts
Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 4, Mobilité -1

Renault-Fiat 274 Fattorina (1)

Modèles similaires : EMC Serena, Ford Metrolis

A l'origine conçu comme un van bon marché pour les flottes corporatistes et les artisans, le Fattorina s'est révélé être un véhicule très polyvalent grâce à son vaste espace intérieur, la quantité de ses rangements, et la facilité avec laquelle il peut être modifié en fonction des besoins. Un grand nombre de versions existent aujourd'hui, qu'il s'agisse de fourgons de livraisons, de vans familiaux bon marché, d'utilitaires de services municipaux ou publics, ou de camions frigorifiques.
Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 3, Mobilité -1

Rover Model 2072 (3)

Modèles similaires : Ares Humvee, Toyota Coaster

Ce van luxueux est le fleuron de sa catégorie et un symbole de statut social, en plus de bénéficier d'une taille intimidante et de tous les accessoires essentiels pour se promener dans la nature. Ce véhicule coûteux gagne en popularité auprès des officiers de sécurité discrets grâce à son alliance de représentation sociale et de sécurité.
Autopilote 6, Blindage 18, Résistance 3, Mobilité 0

Scania VM 42 (1)

Modèles similaires : Chrysler-Nissan Logan 26T, GMC Viking

Le VM 42 est un camion conçu pour les très longs trajets. Son habitacle intégralement équipé offre suffisamment d'aménagements au chauffeur pour qu'il puisse passer plusieurs jours tranquilles en autonomie. La version la plus répandue est conçue pour le transport direct de conteneurs maritimes, mais d'autres configurations sont évidemment possibles.

Autopilote 6, Blindage 9, Résistance 3, Mobilité -1

Toyota Gopher (1)

Modèles similaires : Gaz P-179, Wuxing Peng You 4x4

Un pickup classique doté de bonnes suspensions tout terrain, d'une maniabilité excellente et d'une base de clients loyaux. Le modèle demande peu de maintenance, il est très utilisé dans le tiers monde et les régions rurales, en particulier dans les NAO.
Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité 0

BATEAUX ET SOUS-MARINS

Morgan Cutlass (4)

Modèles similaires : Surfstar Marine Seacop, Messerschmidt-Kawasaki Harbor Sentry

Ce patrouilleur courant est équipé de deux montures d'armes renforcées à commande manuelle (généralement équipées de mitrailleuses légères) et d'une batterie de senseurs de bonne facture.
Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité 0

Samuvani Criscraft Otter (2)

Modèles similaires : GMC Outrider, Celebrian Nymph

Ce navire de taille moyenne est principalement utilisé pour la navigation récréative, la pêche, les petits transports ou comme utilitaire. Long de cinq mètres et doté d'une coque ouverte en fibre de verre, l'Otter est un navire cohérent et polyvalent qui ne détonera nulle part.
Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité 1

Yongkang Gala Trinity (2)

Modèles similaires : Zemlya-Poltava Crest, Celebrian Dart

Cette petite vedette rapide est le parfait outil de contrebande. Construite à l'aide de composants intégrés et d'une coque préformée, sa cargaison peut être moulée dans la structure. Désossée à l'arrivée, le profit généré par la course compense le coût du bateau «jetable».

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2

Proteus Lamprey (2, +1 niveau d'atout)

Modèles similaires : Kalmaar Seefuchs, Toyota TLM-2

Ce tracteur sous-marin est utilisé pour les inspections et le transport de plongeurs, pour quatre personnes. Les versions militaires du Lamprey sont utilisées pour les infiltrations sous-marines, par des forces spéciales de la marine spécialement équipées, telles que les Navy SEAL des UCAS.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 1, Mobilité 3, bo-

nus de +2 dés sur les tests de Furtivité

Vulkan Electronaut (5)

Modèles similaires : Proteus Explorer, Aztechnology Jade Diver

Ce sous-marin miniature pour deux personnes est le moins cher de sa catégorie et est disponible dans une large gamme de versions utilitaires. Il est généralement utilisé pour des missions de patrouille, de reconnaissance à courte portée ou de réapprovisionnement.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 3, Mobilité 1

AVIONS ET HÉLICOPTÈRES

Artemis Industries Nightwing

(2, +1 niveau d'atout)

Modèles similaires : IFMU Spatz, Suzuki Wingman

Le Nightwing est un ULM ancien modèle, très proche de ceux de la fin du 20e siècle. Discret, son moteur réduit ses émissions de chaleur.

Autopilote 6, Blindage 6, Résistance 0, Mobilité 3, bonus de +3 dés sur les tests de Furtivité.

Cessna C750 (5)

Modèles similaires : Lear-Cessna Rover

Cet avion bimoteur civil peut transporter des voyageurs, une cargaison légère ou servir pour la surveillance. Une structure légère, une consommation réduite, le tout à un prix abordable.

Autopilote 6, Blindage 18, Résistance 3, Mobilité -1

Renault-Fiat Fokker Tundra-9 (6)

Modèles similaires : Airbus JPFB-03, Toyota TX13

Cet hydravion aux puissants moteurs est prévu pour le transport de cargaisons lourdes. Il est utilisé par les services logistiques corporatistes pour réapprovisionner les installations difficilement accessibles et par les chasseurs et braconniers de créatures Évei lées pour atteindre leur dangereux terrain de jeu.

Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 2, Mobilité -1

Ares Dragon (6)

Modèles similaires : Hughes Stallion

Cet hélicoptère à doubles rotors versatile et robuste remplit de nombreuses fonctions aussi bien dans les régions urbaines qu'isolées à travers le Sixième Monde. Il est souvent utilisé pour le transport lourd, et occasionnellement dans les opérations militaires comme appareil hybride

plateforme de tir / transport de troupes par les forces spéciales d'élite Firewatch de Knight Errant.

Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 2, Mobilité -1

Nissan Hound (7, +3 niveaux d'atout)

Modèles similaires : -

Équipé de deux montures d'armes, cet hélicoptère de transport de pointe est utilisé par les marines impériaux Japonais, ainsi qu'un certain nombre de forces spéciales à travers le monde. Sans surprise, il est aussi assez populaire auprès des forces de réponse rapide corporatistes, en particulier celles des japanacorps.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 4, Mobilité 1. Deux affûts d'armes FA ou SMG.

Northrup Wasp (3)

Modèles similaires : Lockheed Kestrel, Renraku Dragonfly

Cet hélicoptère à pilote unique est conçu pour les services de police et de sécurité. Un Wasp, légèrement blindé et équipé d'une monture d'arme renforcée, est la réponse standard et automatique de la sécurité corporatiste aux problèmes toujours croissants que représentent les shadowrunners.

Autopilote 6, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2

VTOL (VERTICAL TAKE OFF LANDING)

Ares Venture (7, +3 à 6 niveaux d'atout)

Modèles similaires : Cascade Skraacha, Zhejiang Shenyong Industries Raptor

Petit et bon marché, pourvu d'un blindage léger, le Venture est utilisé pour le transport de personnes ou de marchandises et des variantes lourdement blindées et armées existent pour les patrouilles. Apprécié des contrebandiers aux finances réduites.

Standard : Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité 1. Discret (relance de 2 échecs sur les jets de furtivité).

Variante : Affût d'arme FA et/ou SMG (niv. +1 par affût, max. 2), renforts (niv. +1 par point, max. 1).

Cascade Skraacha (7)

Modèles similaires : Zhejiang Shenyong Industries Raptor

Les Orks des Cascades ont tenté de poursuivre leurs activités de contrebande tout en se retrouvant sous la surveillance étroite du Conseil salish-shidhe, et ont trouvé un bon compromis. Ils ont ouvert plusieurs usines respectueuses de l'environ-

nement pour fabriquer des VBA pas chers pour les contrebandiers, à partir de pièces classiques, tout en fournissant de très nombreuses pièces détachées. Avec son apparence empâtée d'aéroglesseur à double niveau, le Skraacha est destiné à des usages multiples, et certains sont de purs engins de transport alors que d'autres sont beaucoup plus blindés et armés.

Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité 0

Dassault Paynal (6 + 4 niveaux d'atouts)

Le Paynal est une réussite de la technologie militaire dans le domaine de la poussée vectorielle légère. Petit, compact et racé, il ne peut embarquer que deux personnes, dont le rigger lové dans son cocon. Ce design a été testé de façon extrêmement poussée pour garantir sa survie et son adaptabilité dans les théâtres d'opérations les plus dangereux du moment. Des Guerres du désert au conflit amazonien, on retrouve cet appareil et sa tourelle ventrale sur de nombreux champs de batailles.

Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 3, Mobilité +1, Atténuateur de son 2, Camouflage de signature, Cocon pour rigger, 1 monture d'arme lourde

Evo-Krime «Krime Wing» (-)

Fruit des amours incongrus et alcoolisés entre une mégacorporation ayant un savoir-faire aéronautique qui n'est plus à prouver et une petite entreprise spécialisée dans la fabrication d'arme pour «grands métahumains», le Krime Wing est un T-bird destiné aux trolls. Assez comparable technologiquement au GMC Banshee, il offre tout de même un espace intérieur bien supérieur à ce que propose la concurrence, ce qui explique que sa clientèle ne soit plus exclusivement trolle.

Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 3, Mobilité +1

Federated Boeing Commuter (6)

Modèles similaires : Hughes-Aerospace Daytrader

Cet appareil de transport de passagers à ailes orientables est beaucoup utilisé pour les navettes intercités, sautant d'un aéroport corporatiste à l'autre et transportant des sararimens à travers le monde.

Autopilote 6, Blindage 15, Résistance 3, Mobilité 0

GMC Banshee (8, +11 niveaux d'atout)

Modèles similaires : Aztechnology Lobo

Le T-bird iconique ; un avion supersonique blindé, armé et bardé de senseurs derniers cris. Il est utilisé pour la reconnaissance militaire et les opérations de coursier. Pièce de choix des contrebandiers d'élite pour des passages de frontière illégaux, de par sa capacité à voler sous la couverture radar, à haute vitesse dans les canyons.

Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 3, Mobilité 1. Senseurs (relance de 2 échecs sur les tests de perception), discret (relance de 2 échecs sur les tests de furtivité), propergol (pour 1 point d'anarchy, vous augmentez la mobilité à 3 pour une scène de course-poursuite), un affût d'arme pour canon.

GMC Gryphon (7 + 8 Niveaux d'atouts)

Si la plupart des VBA sont conçus avec l'idée de polyvalence, les ingénieurs qui se sont penchés sur le berceau du Gryphon avait en tête de créer une machine de guerre. Après une maturation difficile émaillée de nombreux accidents, cet appareil est roi en son domaine. Rapide, maniable, robuste, blindé, il contient les dernières suites de capteurs / ECM développées par GMC, et a plus d'armes lourdes embarquées que tout autre avion de combat de sa catégorie. Hormis son pilote et son tireur, il ne transporte aucun passager ou drones. Sous son fuselage, vous ne trouverez donc que ses moteurs massifs, le reste étant dévolu à ses réservoirs de carburant et ses bacs à munitions. Son autonomie est toutefois bien moindre que celle des VBA classiques.

Autopilote 6, Blindage 21, Résistance 4, Mobilité +2, Batterie de senseurs améliorés 2, 3 montures d'armes lourdes (nez, aile droite, aile gauche)

CONCEPTION DE DRONES ET DE VÉHICULES

Des drones ou véhicules de série, sans capacités particulières, s'achètent avec les pièces d'équipement. Pour les drones ou véhicules plus spécifiques, ce sont des atouts. Pour en déterminer le coût, voici une aide de jeu compilant les informations données dans Anarchy VF, Chicago Chaos et des ajouts personnels.

BASES

La base de calcul pour un Drone est fonction de sa taille, comme indiqué dans le tableau page 64 de Shadowrun Anarchy (Grand 3/Moyen 2/Petit 1/Mini 1).

Pour un véhicule de série sortie d'usine, son Auto-pilote est égal à 6.

La somme de : Blindage (1 pour 3 cases, de 6 à 21) + Résistance (de 2 à 4) + Mobilité (de -3 à +3) ne doit pas excéder 8.

Ainsi, vous avez un véhicule de niveau «0» pour votre base de calcul, une simple pièce d'équipement qui n'est pas encore transformé en atout.

AMÉLIORATIONS

Les améliorations présentées ont un coût venant s'ajouter au niveau du drone (1 à 3, suivant sa taille) ou au véhicule de série (0 au départ) auquel il est associé. Le meneur a toujours la décision finale sur l'installation possible ou non d'une option, en gardant un esprit logique, en cohérence avec l'univers.

MAXIMUM D'AMÉLIORATIONS

- **1 modification :** micro-drone, mini-drone, petit-drone
- **2 modifications :** drone moyen
- **3 modifications :** moto, ou taille équivalente
- **4 modifications :** grand drone, voiture, ou taille équivalente
- **5 modifications :** camions, bateau, véhicule aérien. ou taille équivalente

Les modifications déjà indiquées dans la fiche de drone ou de véhicule ne sont pas prise en compte dans cette limite.

DESCRIPTIONS DES AMÉLIORATIONS

Accès supplémentaires (+1 niveau)

Cette modification permet de partir du principe que quelle que soit la situation, il se trouve toujours une issue à distance raisonnable pour s'extirper du véhicule autre que celles habituelles.

Adaptation pour environnement extrême (+1 niveau)

Cela permet à un véhicule de fonctionner en environnement extrême (désert, région polaire, etc.).

Ajustement pour métahumain (+1 niveau)

Pour troll ou pour nain, il existe pour la plupart des véhicules des kits d'adaptation jouant sur l'agencement de ses commandes ou le renforcement de ses matériaux.

Allure (+1 niveau)

Vous ne sortez pas d'un véhicule, vous sortez d'un rêve au luxe tapageur indiquant que vous n'êtes pas n'importe qui. Autorise la relance de 3 dés sur les tests sociaux pour une scène, après être arrivé à bord du véhicule.

Aménagement (+1/2 niveaux)

Il augmente le confort du véhicule (tridéo, coussins, minibar, matériaux coûteux, etc.).

Amphibie (+1/2 niveaux)

Le premier niveau est destiné à un usage bref pour traverser une étendue d'eau, Le second utilise adjoint une propulsion secondaire qui permet une meilleure maniabilité dans l'eau.

Assemblage rapide (+1 niveau)

Plus léger qu'à l'accoutumée, certaines machines peuvent être démontées en éléments plus petits qui permettent de les transporter plus facilement sur de longues distances.

Atelier embarqué (+1 niveau)

Le véhicule peut accueillir un kit ou un atelier, à se procurer par ailleurs, dans cet emplacement réservé.

Atténuateur de son (+1/2/3 niveaux)

Via un système de résonateurs, d'amortissement, d'ajout d'isolants phoniques, ou simplement en repensant la structure de la machine, le drone ou véhicule modifié génère moins de son que la normale. Cela autorise la relance de 1/2/3 dés sur les tests de Furtivité liés au son.

Autopilote amélioré (+ 1/2/3 niveaux)

Conçu pour un véhicule en particulier, il permet d'accroître son indice d'autopilote de 1/2/3 points.

Autoréparation (+1 niveau)

Grâce à une combinaison de métaux à mémoire de panneaux plastiques libérant des capsules de plastique liquide, on peut remplir les impacts depuis l'intérieur du véhicule. Pour chaque attaque infligeant moins de 7 cases de Dommages, le dispositif répare automatiquement 1 case.

Ballasts (+1 niveau)

Ils font de n'importe quel bateau un sous-marin, permettant au véhicule de s'immerger, et surtout de refaire surface ensuite.

Batterie de senseurs améliorée (+1/2/3 niveaux)

Sur tous les tests de Perception du véhicule, vous pouvez relancer 1/2/3 échecs.

Blindage dissimulé (+1 niveau)

Il inflige un malus de 3 dés aux tests de Perception pour repérer le blindage.

Blindage intelligent (+1 niveau)

Via de petites charges explosives réparties sur toute sa surface qui en sautant freine une partie des tirs ennemis, il neutralise la capacité de Contournement d'Armure (CA). Il n'est pas compatible avec le Blindage dissimulé.

Blindage spécial (+1 niveau)

Le blindage peut résister aux dégâts spéciaux d'un type d'attaque (froid, feu, acide, etc.).

Bras / Grappin mécanique (+1 niveau)

Conçu pour attraper et porter quelque chose, il peut disposer d'articulations et de capacités semblables à une main.

Camouflage de signature (+1 niveau)

Combinant matériaux absorbant les ondes radar, camouflage thermique pour réduire les pics thermiques, et remodelage léger de l'extérieur du véhicule, il oblige de relancer 2 succès sur les tests pour le détecter ou le verrouiller par senseurs.

Cocon pour rigger (+1/2 niveaux)

Siège entièrement enrobé de matériaux balistiques ignifuges, et de plaques métalliques, ce cocon comprend aussi des rembourrages et des harnais qui permettent au final d'éviter au rigger d'être blessé, naturellement ou non. S'y installer prend 3 Narrations, et un dégagement rapide, 1. Son Blindage est de 12 et sa Résistance de 3. On peut y greffer un module Valkyrie qui permet de stabiliser automatiquement le rigger, voire de le soigner si on y place un Médikit.

Compartiment de contrebande (+1 niveau)

Un compartiment de contrebande permet de dissimuler des objets à la vue des autorités ou services de sécurité. Tout test de Perception pour repérer le contenu du compartiment doit relancer 3 succès. Pour 1 point de karma (ou d'équipement) supplémentaire permet de renforcer le compartiment contre un système de détection particulier (sonore, thermique, radioactif, etc.).

Customisation mécanique (+1/2/3 niveaux)

Modifié en profondeur sur son moteur, ses suspensions, ou son aérodynamique, le véhicule voit sa mobilité accrue de 1/2/3 points.

Démarqueur pour véhicule (+1 niveau)

Pour être sûr que le véhicule ne soit pas marqué, la solution la plus primitive est la plus efficace : un câble tressé servant de démarqueur est installé sous le véhicule, dans le châssis et dans les roues, et sa rotation lui permet de se coller au véhicule,

et d'effacer tous les marqueurs RFID susceptibles d'y être fixés, sans distinction. Le dispositif n'a aucun effet sur les marqueurs se trouvant déjà dans le véhicule.

Diffuseur de fumigène (+1 niveau)

Il sature une zone de fumée (thermique ou non) en deux secondes. En un Tour, il couvre une zone de 20 mètres de diamètre et de 30 mètres après 2 Tours. On peut l'utiliser jusqu'à 6 fois par scénario.

Discret (+1 niveau par point, max. 3)

L'engin a été étudié pour créer le moins de turbulences, en sus d'être bardé d'isolants phoniques, afin d'en réduire le bruit. Autorise la relance de 1/2/3 dés sur les tests de furtivité.

Drone volant (+1 niveau)

Drone supplémentaire (+1 niveau, max. 2)
Ces options ne s'adressent qu'aux drones, pas aux véhicules, et leurs dénominations semblent assez explicites.

Écrans d'affichage améliorés (+1 niveau)

Dans ces années 2070, presque tous les véhicules disposent d'afficheurs internes pour afficher des données de circulation ou regarder la trid pendant que la voiture se conduit toute seule. Cette modification étend cet affichage à toutes les vitres intérieures et extérieures, ces écrans pouvant montrer des images très réalistes.

Extrémités adhésives (+1 niveau)

Réservés aux drones moyens et inférieurs, elles permettent de se déplacer sur les murs. Pour savoir si le drone peut soulever une charge depuis un mur, on effectue un test de Résistance + 2.

Firewall (+1/2/3 niveau)

Le véhicule ou le drone est équipé d'un Firewall de niveau 1/2/3 afin d'éviter les tentatives de Hacking, de prise de contrôle à distance ou tout simplement de vol.

Flotteurs (+1 niveau)

Ils permettent aux véhicules aériens d'atterrir et de décoller sur l'eau.

Gyrostabilisation (+1 niveau)

Ce système s'assure que votre véhicule reste droit dans presque toutes les situations, même à l'arrêt et sans béquille. Si vous risquez un accident sur un test de véhicule, relancez 2 échecs.

Hovercraft (+1 niveau)

Ce module utilise un coussin d'air pour élever le véhicule à quelques centimètres du sol. Sous ce mode, la mobilité du véhicule est réduite de 1.

Lanceur de bandes d'arrêt (+1 niveau)

Ce système éjecte une bande d'arrêt qui s'étend sur 4 voies et provoque un malus de 2 dés au test de véhicule par pneu éclaté dessus. On peut l'utiliser jusqu'à 6 fois par scénario.

Logique floue (+1 niveau)

Permettant de palier aux imprévus auxquels font parfois face les autopilotes, elle permet aux programmes du véhicule de s'adapter. Le véhicule ou le drone ajoute 2 dés à son test d'autopilote s'il attend 1 Narration pour une tâche spécifique.

Monture d'armes (Niveau X)

Ce dispositif est un point de fixation intégré au véhicule ou au drone, sur lequel on peut monter des armes. Le tableau des drones (p.64) indique le type de monture intégrée selon son type, et on considère que les véhicules de série (niveau 0) n'en sont pas pourvus. Ces affûts sont donc des ajouts au châssis déjà existant.

Coût des montures, déjà armés :

- du pistolet à la mitrailleuse X+1 niv.
- lance-grenades X+2 niv.
- canon ou lanceur X+3 niv.
- rétractable (camouflé) X+1 niv.

Neutralisation du GridLink (+1 niveau)

Cette modification matérielle et logicielle trompe le système et permet au véhicule de filer à sa vitesse de pointe sans être remarqué par le GridLink, générant même aléatoirement de fausses ID d'accès.

Nitro / Propergol (+1 niveau)

Une réserve de combustible injecté dans le moteur pour lui donner un coup de fouet temporaire. Pour un point d'Anarchy, vous augmentez la mobilité du bolide à 3, pour une scène de course-poursuite.

Plaques d'immatriculation adaptatives (+1 niveau)

Fabriquées en matériaux intelligents et truffées de puces de falsification, elles changent de formes quand elles sont soumises à un courant électrique et se mettent automatiquement à jour en accord avec les informations diffusées par le véhicule. Cela permet d'imiter en tous points les plaques légales. Elles peuvent changer d'apparence en une Narration.

Pneus de course/tout-terrain (+1 niveau)

Ils augmentent les performances du véhicule sur le terrain adéquat, ajoutant 1 point à la mobilité du véhicule, mais réduisant de 2 points la mobilité sur le terrain inapproprié.

Pneus increvables (+1 niveau)

Ces pneus fonctionnent même quand leur pression chute sous l'effet des dommages.

Pneus intelligents (+2 niveaux)

Ces pneus se dilatent et se rétractent sous l'effet des ordres transmis par les senseurs du véhicule et disposent d'une surface customisée qui s'adapte parfaitement au relief du sol, franchissant n'importe quel obstacle d'une hauteur de 15 centimètres maximum sans même les remarquer. Ils ne subissent jamais de malus de mobilité dus au terrain. Ils ne peuvent équiper que les véhicules dotés d'un Autopilote d'au moins 5.

Processeur amélioré (+1 niveau par point, max. 3)

Un système expert est entièrement dévolu au pilotage automatique du drone ou du véhicule, lui conférant une plus grande autonomie dans l'exécution des tâches souhaitées. Augmente la valeur d'Autopilote.

Protection pare-balles des passagers (+1/2/3 niveaux)

Cette modification protège les passagers des dommages infligés par des personnes extérieures. Cela inclut le tissu balistique qui double l'intérieur du véhicule, les vitres incassables à l'épreuve des balles, les équipements intérieurs renforcés pour ne pas se casser en morceaux, et des rideaux pare-balles flexibles qui peuvent être tirés selon les

besoins. Cela rajoute 3/6/9 points d'Armure aux passagers dans le véhicule.

Puces de falsification (+1 niveau)

Petits composants de firmware, elles génèrent automatiquement de nouvelles ID d'accès pour le nœud matriciel d'un véhicule, ou tout autre appareil.

Rack de drone (+1/2/3 niveaux)

C'est un moyen pratique de transporter vos drones pour qu'ils soient disponibles en cas de besoin, de les déployer rapidement et de les rembarquer facilement. Vous pourrez embarquer un petit drone, un moyen ou un grand selon le modèle choisi. Chaque rack permet d'embarquer deux drones de la taille inférieure.

Redondances (+1 niveau pour 3 cases, max. 21 cases)

Divers systèmes de secours sont ajoutés pour pouvoir encaisser des dommages supplémentaires en gardant intactes les capacités de fonctionnement de l'engin. Augmente la valeur de Blindage de 3 cases par point.

Renforts (+1 niveau par point, max. 3)

La structure de la machine est renforcée et son carénage consolidé de plaques protectrices, afin qu'elle passe l'épreuve des balles en atténuant les impacts directs. Augmente la valeur de Résistance.

Revêtement caméléon (+2 niveaux)

Incompatible avec le blindage intelligent, il recouvre la carrosserie de polymères de ruthénium, permettant à toute la surface extérieure d'être altérée à volonté. En affichant des publicités, en changeant de couleurs ou en donnant la sensation de changer de formes, le véhicule peut voir son aspect totalement modifié. Il ajoute 3 dés aux tests de Furtivité pour ne pas être repéré, ou enlève 3 dés aux tests de Perception réaliser pour remarquer le véhicule.

Senseurs (+1 niveau par point, max. 3)

Bardé de senseurs, le véhicule analyse son environnement en permanence, pour adapter ses réactions aux événements imprévus. Autorise la relance de 1/2/3 dés sur les tests de perception.

Senseurs tactiles (+1 niveau)

Incompatible avec le blindage intelligent, cette modification renforce les sensations du rigger qui plonge dans le véhicule, lui octroyant presque le sens du touché. Il peut ainsi ressentir la chaleur, le froid, la pression, le vent, et également, dans les cas extrêmes et s'il est en RV, la sensation d'avoir été touché quand le véhicule encaisse des dommages. Le rigger bénéficie de +1 dé aux tests de Perception dans les situations où le touché peut jouer un rôle, et +1 dé à la mobilité. Il subit en revanche un modificateur de -2 dés pour résister aux Dommages de biofeedback.

Side-car (+1 niveau)

Ajouter un side-car à une moto lui permet de prendre un passager, ou une grosse arme pour compagnon. La mobilité de la moto est réduite de 1 point.

Sièges éjectables (+1 niveau)

Si vous, ou votre passager avez besoin de quitter votre véhicule rapidement, vous pouvez toujours utiliser ce siège, propulsé vers le haut, qui ouvrira un parachute avant de se poser en toute sécurité.

Spray à huile (+1 niveau)

L'huile est toujours efficace pour se débarrasser de ses poursuivants. Composé d'un cylindre hydraulique électrique, d'un réservoir d'huile et d'un asperseur multiple, il s'active en une Narration. Il asperge la route d'huile et de poudre de téflon, enlevant 2 succès à tous les tests de véhicules des poursuivants. On peut l'utiliser jusqu'à 6 fois par scénario.

Stabilisateurs (+1 niveau par point, max. 3)

Ces dispositifs améliorent la maniabilité et la fiabilité de la machine lors des manoeuvres engagées. Augmente la valeur de Mobilité.

Suppression des commandes manuelles (+1 niveau)

Certains riggers ont tellement confiance dans leurs capacités, ou leurs programmes, qu'ils retirent toutes les commandes manuelles de leur véhicule. Cette modification rend toute prise de contrôle impossible sans hacking.

Système antivol (+1 niveau)

Il utilise les senseurs du véhicule pour détecter quiconque s'approche à moins d'1 mètre, en prévenant par haut-parleur l'intrus de rester à distance. S'il détecte une tentative d'intrusion, il envoie une décharge (1OE/P) à travers toute la carrosserie extérieure, et avertit le propriétaire.

Système Flying Fox (+1 niveau)

Il permet au véhicule de déployer un grand parachute afin d'atterrir tranquillement au sol. En fait, l'atterrissage est plutôt rude (Dommages 4P).

Système de survie (+1/2 niveaux)

Il filtre l'air qui pénètre dans l'habitacle, éliminant ses impuretés biologiques et chimiques et permet de relancer 2 échecs sur les tests pour résister aux toxines, ou tourne en circuit fermé, permettant au véhicule d'être totalement hermétique en renouvelant son air automatiquement.

Tuning (+1/2 niveaux)

Sans que cela modifie quoi que ce soit aux capacités du véhicule, son propriétaire lui donne un aspect unique, octroyant +1/+2 dés aux tests impliquant l'Intimidation ou la réputation.

Exemples :

*GMC Banshee (équipement, niveau 11)
Blindage (7 pts) + Résistance (3 pts) + Mobilité (1 pt) = 11 points, soit 3 points au-dessus du «8» : +3 niveaux.
Senseurs : +2 niveaux, Discret : +2 niveaux, Propergol : +1 niveau, Un affût d'arme de canon : +3 niveaux.
Pour un total de 11, le niveau d'atout du GMC Banshee, qui ne peut donc être acheté à la création.*

*Ares Venture (équipement, niveau 3 à 6)
Blindage (5 pts) + Résistance (3 pts) + Mobilité (1 pt) = 9 pts, soit 1 point au-dessus de «8» : +1 niveau.
Discret : +2 niveaux. L'Ares Venture standard est donc un atout de niveau 3.
Sa variante toutes options est munie de deux affûts : +2 niveaux, et d'un renfort simple : +1 niveau, pour un coût total de 3 + 3 = 6 niveaux d'atout.*



HACKING

RÈGLES DE HACKING ET BRICKING

Il manque dans Anarchy quelques règles simples de la matrice présentes dans les systèmes plus lourds de SR4 et SR5. Ces quelques rajouts de règles vous permettent de mettre en place ces techniques manquantes en partie.

HACKER UN DRONE OU VEHICULE AVEC RIGGER IMMERGÉ

Test de Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Logique + Firewall ou Logique + Hacking (Guerre électronique).

Nombre de Marks à obtenir = $Atout/2$ (Max 3)

HACKER UN DRONE OU VEHICULE INDEPENDANT

Test de Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Autopilote + Firewall

Nombre de Marks à obtenir = $Atout/2$ (Max 3)

HACKER UN IMPLANT CYBERNETIQUE

Test de Logique + Hacking (Guerre électronique) contre ND Fixe (Atout)

Nombre de Marks à obtenir = Niveau Cybernétique
1 pour Cybernétique normale ou occasion, 2 pour Alphaware et Betaware, 3 pour Deltaware

BRICKAGE D'APPAREIL

Si le moniteur de condition matriciel d'un appareil est complètement rempli, celui-ci cesse de fonctionner.

Ceci est appelé le brickage d'un appareil. Les appareils brickés tombent toujours en panne de façon spectaculaire. De la fumée, des étincelles, des bruits, des détonations, des sifflements, une odeur de brûlé et parfois même un début d'incendie sont autant de caractéristiques communes à un appareil en train de se faire bricker.

Un personnage qui utilise son deck en RV lorsqu'il

se fait bricker est éjecté de la Matrice et subit un choc d'éjection. Un appareil brické est endommagé et inutilisable jusqu'à ce qu'il soit réparé.

Si un appareil est brické, il s'arrête de fonctionner les batteries sont vides, les mécanismes sont cassés ou bousillés par des composants fondus, etc. Ceci dit, tous les appareils ne deviennent pas inutilisables une fois brickés. Une vibrolame reste toujours tranchante, un rotodrone atterrit en planant à l'aide de son autogire, un verrou reste verrouillé.

BRICKER UN IMPLANT CYBERNETIQUE

Le moniteur de condition d'un implant cybernétique se calcule de la manière suivante :

Moniteur de condition : $8 + Niveau d'Atout/2$.

Il possède un blindage de :

- Occasion ou Omegaware - 0
- Alphaware et Betaware - 1
- Deltaware - 2

BRICKER UN DRONE OU VEHICULE AVEC RIGGER IMMERGÉ

Test de Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Logique + Firewall ou Logique + Hacking (Guerre électronique)

Dégâts = $(LOG/2 + Succès excédentaires) - Résistance$

BRICKER UN DRONE OU VEHICULE INDEPENDANT

Test de Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Autopilote + Firewall

Dégâts = $(LOG/2 + Succès excédentaires) - Résistance$

EJECTION SAUVAGE OU DÉCONNEXION SAUVAGE

Règle dans le livre de base p.163

CÉLÉBRITÉ

« L'estime vaut mieux que la célébrité, la considération vaut mieux que la renommée. »

Chamfort, Face de Seattle

« A l'instar d'un sprint la célébrité peut se gagner en quelques secondes ; la réputation en revanche est un marathon qui exige de prendre le temps comme allié. »

Uzzan, Decker orc

CÉLÉBRITÉ, CRÉDIBILITÉ ET RUMEUR

Tout Runner a besoin de se faire connaître, car c'est ce qui lui apportera du travail et de la considération de la part de ses pairs. Mais la célébrité est une chose fragile, qui se base sur la crédibilité de vos actes et de vos choix. Attention, car parfois ce sont vos choix, qui créeront la rumeur sur vous et vous construiront une image qui vous collera à la peau.

La Célébrité est égale au Karma total /20 arrondi au supérieur.

La Crédibilité et la Rumeur commencent à 0 et augmentent suivant les décisions du Meneur en fonction des actes du Runner avec 10 pour Maximum.

La Crédibilité et la Rumeur ne peuvent jamais dépasser la Célébrité qui est leur limitant.

La Célébrité

La Célébrité du personnage représente la reconnaissance qu'on a de lui tant dans la rue que d'un point de vue professionnel. Ceci a donc une influence directe sur les Mr Johnson, les contacts, la façon dont pourra commencer la négociation avec un nouveau contact (pour ceux qui ont entendu parler de lui) et autres. Elle représente la chance que le Runner, a d'être reconnu et pouvoir faire donc jouer sa Crédibilité ou sa Rumeur.

La Rumeur

La Rumeur au contraire elle est plutôt l'aspect négatif de la réputation. Ceci est déterminé par le comportement du Runner. A chaque comportement négatif (trahison du Johnson, mort de ci-

vil ou de représentant des forces de l'ordre, etc), la Rumeur peut être augmentée sur décision du Meneur. Elle représente un pool de dés de complication dans lequel le Meneur ou le Runner peut puiser pour rajouter des dés de complication à tous les jets sociaux positifs, et des dés d'imprévu à tous les tests d'Intimidation. La Rumeur revient à son maximum à chaque fin de scénario.

La Crédibilité

A chaque fois qu'un Runner agit de manière Crédible et en tant que vrai professionnel, le Meneur peut prendre la décision d'augmenter sa Crédibilité. Le Runner peut puiser dans sa Crédibilité pour rajouter des jets à ses jets sociaux. Cette Crédibilité revient à son maximum à chaque fin de scénario.

CÉLÉBRITÉ

TEST DE CÉLÉBRITÉ - LA RENOMMÉE

Pour savoir si vous êtes reconnu par un PNJ, votre meneur fait un test avec un pool de dés égal à votre niveau de Célébrité et consulte le tableau ci-contre.

Indice	Célébrité
0-3	Inconnu en dehors des ombres
4-6	Connu de ceux qui regardent dans les ombres : Théoricien de la conspiration, Forces de l'ordre spécialisée.
7-9	Connu de ceux qui savent : journalistes d'investigation, forces de l'ordre, certains représentant du gouvernement ou des corporation minimum AA.
10+	Nom familier, des stars de la tridéo et des sims jouent le rôle du personnage dans les films.
Professionnel	Professionnel déclaré (médecin, infirmier, électricien, détective privé, etc.)

Une reconnaissance de trois des membres de Votre équipe ajoute une réussite à un test de Célébrité d'équipe pour tenter de l'identifier. (Cf. Règle de Célébrité d'équipe dans le document Equipe et Planque.)

MODIFICATEURS AUX TESTS DE CÉLÉBRITÉ

Lieux	Modificateur
Ville habituelle des Runners	0
Autre état ou région	-1
Autre pays (limitrophe)	-2
Autre pays lointain	-3
Autre continent	-4
Désavantage - Signe distinctif	+2
Désavantage - Célèbre	+2

Indice

Renommée - Test de Célébrité

- 1** *Vous êtes identifié comme n'appartenant pas au système et aux esclaves corporatistes, ni même comme un citoyen respectable. Cela peut déclencher contre l'utilisation d'un point de Danger, un contrôle d'identité de la part des forces de l'ordre et les PNJS sont inquiets ou en rejet face à votre présence.*
- 2-3** *Vous êtes identifié comme un shadowrunners sans que l'on en sache plus sur vous. Vous pouvez utiliser votre Rumeur ou votre Crédibilité pour vos actions.*
- 4-5** *Vous êtes identifié comme étant un shadowrunner reconnu. On sait tout de vous et de vos actions. Votre Meneur ou vous-même pouvez employer la Crédibilité et la Rumeur de votre personnage.*
- 6+** *Légende vivante, comme ci-dessus mais certains citoyens fans de vos actions relatées dans les tridéo peuvent prendre la décision de vous aider ou de vous mettre des bâtons dans les roues. Toutes vos actions devant témoins augmenteront automatiquement de 1 point votre Rumeur ou Votre Crédibilité suivant qu'elles soient négatives ou positives aux yeux des témoins.*

Professionnel +1 à l'indice quand quelqu'un de votre milieu professionnel essaie de vous reconnaître.

PLANQUE ET CRÉATION D'ÉQUIPE

CRÉATION D'ÉQUIPE

Tout runner a un jour besoin de travailler en équipe et avec des gens de confiance. Se faire des amis dans les ombres est bien plus difficile que de se faire des ennemis. Les gens sur qui l'on peut compter sont peu nombreux et la confiance se gagne, ou plutôt se paie comme tout dans les ombres ...

KARMA D'ÉQUIPE

Bien, je vais essayer de vous expliquer ce qu'est le karma d'équipe et à quoi cela peut servir.

Le karma d'équipe est un pool de karma composé des points de karma déposés par les membres de l'équipe. Afin que cette dernière soit créée officiellement, il faut un pool de départ de 10 pts de karma.

Ensuite toute personne désirant se joindre à l'équipe, doit :

- Avoir l'autorisation des membres de l'équipe
- Dépenser 2 pts de karma minimum

Mais que peut donc apporter ce pool de karma ?

Le karma d'équipe, représente en premier lieu, la création officielle d'une équipe de Shadowrunner.

Bien entendu, cela implique que les personnages doivent se faire confiance. Il est impossible de se joindre à une équipe de personne que l'on ne connaît pas, ou avec qui une certaine confiance n'existe pas.

Le Pool de karma d'équipe, permet en jeu, les actions suivantes :

- Les points de karma déposés peuvent être employés afin de lier des objets magiques ou des lieux magiques nécessaires à l'équipe. Tel qu'une loge de magicien, un alambic ou autres.
- Ils peuvent être employés afin de créer ou d'évoluer la ou les planques de l'équipe. Les règles de la création de la planque vont être expliquées juste en dessous.

- Ils peuvent être employés afin d'évoluer les caractéristiques de la planque.
- Ils peuvent être aussi employés comme monnaie en cours de partie si l'équipe a des frais à engager. 1 points de Karma = 2500 ¥

PLANQUE

Tout runner a un jour besoin de pouvoir se mettre à l'abri, ou d'un lieu où pouvoir travailler en sécurité, voir entreposer du matériel. C'est là où la «planque» joue un rôle important.

Il est possible à la création ou en jeu, de créer une planque à partir de trois sources :

- La première Planque est automatiquement achetée à la conception de l'équipe de Runner.
- A la création, les points d'Atouts personnels peuvent être employés afin de créer ou d'améliorer une ou des planques
- En jeu du Karma ou du Karma d'équipe peuvent être employés

PLANQUE MULTIPLE OU PERSONNELLE

Il est tout à fait possible d'avoir plusieurs planques. Chaque nouvelle planque coûtera à l'achat 10 points de Karma d'équipe ou personnel et sera ensuite construite en employant le système ci-dessous. Pour rappel, une Planque est toujours construite en employant le même niveau que les personnages qui y sont liés (Ganger, Runner ou Runner d'élites.)

Toutes les planques évolueront cependant avec le même pool de Karma d'équipe qui lui est global pour l'équipe de Runner.

Les caractéristiques Chance, Célébrité, Rumeur et Crédibilité ne sont pas dépendantes de la Planque, mais bien de l'équipe. Elles doivent donc être reportées sur chaque nouvelle fiche de planque.

Un Runner voulant concevoir une planque personnelle est tout à fait en droit de le faire. Il emploiera le même coût d'achat et le même système de

construction, mais devra tout payer avec son Karma personnel.

CARACTÉRISTIQUES

Une planque possède un certain nombre de caractéristiques, que je vais vous expliquer. Chaque caractéristique possède des niveaux allant de 0 à 6. Il est possible en ayant acheté les avantages nécessaires qu'une seule des caractéristiques puisse aller jusqu'à 7. Améliorer une caractéristique demandera une dépense de Niveau désiré X 3 pts de Karma d'équipe.

Sécurité

Cette caractéristique représente les aménagements de sécurité de votre planque. Elle représente une caractéristique employée pour les jets d'opposition quand quelqu'un tente d'en percer la sécurité afin de l'infiltrer physiquement ou non. Il existe trois niveaux de sécurité :

- **Sécurité Physique**

Représente les pièges, caméra, serrures diverses, placés pour gêner l'entrée physique dans le bâtiment.

- **Sécurité Magique**

Représente les barrières manas, esprits veilleurs, esprits gardien, ou autres sécurités magiques.

- **Sécurité Matricielle**

Représente le niveau de protection informatique gênant toute tentative de hacking ou d'infiltration matricielle de la planque.

Confort

Cette caractéristique représente le confort de la planque. Le confort peut être employé afin de voir dans quelle condition un blessé se trouve quand il est au repos. Un confort de 1 représente un lieu probablement sale ou bruyant, gênant le repos de l'âme et du corps, alors qu'un confort de 6 par exemple, représente un lieu confortable, propre et bien chauffé.

Dissimulation

Représente la difficulté de repérer la planque. Soit,

car elle se trouve en sous-sol, ou dans un lieu très habité de la ville comme les Barrens de Redmond par exemple.

Chance d'équipe

Elle commence à 1 et peut être augmentée avec les points d'aménagement non dépensés ou avec du Karma au même coût que les autres caractéristiques. Ces points de chance, sont utilisables comme les points de chance de personnage. Cependant il est nécessaire d'avoir l'autorisation des autres membres de l'équipe présents au cours de l'aventure et ne peuvent être employés que si l'action en cours est importante pour l'équipe. À aucun moment ces points de chance ne peuvent être employés dans un but purement personnel et/ou égoïste. Ces points de chance reviennent au début de chaque nouveau scénario.

CRÉATION DE LA PLANQUE

Pour créer les caractéristiques de la planque, on emploie le même système que pour la création d'un Runner. La planque est au même niveau que celui choisi pour les Runners de l'équipe : *Ganger*, *Runner* ou *Runner l'élite*.

Ganger

À répartir :

- Attributs : 12 points
- Aménagements : 10 points – 3 de départ
- Atouts : 6 points
- Commodités : 1
- Armes : 1 arme
- Équipement : 5 objets

Runner

À répartir :

- Attributs : 16 points
- Aménagements : 12 points – 4 de départ
- Atouts : 10 points
- Commodités : 2
- Armes : 2 armes
- Équipement : 6 objets

Runner d'élite

À répartir :

- Attributs : 20 points
- Aménagements : 14 points – 5 de départ

- Atouts : 14 points
- Commodités : 3
- Armes : 3 armes
- Équipement : 7 objets

MOTS CLÉS, COMMODITÉS ET PARTICULARITÉS

Les mots clés

Représentent les différents mots-clés personnalisant la planque, exactement comme pour les personnages.

Les commodités

Regroupent les équipements présents autour de la planque et qui permettent de pouvoir améliorer son quotidien. La planque commence avec un nombre de commodités indiqué dans son niveau de planque. Pour en obtenir davantage, il faut les acheter avec du Karma d'équipe en fonction du coût indiqué.

Particularités

Représentent les éléments un peu bizarres/étranges de la planque ou de son lieu d'installation. Ils ont un caractère plus descriptif ou role-play que purement technique, mais libre au Maître de l'employer autrement. Techniquement ils peuvent permettre à un Runner d'employer un point d'Anarchy en « Bien disposé » s'il peut faire appel à cette particularité pour le soutenir dans son action.

COMMODITÉS

- Centre commercial – Coût en Karma : 8
- Centre médical – Coût en Karma : 6
- Distributeur de Soyfood – Coût en Karma : 4
- Laverie automatique – Coût en Karma : 4
- Réseau Wifi – Coût en Karma : 6
- Soupe Populaire – Coût en Karma : 2
- Stuffer Shack – Coût en Karma : 6
- Transports – Coût en Karma : 4

AMÉNAGEMENTS

L'aménagement

désigne le matériel et les objets que le runner peut installer dans la planque, mais aussi le nombre de

pièces que comporte celle-ci. Il représente un peu la compétence de la planque. Utilisable en lien avec une caractéristique de la planque, ils permettent de faire des tests pour mesurer la qualité d'une sécurité, d'une amélioration ou en cas d'attaque de la planque par des effectifs nombreux.

Exemple : Dans le cas d'une attaque d'un Hacker contre la planque, le test en opposition se ferait par exemple avec Sécurité Matricielle + Installation Informatique.

Les Spécialités fonctionnent ici comme pour les Runners, elles rajoutent +2D au test de la Planque.

Ils permettent aussi aux Runners de pouvoir employer leurs propres compétences dans la planque suivant l'aménagement installé, le niveau de l'aménagement devenant une limitation au jet du Runner. Cela représente donc le maximum de réussites excédentaires que ce dernier pourra réaliser avec le matériel de la planque. Les spécialités permettent d'augmenter cette limite de 2 points.

Exemple : Adeptus est un ingénieur de talent, il tente de réparer son armure au sein de la planque. Cette dernière possède un Atelier de niveau 3 avec la spécialité Armurerie, il peut donc bien tenter la réparation de son équipement, mais au maximum il pourra obtenir 5 (3 pour l'aménagement +2 pour la spécialité) réussites excédentaires...

AMÉNAGEMENTS DISPONIBLES

Atelier d'ingénierie

Spécialités : Armements, explosifs, Armurerie, drones, véhicules.

Mesure la capacité à réparer, améliorer ou modifier des équipements types armes ou armures.

Les réparations ne sont plus limitées par scénario et ne coûtent pas de Karma.

Atelier d'électronique

Spécialités : logiciels, matériel électronique, réparation de cyberdeck.

Mesure la capacité à réparer, améliorer ou modifier des équipements électroniques.

Les réparations ne sont plus limitées par scénario et ne coûtent pas de Karma.

Hôpital

Spécialités : cybertechnologie, médecine, premiers soins.

Mesure la capacité à réaliser des premiers soins, mais aussi des opérations chirurgicales plus invasives.

Les soins ne sont plus limités par scénario et ne coûtent pas de Karma.

Atelier de réparation de véhicule

Spécialités : Véhicule aquatique, Véhicule aérien, Drone, Véhicule terrestre, véhicule militaire

Mesure la capacité à réparer, améliorer ou modifier des véhicules de toutes sortes, plus grands que des drones.

Les réparations ne sont plus limitées par scénario et ne coûtent pas de Karma.

Loge magique

Spécialités : invoquer et bannir les esprits, magie rituelle, Enchantement, Alchimie.

Mesure la capacité à réaliser des actions magiques plus importantes

Réduit les dés de drain du niveau de l'Aménagement.

Installation informatique

Spécialités : Piratage, Hacking, Programmation, Cryptage/Décryptage.

Mesure l'installation informatique de la planque et sa qualité.

Le Hacker n'a pas besoin de choisir entre Force brute ou corruption pour ses tentatives de Hacking puisqu'il peut agir en douceur.

Zone de dressage

Spécialités : Animaux, soins des animaux, Domptage, entraînement.

Mesure la capacité à réaliser des soins sur les animaux des runners, mais aussi des temps de dressage et d'apprentissage.

Atelier de maquillage

Spécialités : Escroquerie, déguisement, imposture.

Mesure la qualité du matériel de déguisement et d'élaboration de faux SIN, disponible à la planque.

Les déguisements et les faux SIN élaborés dans la planque demande (niveau de l'aménagement) réusites pour être mis à jour.

Salle de questionnement

Spécialités : influence, interrogatoire, torture.

Contient des salles de tortures ou d'interrogatoire.

Permet de maintenir un prisonnier (niveau de l'aménagement) jours sans risque de le voir mourir ou s'épuiser.

Salle de réunion

Spécialités : contrats, corruption, marchandage.

Représente le confort et la capacité de la salle de réunion à mettre en bonnes dispositions ceux qui y sont présents.

Permet de mettre en place des réunions IRL, en RA ou en RV et possède un serveur RV dédié.

Système de Défense

Spécialités : Armes à feu, Armes lourdes, Grenade, Maglock.

Représente la qualité et le niveau d'armement disponible dans la planque pour pouvoir la protéger.

Le niveau de l'aménagement permet de choisir le niveau des protection disponibles.

1-2 : armements civiles ou non létal, 3-4 : armements corporatistes, 5-6 : armements militaires.

ATOUTS

Voici une liste d'Atouts disponibles pour la planque, cette liste n'est bien entendu pas exhaustive et des atouts peuvent être créés à partir du même tableau que pour les PJs avec l'accord du Meneur.

Salle de repos (Niveau 1/2/3)

Permet à un 1/2/3 Runners de récupérer 1 point de Chance par séance.

Salle de chirurgie (Niveau 1/2/3)

+1/2/3 dés supplémentaires aux tests de Biotech effectués dans la planque.

Bibliothèque (Niveau 1/2/3)

Donne accès à 1/2/3 connaissances supplémentaires.

Loge de rituel (Niveau 2/3/4)

Permet de relancer 1/2/3 échecs à un test de Magie Rituelle pour effectuer un pistage astral.

Loge d'invocation (Niveau 2/3/4)

Permet de relancer 1/2/3 échecs à un test d'invocation d'un esprit.

Loge d'enchantement (Niveau 2/3/4)

Permet de relancer 1/2/3 échecs à un test d'enchantement.

Loge d'Alchimie (Niveau 2/3/4)

Permet de relancer 1/2/3 échecs à un test d'Alchimie.

Loge de méditation (Niveau 2/3/4)

Permet d'augmenter de 1/2/3 heures le temps autorisé de décorporation astrale. Permet aussi si on est initié de partir en voyage vers les méta-plans.

Seau d'invocation (Niveau 2/3/4)

Permet d'invoquer 1/2/3 esprits supplémentaires pour protéger les lieux.

Cyberdeck (Niveau 1 à 7)

Permet d'installer à demeure un Cyberdeck permettant de Hacker ou pirater à partir de cet équipement et servant de Serveur à demeure pour la planque.

Atelier de réparation (Niveau 1/2/3)

Permet de relancer 1/2/3 échecs à tous les tests de réparation/amélioration d'équipement effectués dans la planque.

Drones (Niveau voir Atouts drone)

Acheter les mêmes atouts de Drones que pour les Runners afin de mettre à disposition des drones pour protéger ou surveiller la planque.

Véhicules (Niveau voir Atouts véhicule)

Atout d'équipement au même coût d'achat que pour les Runners. Véhicule à disposition pour l'équipe.

Râtelier d'armes (Niveau 1 à 5)

Permet de pouvoir rééquiper en arme 1/2/3/4/5 Runners au cours d'une séance.

Armurerie (Niveau 1 à 5)

Permet de pouvoir réparer automatiquement l'armure de 1/2/3/4/5 Runners au cours d'une séance.

Programmes (Niveau voir Atouts programme)

Permet d'équiper le Cyberdeck de la planque de programme (Cf Livre de règle)

Cellule (Niveau 1/2/3)

Permet de pouvoir garder 1/2/3 prisonniers à demeure dans la planque.

Murs renforcés (Niveau 2/3/4)

+3/+6/+9 points d'armure à la Planque.

Sécurité physique renforcée (Niveau 1/2/3)

+1/2/3 dés au test de Sécurité Physique + Système de défense en cas d'attaque physique de la planque.

Sécurité matricielle renforcée (Niveau 1/2/3)

+1/2/3 dés au test de Sécurité Matricielle + Installation informatique en cas d'attaque matricielle de la planque.

Sécurité magique renforcée (Niveau 1/2/3)

+1/2/3 dés au test de Sécurité Magique + Loge magique en cas d'attaque magique de la planque.

Serveur Renforcé (Niveau 2/3)

+1/2 marks nécessaire pour hacker la planque.

AVANTAGES

Vous devez choisir deux avantages parmi la liste ci-dessous pour votre planque.

Gang allié

Un gang allié à votre équipe protège votre planque. Vous pouvez y faire appel pour vous aider dans une situation où votre planque est en danger.

Astral pur

L'espace astral autour de votre planque est pur, cela vous octroie +2 dés à tous vos tests d'invocation effectués à l'intérieur et dans un rayon d'1km autour de votre planque.

Planque exceptionnelle

+1 au maximum d'une des caractéristiques de la planque.

Très bien cachée

Demande 2 réussites excédentaires pour essayer de localiser la planque physiquement.

Nœud invisible

Demande 2 réussites excédentaires pour essayer de localiser la planque matriciellement.

Barrière mana

Demande 2 réussites excédentaires pour essayer de localiser la planque magiquement.

Blindage renforcé

Les dégâts reçus par la planque sont réduits de 1 point.

Esprit protecteur

Tous les éveillés hostiles doivent relancer 2 réussites aux tests de sorcellerie ou d'invocation réalisés contre ou dans la planque.

Solidité renforcée

+1 aux moniteurs de condition physique ou matriciel de la planque.

Renfort matriciel

Réduit de 2 les dommages matriciels subits par la planque.

Territoire contrôlé

Les membres de l'équipe gagnent 1 point d'Anarchy supplémentaire tant qu'ils sont dans le territoire de leur planque.

Anomalie matricielle

Les adversaires ont -2 dés sur les tests de perception matricielle pour repérer la planque.

Marquée par les esprits

La caractéristique Chance d'équipe est augmentée de +1.

ICU

+2 dés pour les tests de Perception matricielle. Effectué avec Sécurité Matricielle + Installation Informatique.

Équipement spécialisé

Gagnez une spécialisation d'Aménagement.

Résistance magique

+2 dés pour se défendre contre les attaques ou effets magiques.

DÉSAVANTAGES - PROBLÈMES DE VOISINAGE

Vous devez choisir un défaut parmi la liste ci-dessous pour votre Planque.

Astral corrompu

Un malus magique de 2 pour toutes les actions magiques se déroulant autour et dans votre planque.

Attachement émotionnel

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité absolue à la protection de votre planque.

Corruption spirituelle

Votre Chance est réduite de 1 point tant que vous vous trouvez dans votre planque et dans ses environs proches.

Enclave AA

Vous êtes sous une surveillance plus importante des forces de l'ordre. Votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour faire venir autour de la planque des unités des forces de l'ordre.

Enclave AAA

Vous êtes sous une surveillance plus importante des forces de l'ordre. Votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour faire réaliser une décente des forces de l'ordre dans votre planque.

Infectée matriciellement

-2 dés aux tests de perception matricielle.

Lieu maudit

Les complications surviennent sur un résultat de 1 ou 2 sur les dés d'imprévu ou de défaillance tant que vous vous trouvez dans la planque ou dans ses environs proches.

Matériaux fragiles

Augmentez les pénalités de blessure de la planque de 1.

Nécropole

Des goules habitent non loin de votre planque, votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour les faire intervenir.

Nœud corrompu

Un bruit de niveau 2 est permanent pour toutes les actions matricielles se déroulant autour et dans votre planque.

Racket de gang

Des gangs rackettent votre planque, vous devez dépenser 1 point de Karma d'équipe à chaque séance si vous ne voulez pas vous en faire des ennemis.

Radiations

Votre planque se trouve sur un terrain radioactif, votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour vous empêcher de vous soigner correctement quand vous êtes dans votre planque.

Rats dans les murs

Votre meneur peut dépenser 1 point d'Anarchy pour abimer temporairement un de vos aménagements ou des pièces de vos équipements d'équipe ou personnels.

ARMURE

Tout comme pour les personnages, la planque possède une armure en cas d'attaque en masse. Cette armure est à 9 sans achat particulier d'atout ou d'amélioration. Elle fonctionne exactement comme pour un personnage, mais ne peut être réduite que par des dommages de sortilèges, d'explosifs ou d'armes lourdes.

ÉQUIPEMENTS

Coffre-fort

Permet de dissimuler du matériel et de le protéger de tout vol. Coût : Karma = 2

Eau courante

Permet d'obtenir de l'eau courante dans la planque. Coût : Karma = 4

Générateur électrique

Permet d'avoir un système électrique de secours. Coût : Karma = 3

Garage

Coût : Karma = 2/véhicules

Holo Projecteur

Coût : Karma = 1

Lit de camp

Coût : Karma = 1/lit

Chambre confortable

Coût : Karma = 2/chambre

Mobiliers en bon état

coût : Karma = 2

Murs doublés en Bio-Fibre

Coût : Karma = Force de la Bio-Fibre

Nouvel aménagement

Coût : Karma = 5 augmente de 1 le nombre d'aménagements disponibles.

Porte avec verrou Maglock Indice 6

Coût : Karma = 2

Porte cadenassée Indice 3

Coût : Karma = 1

Système de surveillance avec caméra

Coût : Karma = 3

Vitres blindées

Coût : Karma = 2

Liaison satellite

Coût : Karma = 2

Compteur Geiger

Coût : Karma = 1

Détecteur de mouvement

Coût : Karma = 2

Démarqueur RFID

Coût : Karma = 3

Scanner de cyberware

Coût : Karma = 4

Scanner magnétique

Coût : Karma = 2

Scanner olfactif

Coût : Karma = 2

Brouilleur

Coût : Karma = 2

Médikit x5

Coût : Karma = 3

Réserve Stimpatch x10

Coût : Karma = 2

Réserve Traumapatch x5

Coût : Karma = 2

TEST DE PLANQUE

Quelques exemples de tests de planque :

- Sécurité physique + Système de Défense pour employer les armes installées dans la planque en automatique.
- Sécurité physique + Dissimulation pour s'opposer à une tentative d'intrusion.
- Sécurité matricielle + Dissimulation pour s'opposer à une tentative d'intrusion matricielle.
- Sécurité magique + Dissimulation pour s'opposer à une tentative d'intrusion magique.
- Sécurité physique + Sécurité matricielle pour percevoir l'environnement et les dangers physiques.
- Sécurité matricielle + installation informatique pour percevoir les dangers matriciels.
- Sécurité magique + Loge magique pour percevoir les dangers magiques.
- Confort + Hôpital pour réaliser les tests de soins automatiques dans la planque.

MONITEURS DE CONDITION

Les moniteurs de condition de la planque se calculent suivant le même principe que pour celui des personnages.

Physique : 8 + Sécurité Physique/2

Matriciel : 8 + Sécurité matricielle/2

PÉNALITÉ DE BLESSURES DE LA PLANQUE

La planque tout comme les personnages, subit des pénalités de blessures quand ses moniteurs de condition se remplissent. Les Pénalités agissent autant sur les tests de la planque que sur les membres se trouvant en son sein. Après tout quand tout s'effondre autour de vous, il est quand même bien plus difficile de mettre en place une stratégie correcte de défense.

- Les pénalités physiques agissent sur toutes les actions de Sécurité Physique ou Magique, et sur les actions physiques des Runners.
- Les pénalités matricielles agissent sur toutes les actions de Sécurité magique et sur toutes les actions matricielles des Runners.

DÉGÂTS MOYENS

Représentent les dommages moyens que prennent les attaquants de la planque quand cette dernière n'est pas équipée d'armes de plus haut calibre ou de contre-mesure matricielle ou magique.

Ils sont calculé de la manière suivante :

(Sécurité Physique/2)E pour les attaques physiques.

(Sécurité Magique/2)E pour les attaques astrales.

PERSONNELS

Représentent les PNJs qui travaillent dans la planque ou surveillent la planque quand les membres de l'équipe ne sont pas là. Ils sont des contacts de l'équipe, mais aussi des soutiens de cette dernière.

CÉLÉBRITÉ, CRÉDIBILITÉ ET RUMEUR D'ÉQUIPE

La Célébrité est égale au Karma total /20 arrondi au supérieur.

La Crédibilité et la Rumeur commencent à 0 et augmentent suivant les décisions du Meneur en fonction des actes des membres de l'équipe avec 10 pour Maximum.

La Crédibilité et la Rumeur ne peuvent jamais dépasser la Célébrité de l'équipe qui est leur limitant.

La Célébrité

La Célébrité de l'équipe représente la reconnaissance qu'on a d'elle tant dans la rue que d'un point de vue professionnel. Ceci a donc une influence directe sur les Mr Johnson, les contacts, la façon dont pourra commencer la négociation avec un nouveau contact (pour ceux qui ont entendu parler de lui) et autres. Elle représente la chance que le Runner ou le groupe, a d'être reconnu et pouvoir faire donc jouer sa Crédibilité ou sa Rumeur.

La Rumeur

La Rumeur au contraire elle est plutôt l'aspect négatif de la réputation. Ceci est déterminé par le comportement du groupe ou du Runner. À chaque comportement négatif (trahison du Johnson, mort de civil ou de représentant des forces de l'ordre, etc.), la Rumeur peut être augmentée sur décision du Meneur.

Elle représente un pool de dés de complication dans lequel le Meneur ou le Runner peut puiser pour rajouter des dés de complication à tous les jets sociaux positifs pour le groupe quand le Face ou un Runner parle au nom de l'équipe, et des dés d'imprévu à tous les tests d'Intimidation quand ces derniers sont faits au nom de l'équipe. La Rumeur revient à son maximum à chaque fin de scénario.

La Crédibilité

À chaque fois qu'un Runner agit de manière crédible au nom de son équipe et en tant que vrai professionnel, le Meneur peut prendre la décision d'augmenter la Crédibilité de l'équipe. Le Runner peut puiser dans sa Crédibilité pour rajouter des jets à ses jets sociaux quand il agit au nom de l'équipe. Cette Crédibilité revient à son maximum à chaque fin de scénario.

TEST DE CÉLÉBRITÉ D'ÉQUIPE - LA RENOMMÉE

Pour savoir si votre équipe est reconnue par un PNJ, votre meneur fait un test avec un pool de dés égal à votre niveau de Célébrité et consulte le tableau ci-contre.

Une reconnaissance de votre équipe ajoute une réussite à un test de Célébrité personnel pour tenter de vous identifier.

Indice

Célébrité

0-3

Inconnu en dehors des ombres

4-6

Connu de ceux qui regardent dans les ombres : Théoricien de la conspiration, Forces de l'ordre spécialisée.

7-9

Connu de ceux qui savent : journalistes d'investigation, forces de l'ordre, certains représentant du gouvernement ou des corporation minimum AA.

10+

Nom familier, des stars de la tridéo et des sims jouent le rôle du personnage dans les films.

Professionnel

Professionnel déclaré (médecin, infirmier, électricien, détective privé, etc.)

MODIFICATEURS AUX TESTS DE CÉLÉBRITÉ D'ÉQUIPE

Lieux

Modificateur

Ville habituelle des Runners

0

Autre état ou région

-1

Autre pays (limitrophe)

-2

Autre pays lointain

-3

Autre continent

-4

Désavantage - Signe distinctif

+2

Désavantage - Célèbre

+2

Indice

Renommée - Test de Célébrité d'équipe

- 1 *Votre équipe est identifiée comme un groupe n'appartenant pas au système et aux esclaves corporatistes, ni même comme composée de citoyens respectables. Cela peut déclencher contre l'utilisation d'un point de Danger, un contrôle d'identité de la part des forces de l'ordre et les PNJS sont inquiets ou en rejet face à votre présence.*
- 2-3 *Votre équipe est identifiée comme étant une équipe de shadowrunners sans que l'on en sache plus sur vous. Vous pouvez utiliser votre Rumeur ou votre Crédibilité pour vos actions.*
- 4-5 *Votre équipe est identifiée comme étant une équipe de shadowrunner reconnue. On sait tout de vous et de vos actions. Votre Meneur ou vous-même pouvez employer la Crédibilité et la Rumeur d'équipe.*
- 6+ *Légende vivante, comme ci-dessus mais certains citoyens fans de vos actions relatées dans les tridéo peuvent prendre la décision de vous aider ou de vous mettre des bâtons dans les roues. Toutes vos actions devant témoins augmenteront automatiquement de 1 point votre Rumeur ou Votre Crédibilité d'équipe suivant qu'elles soient négatives ou positives aux yeux des témoins.*

Professionnel +1 à l'indice quand quelqu'un de votre milieu professionnel essaie de vous reconnaître.



TACTIQUES AUGMENTÉES

PRÉSENTATION

Avec un bon Hacker dans son équipe, une unité de Shadowrunners est capable de déployer une véritable stratégie de terrain augmentée. L'utilisation de la RA est devenue un véritable outil de gestion des combats tactiques tant pour les militaires, les mercenaires, les forces de l'ordre que pour les néo-anarchistes des ombres.

Depuis les années 2070, la réalité augmentée fait véritablement partie du quotidien de tout citoyen ou esclaves corporatistes et nos SINLESS préférés n'en sont pas exemptés. Il y a des avantages tactiques indéniables de pouvoir consulter en temps réels toutes les informations qu'une unité de combat est capable de se partager sur un PAN d'équipe. C'est ce que nous allons vous proposer ici avec la mise en place des règles de COMTAC pour « Communications Tactiques ».

MISE EN PLACE D'UN COMTAC

Afin de mettre en place le COMTAC, le Hacker du groupe va avoir besoin de relier les PAN de son équipe en un réseau complet et de se connecter aux différents Flux sensoriels que chaque membre de l'unité sera capable ou désireux de partager.

Il faut pour cela au minimum :

- Le Hacker de l'unité munie de son Cyberdeck, qui deviendra le « CT » pour « Coordinateur tactique »
- Minimum deux membres de l'unité relié au réseau d'équipe qui deviendront les « UT » pour « Unités tactique »
- Des senseurs reliés au PAN des différents UT afin qu'ils puissent partager leurs informations.
- Le Hacker peut relier à son Cyberdeck un nombre d'UT égal au Niveau d'Atout de son Cyberdeck + Modificateurs d'Atout particulier.

Le CT va ensuite se servir du réseau installé pour mettre en place le COMTAC et recevoir les diffé-

rentes données sensorielles ou GPS des membres de son unité. C'est le but principal d'un COMTAC que de centraliser les informations sensorielles et tactiques afin de pouvoir informer en temps réel les combattants du réseau.

Pour cela, il faut des informations et c'est à cela que vont servir les différents Flux envoyés par les UT. Ces Flux peuvent être transmis par les équipements suivant :

- Lunette RA.
- Implants cybernétiques sensoriels : œil, oreille, odorat amélioré,
- Interface d'armes.
- Senseur de véhicules ou de drones.
- GPS intégré ou du Commlink.
- Biomonitor intégré ou équipé

Chaque Commlink relaie ensuite les informations des équipements qui lui sont reliés au CT qui va ensuite transformer ses différents Flux en données utilisables par tous. Chaque utilisateur recevra donc sur ses lunettes RA ou ses yeux cybernétiques des écrans pour chaque membre de son équipe sur lesquels apparaîtront les données que chacun transmet à tout le réseau du COMTAC.

Un COMTAC vous apporte aussi les informations suivantes :

- Les zones de couvertures de tous les senseurs, les caméras ou les appareils de détection que votre Hacker avait déjà identifiés.
- Les zones de dangers liées aux portées des armes adverses.
- Le parcours d'infiltration et de déplacement préconisé par votre CT.

Attention, tout implant Bioware n'étant pas relié au PAN de son utilisateur, est donc complètement inutilisable dans l'élaboration d'un COMTAC.

Pour que le COMTAC soit opérationnel, il faut un minimum de 4 Flux différents, et chaque Flux supplémentaire viendra augmenter la puissance du COMTAC et donc son indice utilisable pour mettre en place les différentes Actions Tactiques .

PUISSANCE DU COMTAC

Nombre de Flux	Indice
4	4
6	5
8	6
10	8
12	10
14	12
16+	14

Je suis un Hacker bon sang

C'est bien souvent la puissance du COMTAC qui est employée pour gérer les Actions Tactiques, cependant un bon Hacker sait toujours comment modifier ou améliorer les paramètres d'un programme. Ainsi tous les Atouts, Avantages ou Désavantages lui permettant d'améliorer ses tests de Hacking sont ici utilisables pour les tests de Puissance du COMTAC.

Perdre un Flux

Se dit pour décrire la perte d'une information sensorielle apportée par un UT du COMTAC. Une perte de Flux peut advenir dans le cas d'une perte de l'équipement, de la mort de l'UT ou de la perte d'un signal suite à un piratage adverse.

Rompre le COMTAC

Le COMTAC est automatiquement rompu quand le Hacker y met un terme ou quand le nombre de FLUX minimum passe en dessous de 4. Cette Rupture peut aussi advenir en cas de Reboot intempestif ou de la destruction du Cyberdeck servant de serveur au COMTAC.

Un Agent au service du COMTAC

Si le Hacker possède à son service un Agent, il peut tout à fait décider de lui laisser le lead sur la gestion du COMTAC afin de pouvoir s'occuper différemment par exemple hacker un adversaire ou les lieux.

La Résonance ou la Machine

Un Technomancien est bien entendu tout à fait capable de mettre en place et de gérer un COMTAC tout comme ses frères Hackers.

NOUVEAUX ATOUS SPÉCIFIQUES

Centre COMTAC (Niveau 1/2/3)

Vous pouvez augmenter le nombre d'UT pouvant se connecter à votre COMTAC de 1/2/3 utilisateurs.

COMTAC blindé (Niveau 2/3)

Votre Cyberdeck est amélioré pour être un serveur puissant et protégé au service de votre COMTAC. Il est nécessaire d'obtenir +1 ou +2 marks supplémentaires pour pouvoir tenter d'en prendre le contrôle.

LES ACTIONS TACTIQUES

Dès que le COMTAC est actif, tous les membres de l'unité ont accès à des actions tactiques mettant à profit l'échange des données et la connexion entre le CT et les différents UT du COMTAC. Les Actions Tactiques sont des manœuvres de combat qui ne peuvent être employées que si le COMTAC est initié et en fonctionnement.

Stratégie augmentée

Action : Non

Test : Indice de Puissance du COMTAC

Effet : A chaque nouveau tour de combat, le CT peut lancer un nombre de dés égal à la Puissance du COMTAC, chaque réussite représente un pool de dés dans lequel n'importe quel UT peut venir puiser pour se rajouter des dés à son action du tour. Un maximum de 3D par UT peut ainsi être récupéré. Mettre en place une telle stratégie empêche le CT de bien se concentrer pour la suite, il subit donc un malus de 2D à toute autre action effectuée pendant le Tour.

Activation d'esclave

Action : Oui

Test : Non

Effet : Le CT peut activer ou désactiver à distance l'un des équipements reliés au PAN de l'UT qu'il cible afin de le faire fonctionner à la place de ce dernier. Cela peut sauver la vie quand votre CT prend la décision par exemple de déclencher vos Autopacth à distance.

Affichage des informations vitales

Action : Oui

Test : Opposé de Puissance du COMTAC ou test de Logique + Hacking (Piratage) opposé à Logique + Firewall, si la cible n'est pas reliée à un COMTAC

Effet : Le CT doit d'abord avoir Hacké le COMTAC des adversaires ou le Commlink de l'un d'entre eux. Il peut ensuite transmettre les informations vitales des cibles aux membres de son COMTAC. Cela permet de ne pas gâcher de munition sur un adversaire agonisant ou de connaître l'état de santé général de l'unité adverse.

Déploiement tactique

Action : Oui

Test : Puissance du COMTAC

Effet : Le CT ayant une vue d'ensemble du terrain peut vous apporter les informations qui feront la différence dans votre déploiement. Chaque réussite obtenue vient augmenter votre initiative du prochain Tour.

Dresser la carte

Action : Oui

Test : Puissance du COMTAC [2]

Effet : Le CT fait apparaître la carte complète des lieux ainsi que la disposition de tous les opposants visibles par un des UT ainsi que les membres du COMTAC. Cela apporte un bonus de +2 à tous les tests de perception et de défense effectués dans le Tour. Cela permet aussi un affichage des adversaires hors de votre vision, mais dans le champ de vision d'un autre UT. Vous offrant donc des opportunités de tir indirect ou en aveugle.

Partage de sens

Action : Oui

Test : Puissance du COMTAC [2]

Effet : Le CT se connecte aux informations sensorielles des membres du COMTAC partis en éclaireur et partage ses données à l'ensemble des membres de l'unité. Ces derniers peuvent donc décider d'agir en fonction de ce que perçoivent les UT qui partagent leurs Flux.

Mise à jour GPS

Action : Non

Test : Non

Effet : Le CT doit au préalable effectuer l'action « Dresser la carte », il ne fait donc que mettre à jour les informations. Cela le déconcentre cependant un peu et lui apporte donc un malus de 1D à toutes autres actions qu'il compte effectuer dans le Tour qu'elles soient physiques ou matricielles.

Synchronisation des interfaces d'armes

Action : Oui

Test : Puissance du COMTAC [3]

Effet : Le CT envoie toutes les informations tactiques aux différentes interfaces d'armes. L'UT gagne un bonus d'1D en armes à feu et Armes lourdes.

HACKER UN COMTAC ENNEMI

Votre ennemi peut bien entendu lui aussi employer un COMTAC. Dans ce cas-là, tout comme il peut le faire lui-même pour vous, il est possible de tenter d'en prendre le contrôle ou de le gêner voire même de le désactiver.

Le processus de connexion au COMTAC adverse demande un test de Logique + Hacking (Guerre électronique ou Piratage) en opposition au Hacker adverse. Une fois le nombre de Mark nécessaire posé sur le COMTAC adverse vous pouvez agir de différentes manières :

Brouiller les transmissions

Vous faites un test de Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Logique + Firewall de votre adversaire. En cas de succès, vous brouillez toutes les transmissions du COMTAC pendant un nombre de tours égal à 1 + Réussites excédentaires obtenues à votre test.

Rebooter le COMTAC

Vous devez réussir un test opposé de Logique + Hacking (Piratage) contre votre adversaire. Ce qui rompt automatiquement le COMTAC, le Hacker adverse devra donc passer 3 tours complets pour attendre la fin du Reboot et le réinstaller.

Falsifier les données

Pour pouvoir falsifier les données envoyées par le COMTAC, vous devez réussir un test en opposition de Logique + Hacking (Falsification) contre votre adversaire. Vous pourrez ainsi prendre le contrôle de l'action tactiques que le CT adverse était en train de mettre en place.

Diminuer les Flux sensoriels

Vous devez réussir un test de Logique + Hacking (Piratage) et obtenir au minimum autant de réussite que le Firewall adverse. Vous diminuerez ainsi les nombres de Flux de 1 + réussites excédentaires pour le prochain Tour.

ÉQUIPEMENTS SPÉCIFIQUES

Autopatch

Avec l'invention du COMTAC, les corporations médicales ont rapidement compris que la création de patchs connectés au PAN de leur utilisateur devenait vitale. Ils ont donc mis à disposition les autopatch suivant :

- Autopatch antidote x10 – Coût en Karma : 1
- Auto-Traumapatch x5 – Coût en Karma : 2
- Auto-Stimpatch x10 – Coût en Karma : 2

INITIATION ET SUBMERSION

INITIATION (ÉVEILLÉS NON ADEPTE UNIQUEMENT)

Quand un personnage gagne en puissance, il découvre que son exploration initiale de la magie et du plan astral peut seulement lui permettre une compréhension et une progression limitées de ses aptitudes.

Des livres rares comme le Picatrix, le Livre de Raziel, et l'Épée de Moïse parlent de voies vers des magies supérieures. Pour les emprunter, il faut entamer le processus d'initiation aux mystères de la magie et des métaplans, afin d'accroître leur connexion avec le monde Éveillé.

Les grades d'initiation ne se gagnent qu'un grade après l'autre, uniquement entre les missions, avec un entraînement spécifique et du karma, pour un grade maximum de 7.

Initiation magique (Initié de grade 1, niveau 2) :

Cet atout est le ticket d'entrée à l'initiation magique, il doit être pris avant d'accéder aux grades supérieurs. Le personnage capable de projection astrale gagne l'accès aux métaplans, et dispose du pouvoir métamagique de camouflage : il peut masquer son aura et son apparence astrale pour apparaître plus faible, plus fort ou sans capacité magique, voire apparaître comme une créature d'un type différent.

Initiation (Initié de grade 2+, niveau 3+)

À chaque fois qu'un initié monte en grade, il gagne l'un des pouvoirs métamagiques suivants (au choix)

- **Activation (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique ne peut être pris qu'une fois. Pour une session de jeu, l'initié peut accélérer le lancement d'un sort et l'enfermer dans une sorte de boucle pour 1 point d'Anarchy. Le sort pourra ainsi être maintenu, sans pour autant compter dans la limite de l'initié.

- **Bouclier (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique peut être pris 3 fois maximum. Chaque niveau ajoute +1 dé (max. 3) aux tests de résistance aux sorts des personnes proches qui le souhaitent.

- **Canalisation (Niveau +1)**

Cette technique métamagique développée par les magiciens des traditions fondées sur la possession permet d'améliorer la capacité à contrôler les esprits, en utilisant le corps du magicien volontaire comme réceptacle. En accueillant l'esprit en lui, le mage dispose d'un parfait contrôle moteur de son corps : le profil est modifié en prenant le meilleur des deux occupants en VOL, LOG et CHA, et des bonus sur la FOR et l'AGI selon le niveau de l'esprit (0/+1/+2). L'utilisation des pouvoirs de l'esprit reste soumise aux services.

- **Centrage (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique peut être pris 3 fois maximum. En utilisant une activité ordinaire appropriée à sa tradition pour calmer son esprit et en éloigner les distractions, le personnage peut ignorer un dé de pénalité lorsqu'il lance un sort.

- **Extension du contrôle (Invocation supérieure requise ; niv. +1)**

Ce pouvoir métamagique ne peut être pris qu'une seule fois. L'initié peut désormais contrôler un esprit supérieur, ou autant d'esprits qu'il le souhaite tant que leur puissance cumulée ne dépasse pas 20 dés de résistance (par exemple, 2 mineurs et 1 moyen).

- **Façonnage de sorts (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique ne peut être pris qu'une fois. L'initié peut façonner ses sorts de zone, en excluant jusqu'à un nombre de sujets égal à sa Volonté (ex : il pourra lancer une boule de feu à ses pieds en s'excluant lui-même et ses compagnons).

- **Invocation supérieure (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique ne peut être pris qu'une fois. L'initié peut invoquer des esprits de forme supérieure, qui résistent avec une réserve de 16 dés. Il convient de décider de la forme que peut prendre cet esprit supérieur (pouvoirs et attributs additionnels). Il ne peut-être lié

- **Renvoi (Niveau +1)**

Ce pouvoir permet à un initié de renvoyer un sort qui le cible et dont il est conscient. Il fonctionne comme le contresort, mais les succès excédentaires du personnage qui renvoie sont traités comme des succès pour déterminer la puissance du sort.

Le sort renvoyé est toujours considéré comme un sort à cible unique contre le lanceur d'origine, même si le sort lancé est en fait une version à effet de zone.

Plutôt que de prendre des pouvoirs d'Initié, l'éveillé peut aussi augmenter sa puissance de la manière suivante.

Initiation de Puissance (Niveau 3 à 10)

+ 1/2/3 à tous les tests de sorcellerie

+ 1/2/3 à tous les tests de convocation

Relancer 1/2/3 échecs sur un test de Sorcellerie

Il est bien sûr tout à fait possible de cumuler les deux types de choix dans le même Atout d'Initiation.

EXEMPLE DE DÉVELOPPEMENT D'UN INITIÉ

Rick, l'ancien mage corpo, a un paquet de Karma à dépenser et souhaite augmenter ses capacités et possibilités magiques. Il décide donc de s'initier pour 2 Karma (grade 1), gagnant ainsi l'accès aux métaplans et au camouflage. Sa mission suivante accomplie, il augmente son grade à 2, et choisit Bouclier (1), pour 3 Karma. Après de nombreux autres contrats lucratifs, Rick achète son grade final (le 7e), pour le résultat suivant :

Grade	Karma	Pouvoirs
1	3	Accès au métaplan et Camouflage
2	6	Bouclier (1)
3	10	Activation
4	15	Bouclier (2)
5	21	Centrage (1)
6	28	Façonnage de sort
7	36	Bouclier (3)

INITIATION (ÉVEILLÉS-ADEPTE UNIQUEMENT)

Quand un personnage gagne en puissance, il découvre que son exploration initiale de la magie des Adeptes peut seulement lui permettre une compréhension et une progression limitées de ses aptitudes.

Des livres rares comme le de traité des milles paumes, le Livre des 12 singes, et l'e Yin Qin parlent de voies vers des magies martiales supérieures. Pour les emprunter, il faut entamer le processus d'initiation aux mystères de la magie de combat et des métaplans, afin d'accroître leur connexion avec le monde Éveillé.

Les grades d'initiation ne se gagnent qu'un grade après l'autre, uniquement entre les missions, avec un entraînement spécifique et du karma, pour un grade maximum de 7.

Initiation magique (Initié de grade 1, niveau 2) :

Cet atout est le ticket d'entrée à l'initiation magique, il doit être pris avant d'accéder aux grades supérieurs. Le personnage capable de projection astrale gagne l'accès aux métaplans. L'initié dispose aussi du pouvoir métamagique de camouflage : il peut masquer son aura et son apparence astrale pour apparaître plus faible, plus fort ou sans capacité magique, voire apparaître comme une créature d'un type différent.

Ensuite à chaque niveau d'Initiation, l'Adepté peut puiser dans les capacités suivantes :

Initiation martiale (Niveau 3 à 10)

+ 1/2/3 à tous les tests de corps à corps

+ 1/2/3 à tous les tests de combat astral

Relancer 1/2/3 échecs sur un test de corps à corps ou d'athlétisme (choix à faire)

Il lui est aussi possible de préférer choisir un des pouvoirs suivants :

- **Activation (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique ne peut être pris qu'une fois. Pour une session de jeu, l'initié peut accélérer le lancement d'un pouvoir d'Adepté et l'enfermer dans une sorte de boucle pour 1 point d'Anarchy. Le pouvoir pourra ainsi être maintenu, sans pour autant compter dans la limite de l'initié.

- **Bouclier (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique peut être pris 3 fois maximum. Chaque niveau ajoute +1 dé (max. 3)

aux tests de résistance aux sorts des personnes proches qui le souhaitent.

- **Centrage (Niveau +1)**

Ce pouvoir métamagique peut être pris 3 fois maximum. En utilisant une activité ordinaire appropriée à sa tradition pour calmer son esprit et en éloigner les distractions, le personnage peut ignorer un dé de pénalité lorsqu'il lance un de ses pouvoirs.

- **Cognition (Niveau +1)**

Utilisée par les adeptes, elle permet de mieux comprendre, manipuler et s'adapter à son environnement. L'initié en se concentrant peut dévier ses facultés mentales, sensorielles et intellectuelles à volonté.

Sur une Narration, l'adepte dépense 1 point d'Anarchy et effectue un test de VOL + grade (2). Pour chaque succès excédentaire, l'adepte peut permuter un point d'un attribut Mental avec un autre. Le changement prend 2 Tours complets par point pour prendre effet et dure pendant (grade) minutes. De tels changements temporaires ne peuvent dépasser les maximums d'attribut, et aucun attribut ne peut être réduit en deçà de 1.

Une fois l'effet dissipé, l'intense concentration entraîne fatigue, assoupissement et épuisement, représenté par un drain de 2 dés de complication pour chaque point d'attribut permuté.

- **Contrôle somatique (Niveau +1)**

Agit comme le pouvoir de Cognition, mais sur les attributs Physiques.

- **Harmonisation (Animal) (Niveau +1)**

Cette métamagie permet à un adepte de se lier avec un animal ordinaire inconscient et non contraint. L'adepte doit donc d'abord se lier d'amitié avec un type d'animal bien précis. Une fois qu'un rapport est établi, l'adepte doit accomplir un rituel de lien, et dépenser un Karma égal à l'Essence de l'animal.

L'animal et l'adepte restent en lien télépathique de bas niveau et peuvent se transmettre des émotions et des informations sensorielles jusqu'à

(Grade x 10) mètres. L'adepte peut également envoyer des ordres télépathiques basiques et simples à l'animal mais ils ne sont pas automatiquement obéis, surtout si cela met l'animal en danger.

L'adepte peut faire l'expérience de n'importe quel sens de l'animal (ou changer pour un autre) en une Narration. L'animal garde le contrôle de ses propres actes et sens : l'adepte n'est qu'un passager dans la virée. Si l'animal est blessé pendant que ce pouvoir est utilisé, le lien achemine la douleur jusqu'à l'adepte qui résiste à des dommages étourdissants équivalents, avec Volonté + grade.

Un initié ne peut s'harmoniser qu'avec un nombre de spécimens d'un animal égal à son grade.

- **Harmonisation (Objet) (Niveau +1)**

Cette métamagie permet à un adepte une compréhension et un contrôle surnaturellement intuitif d'un véhicule, d'une arme ou équipement ordinaire, au point que lorsqu'il l'utilise, il le ressent comme une extension de son propre corps.

L'adepte doit d'abord se familiariser avec l'objet ordinaire à harmoniser, via un test de compétence ou en fabriquant lui-même l'objet à partir de rien. Il accomplit ensuite un rituel et dépense du Karma en fonction de la complexité et de la taille de l'objet (2 pour un couteau, 6 pour un avion).

Lors du passage de grade, l'adepte choisit si cette harmonisation lui procure un nombre de dés supplémentaires ou de relances, lors des tests impliquant le contrôle ou le maniement de l'objet : ce bonus est égal à la moitié du grade, arrondi à l'inférieur.

L'adepte ne peut s'harmoniser qu'avec un nombre d'objets d'un type donné égal à son grade d'initié, et il ne peut recevoir les avantages de plus d'un objet harmonisé à la fois.

- **Infusion (Centrage requis, niveau +1)**

Ce pouvoir permet de booster ses capacités au prix d'en griller d'autres temporairement. Il faut une Narration pour se concentrer et surcharger un pouvoir.

Pour chaque paire de points de grade, l'adepte gagne la capacité de canaliser temporairement un

« boost » de 1 point d'Atout qui peut être utilisé pour améliorer brièvement un pouvoir existant au-delà de son niveau normal.

Ces pouvoirs améliorés peuvent être utilisés pendant (grade x 2) minutes, après quoi ils déclinent. À la fin du boost, l'adepte subit immédiatement un Drain égal au niveau de pouvoir atteint qui reflète la fatigue d'avoir canalisé des niveaux excessifs de mana. L'adepte « grille » également temporairement ses pouvoirs normaux pour un nombre de minutes égal à l'infusion.

- **Octroi de pouvoir à un animal (Harmonisation - animal - requise ; niveau +1)**

L'initié peut prêter temporairement un de ses pouvoirs à un compagnon animal harmonisé via le lien mystique.

La première fois qu'un pouvoir est transféré de cette manière, l'adepte doit payer un nombre de point de Karma égal au coût de l'atout. Par la suite, octroyer le pouvoir à l'animal ne coûte plus rien. Octroyer un pouvoir à un animal nécessite une Narration, et l'adepte ainsi que son compagnon animal doivent être à portée l'un de l'autre

SUBMERSION

Processus de prise de conscience et d'harmonisation entre le technomancien et la résonance, la submersion se rapproche de l'initiation des éveillés. Elle ouvre les portes de mystérieux domaines cachés au sein de la matrice, sanctuaires de connaissances et de savoirs pour qui sait lire les lignes de codes de ces univers binaires.

Ces capacités supérieures, ou échos, se révèlent à mesure que le submergé progresse dans les grades, uniquement entre les missions, l'un après l'autre, avec un entraînement spécifique et du karma, pour un grade maximum de 7.

Submersion (Submergé de grade 1, niveau 2)

Cet atout est le premier à acquérir pour accéder aux grades supérieurs. Le technomancien peut désormais accéder aux domaines de résonance cachés dans les recoins de la matrice. Il dispose du pouvoir de tissage : il peut augmenter provisoirement l'une de ses formes complexes d'1 niveau sur une action matricielle Technomancie + Logique avec un seuil égal au nouveau niveau d'atout.

Cela lui permet aussi de copier des programmes : il peut désormais acheter ces programmes avec un surcout de 1 point de karma. Dans les deux cas, le technomancien voit son drain accru d'1 dé de complication supplémentaire.

Submersion (Grade 2+, niveau 3+)

À chaque fois qu'un submergé accroit son savoir et acquiert un nouveau grade, il gagne l'un des échos suivants [au choix] :

- **Amélioration de Firewall (Niveau +1)**

Le firewall du technomancien augmente de 1. Cet écho peut être pris 3 fois maximum.

- **Biocâble (Niveau +1)**

Le technomancien peut moduler le réseau neuro-électrique et neuromusculaire de son corps pour qu'il puisse agir comme un implant de compétences câblées. L'écho ajoute 1 dé à une compétence d'agilité et peut être pris 3 fois maximum par compétence.

- **Cléromancie (Niveau +1)**

Cet atout octroie au technomancien un sens inné pour découvrir les liens entre les données. Sur une recherche matricielle, si le technomancien obtient au moins 2 succès, il peut faire un test de technomancie et suivre les fils de son intuition. Ses succès détermineront les nouvelles informations et le mèneront peut-être dans des nœuds qui devront être piratés pour y trouver la vérité.

- **Compilation supérieure (Niveau +1)**

Cet atout ne peut être pris qu'une fois. Le submergé peut désormais compiler des sprites de forme supérieure, qui résistent avec une réserve de 16. De par leur extrême puissance, ils ne peuvent être inscrits.

- **Crible (niv. +1)**

En passant intuitivement au crible une énorme quantité d'informations, le technomancien peut trouver les informations pertinentes qu'il recherche. Le seuil du test de hacking (recherche) est diminué de son indice de submersion.

- **Croisement de réalité (Niveau +1)**

Désormais, le technomancien peut évoluer dans un état d'hyper-perception. Même en RV, il perçoit la réalité. Il peut y mixer ses Narrations normales et matricielles, en ne dépassant pas dans chaque domaine son maximum autorisé. S'il est engagé en combat ou en cybercombat, ses actions subissent un malus de 3.

- **Défragmentation (Niveau +1)**

Le technomancien peut soigner une case de dommages infligés sur la matrice (sauf C.I.), physique ou étourdissant, par succès obtenus sur un test de technomancie.

- **E-sens (niv. +1)**

Il augmente la perception des champs électriques dans le monde réel. Pour sentir les drones, nœuds, appareils électroniques, et même les champs bioélectriques des métahumains, le technomancien réalise, avec 1 action, un test de technomancie + grade de submersion, chaque succès le renseignant sur sa cible.

- **1 succès** : s'il y a émission d'un champ électrique, présence et direction de la source.

- **2 succès** : taille relative et type de la source (métahumain, machines, nœuds, etc.) et présence d'implants cyberware.
- **3 succès** : type de nœud (commlink, machine à café, drone, RFID, etc.), technomancien, et localisation des implants cyberware.
- **4 succès** : indice des nœuds, présence de nanites externes, modifications des véhicules/drones/armes.
- **5 succès** : indice du firewall des nœuds, savoir si des nœuds sont asservis, présence de nanites internes et de marqueurs furtifs.

La portée de ce sens électrique est de (niveau de submersion) x 2 mètres.

- **Electrodes de résonance (interface épidermique requise ; niv. +1)**

En touchant une personne, le technomancien peut lui envoyer des signaux simsens ou même sa perception de la matrice. S'il envoie des signaux contre la volonté de sa cible, il fait un test opposé de technomancie + grade de submersion contre Volonté + Logique.

- **Etincelle (Niveau +1)**

Cet écho permet au technomancien de lancer une onde de choc de résonance sur un hacker (ou une CI) touché en cybercombat, endommageant le nœud qui l'abrite et le persona qui le compose. Quand il touche un hacker, les deux adversaires font un test opposé, technomancie + volonté contre firewall + logique. Chaque succès du technomancien s'ajout aux dégâts infligés au deck.

- **Flou (Niveau +1)**

Cet écho brouille les traces de résonance laissée par les technomanciens, pouvant même rendre comparables leurs actions matricielles à celle d'un hacker et de ses programmes. L'œil vigilant du DIEU est leurré et avant le déclenchement de l'alerte, le niveau de surveillance passe à 4 au grade 2 de submersion, et 5 si il a atteint le grade 5.

- **Immersion (Niveau +1)**

Cet atout permet de contrôler les véhicules en RV (+1 dé) et fournit un dé supplémentaire pour les tests de pilotage et d'armes de véhicule. Cet écho peut être pris 3 fois maximum.

- **Interface épidermique (Niveau +1)**

vous êtes capable d'établir une connexion directe avec tout appareil que vous touchez Deux technomanciens avec cet écho peuvent communiquer mentalement entre eux.

- **Neurofiltre (Niveau +1)**

Sur un biofeedback, cet écho diminue 1 dommage subit par le technomancien. (3 fois maximum.)

- **Overclocking (Niveau +1)**

Cet atout accélère l'horloge système du persona incarné, permettant au technomancien d'agir plus rapidement. Il octroie 1 action par narration et 1 point d'Anarchy par scène matricielle.

- **Surinscription**

(Compilation supérieure requise ; niv. +1)

Cet écho ne peut être pris qu'une seule fois. Le technomancien peut désormais inscrire un sprite supérieur, ou autant de sprites qu'il le souhaite tant que leur puissance cumulée ne dépasse pas 20 dés de résistance (par exemple, 2 sprites mineurs à 6 dés et 1 moyen à 8 dés).

- **Touche flexible (niv. +1)**

Le technomancien peut falsifier sa signature e la faisant ressembler à une autre. Les tests de pistage matriciel à son encontre sont augmentés par son grade de submersion.

Plutôt que de prendre des pouvoirs de submergé, le technomancien peut aussi augmenter sa puissance de la manière suivante.

Submersion de Puissance (Niveau +1)

+ 1/2/3 à tous les tests de hacking

+ 1/2/3 à tous les tests de technomancie

Relancer 1/2/3 échecs sur un test de technomancie.»

EVEIL TOTÉMIQUE

Un chaman développe une relation forte et étroite avec son Totem. Dans le système Anarchy cela est représenté par un avantage à la création. Mais un joueur désireux de renforcer ce lien, peut transformer cet avantage en un Atout.

RÈGLES

La règle d'amélioration est la suivante :

Il choisit un nouvel avantage en remplacement de son avantage «esprit mentor» et son totem devient un Atout de niveau 2. Il peut ensuite l'améliorer en employant la règle habituelle d'amélioration des Atouts.

- Augmenter d'un cran l'amélioration de la compétence du Totem (maximum +3 dés)
- Développer une nouvelle compétence en lien avec son Totem (Maximum 3 dés dans cette compétence)
- Permettre des relances sur la ou les compétences du Totem (Maximum 3 relances)

Chaque Totem peut aussi octroyer un défaut qui vient de réduire de 1 le coût de l'Atout. Ce défaut apparaît avec le renforcement de la relation entre le Chaman et son Totem.

TOTEMS

Esprit mentor (Adversaire)

Où on trouve un ordre cosmologique, il existe toujours une entité souhaitant le renverser. L'adversaire lutte contre le pouvoir en place. Leurs suivants ont de sérieux problèmes avec l'autorité et la conformité, souvent à aider les oubliés, les laissés-pour-compte, et les personnes séduites par l'idée d'anarchie. Le cynisme et la libre pensée sont les armes de l'adversaire.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Asocial»

Esprit mentor (Aigle)

Aigle est l'oiseau majestueux, fier et solitaire. Porté haut par les vents, il veille au monde sous ses ailes. Aigle est un ardent défenseur des milieux naturels, et se méfie beaucoup de la technologie et de ses outils. Il peut faire preuve d'intransigeance avec quiconque ne partage pas ses vues. Les ennemis de la nature sont également ceux d'Aigle.

Défaut possible :

acquiert le défaut «Allergie»

Esprit mentor (Alligator)

Alligator se sent comme chez lui dans les rivières, les marais ou dans les villes. Plutôt indolent et paresseux, il économise son énergie pour les besoins réels. Bon vivant, il mange et boit énormément, parfois déraisonnablement, et rechigne au moment de payer. Leurs suivants sont de solides guerriers, totalement engagés dans ce qu'ils entreprennent.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Antipathique»

Esprit mentor (Araignée)

Araignée aime se sentir en connexion avec ce qui l'entoure, être au centre d'une toile regroupant toutes sortes d'actualités, d'informations et de personnes afin de ressentir le pouls du monde.

Sa nature la pousse à chasser les esprits et chamans insectes. Ses suivants sont généralement de bons enquêteurs, capables de rester aux aguets le temps nécessaire, veillant à recouper patiemment les bouts d'informations épars pour en retirer un schéma global, en quête de vérité.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Chacun pour soi»

Esprit mentor (Chat)

Chat est honoré dans des cultures partout autour du monde. Gardien des secrets mystiques, notamment de la vie et de la mort, il ne conçoit de les partager qu'avec des êtres de confiance. Chat est souple, furtif, arrogant et joueur. Il menace ses proies, les nargue et les déroute, plutôt que de les tuer directement.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Recherche d'attention»

Esprit mentor (Cheval)

Les suivants de cheval sont l'incarnation de la liberté, appréciant le plein air et les grands espaces. Ce sont de grands voyageurs, détestant se sentir contraints ou enfermés. Sans penser à mal, ils préfèrent sacrifier leurs relations personnelles à la monotonie d'une routine progressivement installée par les petites habitudes du quotidien.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «paralysie au combat»

Esprit mentor (Chien)

Chien est un ami fidèle et déterminé, souvent au point d'être buté. Il combat féroce pour défendre son foyer et ceux dont il a la garde. Il protège sa famille des magies nuisibles et des esprits dangereux. Il est généreux, toujours prêt à aider ceux qui se montrent aimables avec lui.

Défaut possible :

acquiert le défaut «Loyal»

Esprit Mentor (Conciliateur)

Où on trouve un ordre cosmologique, il existe toujours une entité souhaitant le conserver par tous les moyens. Le Conciliateur lutte pour trouver toujours le meilleur moyen d'établir un équilibre entre les différentes forces. Leurs suivants sont donc de très bons négociateurs et diplomates, capables de toujours trouver le meilleur terrain d'entente dans toutes situations.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Non violent»

Esprit mentor (Corbeau)

Oiseau de mauvais augure, corbeau est l'annonceur de troubles, perçu comme un manipulateur sombre et tortueux dans de nombreuses cultures. Il niche là où se répandent le carnage et le chaos, sans toutefois chercher à les causer. Il se repaît simplement des opportunités offertes.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Kleptomane»

Esprit mentor (Coyote)

Coyote est l'incarnation de la ruse et de la prudence, et n'attaquera jamais un problème frontalement, bille en tête. Il préférera utiliser une combinaison de fourberie, d'astuce et de diversion à l'encontre d'un ennemi. Hélas, sans se montrer malveillant, il tend à traiter ses alliés de la même manière, en se jouant d'eux. C'est pour lui une manière de pointer du doigt les absurdités des individus et de l'existence. Ses actions peuvent sembler confuses, parfois contradictoires, mais on distingue toujours un schéma dans la folie de Coyote.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Sans visage»

Esprit mentor (Dauphin)

Les suivants de dauphin sont ouverts, agréables, à l'esprit libre. Ils affectionnent le jeu, les plaisanteries et la fête. Ce sont d'éternels optimistes, persuadés qu'il existe toujours du bon en ce monde, malgré les intrigues corporatistes, l'état de la planète et les divers conflits. Sans être naïfs, ils ont foi en l'humanité, en la nature, en la bonté d'âme. D'une façon ou d'une autre.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Bonne poire»

Esprit mentor (Dragon)

Dragon aime se sentir puissant et se considère souvent comme supérieur aux autres et de très loin. Il est une puissance ancienne et incommensurable. Rien ne doit ou ne peut lui résister et sa volonté fait loi. Mais il est aussi un puissant protecteur capable de prendre des risques inconsidérés pour ceux qui le suivent et aussi pour protéger la nature et le monde dont il se considère comme un enfant légitime. Dragon est un puissant négociateur et manipulateur, capable de prendre à revers verbal n'importe quel spécialiste de la communication.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Recherche d'attention»

Esprit mentor (Lion)

Lion est un combattant fort et valeureux, qui ne s'encombrera pas de subtilité ou de bassesses pour arriver à ses fins. Il a la discipline nécessaire pour garder son calme jusqu'au moment opportun, où il déchaînera toute sa rage et sa puissance. Il n'est pas du genre à utiliser l'embuscade ou la discrétion, sa véritable force découlant de son honneur et de sa fierté.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Personne ne me traite de mauviette»

Esprit mentor (Loup)

Loup est un chasseur et un guerrier dévoué aux membres de sa meute. Comme le dit l'ancien adage, Loup gagne tous ses combats sauf un ; celui où il meurt. Ceux qui marchent dans les traces de Loup sont loyaux envers leurs amis et leur famille jusqu'à la mort. Ils ne font pas preuve de couardise au combat et sont liés par leurs mots.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «On n'abandonne personne»

Esprit mentor (Oracle)

Le passé, le présent, le futur. L'oracle est familier avec ces concepts, et voit à travers le temps. Il soulève la voile de mystères et révèle ce qui a été, ce qui est et ce qui sera. Rien n'échappe à son regard, et en sa présence, rien ne reste caché très longtemps.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Veilleur»

Esprit mentor (Oiseau-Tonnerre)

Oiseau Tonnerre est une puissance brute, capable de tout ravager sur son passage et qui ne supporte pas qu'on lui tienne tête. Les suivants d'Oiseau-Tonnerre

sont caractériels et prompts à la colère et la destruction.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «C'est moi que tu traites d'idiot ?»

Esprit mentor (Ours)

Ours symbolise la force et la protection. C'est un guérisseur; il ne peut refuser son aide à ceux dans le besoin sans une bonne raison, et il défend ceux auxquels il est attaché. C'est un protecteur féroce, négligeant sa propre sécurité au combat s'il est blessé ou si quelqu'un qu'il protège est blessé.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Serment du médecin»

Esprit mentor (Pacificateur)

Au plus profond de lui-même, le pacificateur veut que tout le monde s'entende, même si certains sont actuellement des ennemis mortels. Il croit fermement à la résolution pacifique des conflits, sans toutefois être naïf ; il est bien conscient que parfois, leurs résolutions nécessitent la force ou la contrainte.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Non violent»

Esprit mentor (Rat)

Rat est un fouisseur; un voleur furtif qui prend ce dont il a besoin pour survivre. Il n'aime pas agir à découvert, préférant rester dans l'ombre. Rat évite le combat tant qu'il le peut, à moins d'y être acculé. Dans cette hypothèse, il se montrera efficace, vicieux et sournois pour rapidement s'extirper de l'inconfortable situation.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Faux»

Esprit mentor (Raton laveur)

Ses suivants ne se définissent pas comme des voleurs, tout au plus comme des entrepreneurs. Ce sont d'insatiables curieux, à l'affût de la moindre bribe d'information, pouvant parfois les mener au coeur du danger. Ce sont des artistes de la cambriole, tout en finesse et en discrétion, utilisant des plans minutieux pour atteindre leur objectif de manière flamboyante, sans user de la force.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Farceur»

Esprit mentor (Requin)

L'adepte de Requin est un tueur solitaire et sans pitié qui ne recherche qu'une chose : la mise à mort brutale et implacable de son ennemi.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Accro au combat»

Esprit mentor (Séducteur)

Séducteur est l'incarnation du désir, cherchant à enflammer l'envie des autres par la jalousie, le vice et la luxure. Il évite la confrontation directe, mais prend plaisir à voir les autres se battre pour son attention ou satisfaire ses caprices. Il existe pour tenter et exploiter les faibles et n'hésitera pas à sacrifier ceux qui se mettent en travers de son chemin.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Centre d'attention»

Esprit mentor (Serpent)

Serpent est le sage détenteur de nombreux secrets, conseiller averti, il demande toujours un prix pour son aide précieuse. Ses suivants troquent d'ailleurs volontiers leurs connaissances contre un savoir de même valeur. Ils sont obsédés par l'apprentissage de secrets, et prennent de grands risques dans cette quête sans fin. Toutefois, ils ne combattent que pour protéger leur vie ou celle des autres.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Accro au secret»

Esprit mentor (Singe)

Singe est intelligent et joueur; s'amusant des gens à leurs dépens. Leurs suivants sont une plaie pour l'adversité, prenant plaisir à contrarier les plans établis tout en se moquant ouvertement de leur frustration. Énervants, ils privilégient l'illusion, la confusion, la tromperie pour leur infliger une leçon, plutôt que de les tuer.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Kleptomane»

Esprit mentor (Tigre)

L'adepte de Tigre est un tueur solitaire et sans pitié qui ne recherche qu'une chose : le plaisir de la chasse et de la mise à mort.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Soif de sang»

Esprit mentor (Tueur de dragons)

Le plus héroïque des esprits mentors est aussi le plus hédoniste, toujours prêt à faire la fête. C'est un grand frère qui a un intérêt bienveillant pour tout ce que fait sa famille, un ami dévoué et un ennemi mortel. Selon les époques, les dragons changent. Ils incluent actuellement le crime, la pollution, la corruption, divers maux de la planète du même ordre, comme... les vrais dragons. Ses suivants se comportent avec honneur et respect, et ne rompent jamais un serment.

Défaut possible :

acquiert le désavantage «Honorable»

MAGIE AVANCÉE

INTRODUCTION

Anarchy est peut-être, en tout cas pour beaucoup d'entre nous la meilleure version de Shadowrun sortie depuis des années. Rapide, fun, efficace et surtout permettant une gestion du monde très fluide avec des règles d'une simplicité jamais égalée pour cet univers.

Mais malheureusement qui dit simplification, dit oubli. Et malgré le formidable travail de Carmody pour faire de la VF d'Anarchy, tout simplement la version publiée la plus aboutie, il reste de nombreuses choses qui ont été oubliées ou mises de côté.

La magie de Shadowrun est d'une rare cohérence et beauté, mais elle est aussi très complexe. Beaucoup de règles sont venues la nourrir pendant les 30 ans de Shadowrun, et certaines très importantes.

Nous avons déjà abordé l'Initiation dans le chapitre des Atouts, mais il y a encore beaucoup de choses que nous devons voir ici.

INVOCATION - REGLE DIFFERENCIEE

Dans l'univers de Shadowrun, les mages et les Chamans n'ont pas du tout la même vision du monde et surtout de la magie. La relation à cette dernière, mais surtout aux esprits est très clairement différente.

Les mages voient le monde de la magie comme une science, tout se passe à base de formules mathématiques, de rituels écrits et auxquels il ne faut pas déroger, ce sont les scientifiques de la magie. Les Chamans eux, voient en la magie la puissance et la beauté du monde et de la nature. La magie ne s'analyse pas, ne rentre pas dans des règles, elle se ressent, elle vit en nous et nous vivons en elle. Ils vivent en symbiose avec la magie.

Leur vision de la relation avec les esprits est donc étroitement liée à leur manière de comprendre et d'aborder la magie.

Pour un mage, un esprit est une puissance brute à laquelle le mage donne forme de par la puissance de son esprit. Un esprit est donc une création de lui, et il est donc sous ses ordres. Il est dans une relation de domination avec l'esprit.

Il invoque donc un esprit avec un test de Logique + Invocation

Un Chaman est au service de la magie, il conjure un esprit de lui venir en aide. Il lui demande de bien vouloir entendre sa demande et il le respecte comme une puissance de la nature et du monde astral. Il est dans une relation de symbiose avec l'esprit.

C'est pour cela qu'un Chaman invoque un esprit avec un test de Charisme + Invocation.

Cette différenciation n'est pas présente dans Anarchy, mais il nous semble important de la remettre.

PORTEE D'INVOCATION

Un esprit invoqué ne peut s'éloigner de son invocateur de plus de Volonté de ce dernier x100 mètres. S'il est forcé à sortir de ce rayon, il fera tout pour y retourner aussi vite que possible. S'il est envoyé au-delà de cette portée, cela compte comme un service.

INVOCATION ET SERVICES

Dans les règles des invocations, une règle mine de rien importante a été omise pour simplifier le système. Mais cette règle est une base importante de l'univers et de sa cohérence. Dans l'univers, les esprits ne sont pas aux ordres du magicien ou du Chaman. Ils décident de le servir pendant un temps déterminé [jusqu'au prochain levé ou cou-

ché du soleil), mais aussi pour un certain nombre de services.

Ainsi, si le nombre de services négociés avec l'esprit arrive à son terme avant la durée d'invocation, l'esprit est libre de pouvoir retourner en son domaine et dans son univers.

Calculer le nombre de services est extrêmement simple. Un esprit doit à son invocateur, un nombre de services égal à 1 + Nombre de réussites excédentaires obtenues au cours du test d'invocation.

À chaque fois que le magicien fait une demande à son esprit, il utilise un des services à sa disposition.

Voici le type de demande qu'il peut faire :

- **Combat** : le magicien demande à l'esprit de combattre à ses côtés. La totalité du combat correspond à un service.
- **Utilisation de pouvoir** : Le magicien demande à l'esprit d'utiliser un de ses pouvoirs sur une ou des cibles. L'esprit l'emploie contre un service tant que le magicien en a besoin et qu'il ne lui demande pas de le stopper.
- **Tâche physique** : l'esprit se matérialise pour réaliser une tâche physique que le magicien lui demande.
- **Service distant** : le magicien envoie l'esprit remplir un service au-delà de sa portée spirituelle normale (Volonté du magicien x100 mètres).

LIER UN ESPRIT

Le lien d'esprit est une technique magique permettant au magicien d'amener l'esprit à rester plus longtemps à ses côtés. Mais cela à un coût important :

- Veilleur = 1 point de Karma
- Esprit mineur = 2 points de karma
- Esprit = 4 points de Karma
- Esprit majeur = 6 points de karma

Le rituel prend 1 heure par niveau de l'esprit (donc de 1 à 4 heures) et demande la dépense en points de Karma représentant l'achat des composants magiques et des offrandes faites à l'esprit.

Le magicien doit ensuite refaire un test d'invocation de l'esprit en employant les règles habituelles. La valeur de Drain est cependant doublée pour représenter l'épuisement mental et physique d'un tel afflux de puissance. Les succès excédentaires viennent rajouter de nouveaux services à ceux que l'esprit devait déjà.

Une fois l'esprit lié, il ne disparaît plus au prochain levé ou couché de soleil, mais restera au service du magicien tant qu'il lui devra encore des services. Il ne compte plus dans le nombre maximum d'esprit qu'un magicien peut invoquer chaque jour et peut être appelé ou révoqué en une action gratuite puisqu'il attend dans son métaplan d'être appelé.

Nouveau type de service

Un esprit lié peut rendre de nouveaux services en plus de ceux habituels.

- **Assistance sorcière** : l'esprit emploie son propre niveau de compétence en Sorcellerie pour permettre au magicien de relancer autant d'échecs à ses lancements de sorts ou d'invocation.
- **Maintien de sort** : l'esprit peut maintenir un sort à la place d'un magicien, comme le ferait l'Atout Focus de maintien.

INVOCATION D'UN VEILLEUR

Il existe une forme d'esprit dont Anarchy ne parle pas, ce sont les Veilleurs, de petits esprits que les mages et Chamans peuvent invoquer pour leur rendre de menu service et surtout pour leur servir de messenger.

Ces esprits sont très faibles et très faciles à invoquer. Mais malheureusement ils manquent aussi de capacité de réflexion et de mémoire. Il n'est pas rare qu'un veilleur oublie en chemin le service qu'il doit à son invocateur.

Il reste cependant des esprits très utiles et surtout bien plus faciles à invoquer quand on n'a pas besoin d'une puissance plus importante de soutien.

Invoquer un Veilleur :

L'invocateur fait un test de Logique ou Charisme + Invocation (suivant sa Tradition) face à un ND de

1 ou une opposition de 3 dés. Il n'y a pas de test de Drain pour un Veilleur, car sa puissance est bien trop faible pour épuiser l'esprit d'un mage. Un Veilleur reste au service du magicien nombre de réussites heures. Il ne compte pas dans le nombre d'esprit que le magicien peut invoquer chaque jour, mais compte en tant que serviteur (Cf. Magie rituel)

VEILLEUR

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
1	6	2	2	1	2

Défense : 8

COMPÉTENCES

Combat astral 5 (3+VOL), Discrétion 9 (3+AGI)

ATOUTS

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 sans dépenser de point d'Anarchy.

Surveillance : +3 dés à tous ses tests de Perception pour surveiller un lieu ou une personne.

Un Atout au choix :

Confusion : sort d'effet, -3 dés pour tous les tests de la cible.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

Messenger : Peut transmettre un message vers une autre personne connue de l'invocateur ou pour lequel l'invocateur possède du matériel génétique ou a déjà perçu son aura. Test de Logique + Volonté pour se souvenir du message à transmettre.

ARMES

Type	Domm	Courte	Interm	Long
Morsure	1P	OK	-	-

Armure : 0

Moniteur de condition (P/E) : 9/9

PERCEPTION ASTRALE

Beaucoup de personnages Éveillés peuvent percevoir le plan astral depuis le monde physique ; c'est la perception astrale. Il s'agit du sens principal utilisé par les Éveillés et les créatures magiques, pour « voir » les auras et les autres choses du monde astral superposées au plan matériel.

La perception astrale n'est disponible que pour les magiciens, ou un adepte doté du pouvoir Perception astrale en ce qui concerne les métahumains. Certaines méta ou paracratures en étant naturellement dotées.

Techniquement, la perception astrale n'est pas la vision, car il n'est pas nécessaire d'avoir des yeux fonctionnels pour voir dans l'espace astral. Et un aveugle sera donc capable de voir dans l'astral.

Avec la Perception astrale, il devient possible d'interpréter les « couleurs » et « brillances » d'une aura pour déterminer le bien-être et l'état d'un sujet.

Quand il utilise la perception astrale, le magicien acquiert une nature duale, ce qui signifie qu'il est présent simultanément sur les plans physique et astral, et peut interagir avec les objets astraux, notamment par le combat.

Bien que la perception astrale permette à un personnage Éveillé de ressentir le plan astral, interpréter réellement l'observation nécessite de la pratique.

Il faut donc faire un test de Perception (Logique + Volonté)

Le nombre de succès déterminera la quantité d'informations obtenues (CF. Tableau). Sans tenter de lire une aura, il est toujours possible d'avoir une idée du type d'aura dont il s'agit (sort, rituel, esprit, créature vivante, horreur de mauvais augure au-delà de la compréhension des mortels, etc.).

Comme la perception physique, il n'est pas nécessaire au magicien de faire des tests pour voir des choses qui sont immédiatement évidentes, et les formes astrales étant brillantes et vibrantes, cela

signifie que la plupart des formes astrales sont faciles à détecter. Il n'est nécessaire de jeter les dés que lorsque la cible essaie de se cacher ou lorsqu'on tente d'observer en détail.

Les objets qui ne sont pas magiques ou vivants n'ont pas d'aura, ils sont des ombres de leur forme physique, grises et indistinctes. Et il est importante aussi de ne pas oublier que l'on ne peut pas lire un texte dans l'astral, ni même voir au travers d'un mur qui restera une masse grise à notre regard.

Les objets et les lieux peuvent cependant retenir pour un temps limité des impressions issues d'un contact avec des auras vivantes. Un ours en peluche dans les Barrens pourrait s'imprégner des peurs d'un enfant, une alliance de la joie et de l'amour de son propriétaire, et l'arme d'un crime d'une aura de rage. Ces impressions sont vagues et flottantes, mais parfois cette aura peut perdurer longtemps. Un lieu fortement marqué par la peur, la terreur ou la mort par exemple sera profondément marqué et tout magicien s'ouvrant à lui pourra en être profondément perturbé ou marqué.

PISTAGE ASTRAL

Quasiment toutes les choses magiques ont un lien astral avec ceux qui les ont conçus ou les ont invoqués : Sorts, esprits, focus ou loges magiques.

Quiconque est capable de percevoir l'astral peut donc essayer de remonter ce lien jusqu'à son créateur. Suivre un lien astral demande un test étendu de Perception : le magicien doit obtenir 5 succès + modificateurs suivant le tableau ci-dessous, chaque test demandant 1 heure de temps.

MODIFICATEUR DE PISTAGE ASTRAL

Chaque heure passée depuis que le lien a été activé	+1
Cible derrière une barrière mana	Puissance
Pister le maître par l'intermédiaire de son esprit	
- Esprit lié	0
- Esprit invoqué	+2
- Veilleur	0

PERCEPTION ASTRAL

Succès information acquise

- 0 Aucune
État général de santé du sujet (en bonne santé, blessé, malade...).
- 1 État général émotionnel ou impression du sujet (joyeux, triste, en colère, etc.).
Statut d'ordinaire ou d'Éveillé.
- 2 Présence et localisation d'implants cyberware.
Type / catégorie d'un sujet magique (élémentaire de Feu, sort de Manipulation, focus de pouvoir, rituel de Malédiction, etc.).
Possibilité de reconnaître, en dépit des déguisements ou altérations physiques, l'aura du sujet si elle a déjà été vue auparavant.
- 3 Présence et localisation d'implants cyberware de gamme alpha.
Comparatif de l'Essence, la Magie, la Puissance du sujet et de l'observateur (inférieurs, supérieurs, égaux à son Essence et sa Magie).
Diagnostic général de toute maladie ou toxine qui affecte le sujet.
Toute signature astrale présente sur le sujet.
- 4 Présence et localisation d'implants cyberware de type betaware, ou d'implants bioware.
Essence, Magie ou Puissance du sujet.
Cause générale de toute signature astrale (sort de Combat, sort alchimique de Combat, esprit de l'Air, ou autre).
- 5+ Présence et localisation d'implants cyberware de type deltaware, de traitements génétiques, et de nanotechnologies.
Diagnostic précis de toute maladie ou toxine affligeant le sujet.
Statut de technomancien du sujet le cas échéant.

PERTURBATION ASTRALE

Certains lieux, notamment ceux que l'on appelle des lieux toxiques ou marqués par des événements importants (guerre, massacre, camp de concentration, laboratoire d'expériences animales, etc.) peuvent être profondément marqués par les émotions puissantes qui y ont eu lieu et donc avoir profondément marqué l'espace astrale autour.

Cette perturbation gêne le magicien dans son utilisation de la magie et dans sa capacité à invoquer un esprit. Dans certains cas l'esprit invoqué peut même devenir un puissant adversaire, se transformant en un esprit toxique ou un esprit de sang lié à la souffrance du lieu.

Le Meneur de jeu choisit un Niveau de Perturbation astrale allant de 0 à 5. Il devient un malus à tous les tests de magie effectués dans les lieux. Un magicien peut décider de ne pas accepter le malus, et transforme dans ce cas autant de ses dés en dés de complication. Pour chaque 1 obtenu, il prend une case de dommage mental et peut corrompre sa magie.

PERTURBATION ASTRALE

Niveau de perturbation

- 0 Lieu normal ou très peu marqué psychologiquement.
- 1 Lieu marqué par un assassinat la pollution, ou l'utilisation d'une magie sombre récente (quelques heures)
- 2 Lieu marqué de manière importante par la pollution, la mort ou la souffrance.
- 3 Lieu marqué profondément (camp de concentration, laboratoire d'essai, lieu de rituels sanglants, etc.)
- 4 Lieu marqué par l'utilisation d'une magie toxique, sanglante ou liée aux esprits insectes. Lieu de sacrifice important.
- 5 Lieu historique de grande souffrance, de grands sacrifices, de morts importantes (Hiroshima, l'île de Yomi, la SOX).

CORRUPTION MAGIQUE

Nombre de complication

- 1 Votre magie provoque des effets visuels ou sonores marquant et dérangeant.
- 2 Les effets de votre sort touchent une autre cible ou ne sont pas ceux attendus.
- 3 La corruption magique coule dans votre corps, vous subissez Niveau de l'Atout magique utilisé ou Niveau de l'esprit points de dommages physiques sans armure.
- 4+ La puissance magique de l'Atout que vous employez est profondément déchetée par la corruption, vous perdez 1 Niveau dans cet atout ou l'esprit que vous invoquez vous prend pour cible devenant un esprit toxique ou sanglant.

BARRIÈRE MANA

Les barrières mana sont des murs magiques qui gênent ou bloquent les formes astrales et magiques. Les barrières mana peuvent être sur le plan astral ou physique, mais certaines sont des barrières de nature duale qui existent sur les deux.

Les barrières mana sur le plan physique sont invisibles, en dehors de la perception astrale, mais elles agissent comme des barrières solides contre les sorts, les entités en manifestation, les esprits et les focus actifs. Quiconque essayant de lancer un sort au travers d'une barrière doit composer avec sa Puissance, qui est ajoutée à la réserve de défense ou de résistance.

Puissance de la Barrière Mana : Niveau de l'Atout employé + Nombre de réussite excédentaire obtenue.

Les barrières mana sur le plan astral sont solides, des murs vaguement opaques. De telles barrières stoppent les déplacements astraux et imposent une pénalité « visuelle » égale à leur Puissance. Les barrières astrales mana sont résistantes aux sorts astraux ainsi qu'aux autres formes astrales, de la même manière que les barrières mana physiques.

Les barrières mana de nature duale sont actives à la fois sur les deux plans, et elles agissent comme des barrières mana sur les deux plans à la fois.

Les pouvoirs d'adepte et beaucoup de pouvoirs de créature activés en permanence sont innés et ne sont donc pas affectés par une barrière. Le meneur a l'option de faire fonctionner certains pouvoirs de créature maintenus ou à distance de la même manière que les sorts vis-à-vis des barrières mana.

Les barrières mana n'affectent pas leurs créateurs, qui peuvent voir au travers d'elles ou les franchir à volonté et permettre aux autres de faire de même.

Type de barrière mana :

- Sort – Barrière
- Les différentes Loges Magiques (Cf. Règle de planque)
- Rituel de cercle de protection (Cf. Règle de Rituel)
- Lierre Mana (plante duale que l'on fait pousser pour servir de barrière astrale)

Lierre Mana (Atout de Planque, Coût 3/4/5)

Plante que l'on fait pousser pour obtenir des barrières mana naturelle. Cette plante crée une Barrière mana possédant 3/6/9 cases de Blindage.

CONTOURNER LES BARRIÈRES MANA

Si un magicien trouve une barrière mana sur son chemin, il a quelques options en dehors « d'abandonner ». Il peut essayer de défoncer violemment cet obstacle, ou essayer de le traverser plus subtilement.

Si un magicien veut casser une barrière mana, il doit détruire son Blindage, tout comme il le ferait avec toute autre forme de barrière.

Une barrière mana a des indices de Blindage et de Résistance en lien à sa Niveau d'Atout.

- **Résistance** : Niveau de l'Atout
- **Blindage** : Niveau de l'Atout x3

Il doit la briser rapidement, car elle récupère son plein indice de Blindage à la fin de chaque tour de combat, même lorsque la Structure est réduite à 0 : s'en débarrasser à plus long terme nécessite de la dissiper ou d'interrompre son maintien par son créateur si cela est possible, ou de détruire son ancre physique.

Le créateur d'une barrière mana est, par ailleurs, instantanément conscient d'une attaque qu'elle subit.

Les personnages Éveillés ont découvert d'autres méthodes pour forcer le passage au travers d'une barrière astrale (ou une barrière mana dans le monde physique), en dehors de la force brute.

Un magicien peut faire pression sur une barrière avec un test opposé de Logique + Sorcellerie contre (Puissance de la barrière × 2).

S'il obtient des succès excédentaires, il peut passer dans la barrière et émerger de l'autre côté. Il peut emmener avec lui un nombre d'amis, esprits, focus actifs, sorts maintenus, ou autres formes astrales égal à son nombre de succès excédentaires.

Si la barrière obtient plus de succès, il ne parvient pas à la traverser.

Dans tous les cas, une barrière reste passive, et ne contre-attaque pas.

MAGIE RITUELLE

Lancer un sort est une manipulation rapide de la magie et du mana. La magie rituelle, le façonne sur une période temps plus longue et peut être même plus en profondeur.

Ce temps étendu, permet au magicien de manipuler le mana avec plus de précision et comme un artiste de lui donner une forme plus fine, plus marqué par sa volonté et sa créativité.

Mais attention, un rituel est une magie puissante qui à un coût en karma très important. Heureusement ce coût peut être payé par l'ensemble des participants ou en karma d'équipe. (Cf. Règle d'équipe)

Un Rituel peut être réalisé seul ou en groupe. Pour lancer un rituel, il faut suivre un certain nombre d'étapes :

1. Choisir le leader du rituel
2. Choisir le rituel
3. Choisir la puissance du rituel
4. Etablir la fondation
5. Faire une offrande
6. Réaliser le rituel
7. Sceller le rituel

1 - CHOISIR LE LEADER DU RITUEL

Un rituel doit avoir un leader qui connaît le type de rituel réalisé et peut donc accomplir sa dernière étape : Sceller le rituel.

Lors de cette première étape, chaque participant doit annoncer sa participation au leader. Il n'est pas nécessaire que ces derniers connaissent le rituel pour y prendre part. Mais attention, chaque participant qui n'est pas de la tradition magique du leader viendra apporter un malus de -1 dé aux tests de ce dernier.

Tous les effets du Rituel seront marqués de la signature astrale du leader. Un magicien lançant un rituel seul, en devient donc forcément le leader.

2 - CHOISIR LE RITUEL

Le leader choisit le rituel réalisé. Si nécessaire, il doit choisir aussi le sort qui sera inclus dans ce dernier. Pour rappel, seul le leader a besoin de connaître le rituel ou le sort employé.

3 - CHOISIR LA PUISSANCE DU RITUEL

La puissance est importante car elle détermine le pouvoir général mais aussi la puissance de tout sort qui lui est incorporé.

La puissance maximale d'un Rituel est égale au Niveau de l'Atout rituel (expliqué ci-dessous) maîtrisé par le leader.

Puissance du Rituel : Niveau choisi de l'Atout Rituel

4 - ETABLIR LA FONDATION

Un rituel doit être réalisé dans une loge de rituel (Cf. Règle de planque) liée à la tradition du leader. Cela peut aussi être un lieu magique puissant (Ex : Stonehenge) mais dans ce cas là ce dernier doit être préparé par une loge temporaire demandant un coût de Karma égal au niveau de la loge. Ce coût pouvant être payé par l'ensemble des participants. Une fois que la loge est activée, les fondations sont établies et personnes ne peut la quitter avant la fin du rituel. Si cela devait arriver, le rituel serait un échec.

5 - FAIRE UNE OFFRANDE

Le rituel implique que le leader dépense des réactifs magiques dont le coût total en karma doit être au moins égal à la puissance du rituel. Dépenser plus peut permettre de réduire la puissance du Drain subit au moment de sceller le rituel.

6 - RÉALISER LE RITUEL

Au cours de cette étape, le rituel est accompli. Se référer à la description de chaque rituel pour voir comment la réaliser. Un rituel prend toujours Puissance du rituel heure à être réalisé.

7 - SCELLER LE RITUEL

La dernière étape est de sceller le rituel pour qu'il puisse prendre corps et qu'il soit considéré comme achevé.

Le leader fait un test de Logique + Sorcellerie (Rituel) opposé à la Puissance du rituel x2. Les participants viennent appuyer le leader de leur puissance et connaissances en réalisant un test d'équipe (Cf. livre de base p 150.)

Les succès excédentaires obtenus viennent augmenter la puissance d'effet du rituel réalisé.

Une fois le rituel scellé, chaque participant subit un Drain égal à la puissance du Rituel x2. Chaque point de karma payé en plus au moment de l'offrande vient réduire de 1 ce Drain.

Sceller le rituel : Logique + Sorcellerie Rituel contre Puissance du rituel x2

Drain subit : (Puissance du rituel x2) – Coût d'offrande excédentaire

ÉCHEC DU RITUEL

Plusieurs situations peuvent conduire à l'échec de ce dernier :

- Un participant quitte la fondation (étape 4) avant la fin de ce dernier.
- Le leader est incapacité ou tué avant la fin de l'étape 7.
- La Fondation est brisée ou dissipée avant la fin de l'étape 7.
- Le leader ne réussit pas à sceller le rituel.

Dans tous ces cas, tous les participants subissent automatiquement le Drain du Rituel mais la puissance brute qui s'écoule de cet échec est telle que ce dernier fait subir des dommages physiques au lieu des dommages étourdissants habituels. Bien entendu tous les points de karma dépensés sont consommés.

RITUELS

Connaitre et maîtriser des rituels est un nouvel atout magique.

Rituel (Magie, Niveau 1 à 7)

Pour chaque rituel différent que le magicien veut connaître, il doit prendre un Niveau d'atout supplémentaire. Voici la liste des rituels possibles :

1. Cercle de protection
2. Cercle de soin
3. Détection à distance
4. Homoncule
5. Malédiction
6. Rune
7. Sort prodigue

Mais la magie rituelle demande quelques spécificités expliquées ci-dessous :

Ancre : certains rituels demandent à être ancrés dans un symbole de signification mystique ou un objet physique. L'ancre sert alors de point focal à la magie et possède la signature astrale du leader. Si l'ancre devait être déplacé hors de la planète (Gaïasphère) pendant la durée d'effet du rituel, ce dernier prendrait fin.

Lien matériel : certain rituel requiert un lien matériel avec la cible. C'est quelque chose qui fait partie intégrante de la cible : morceau de l'objet visé, échantillons tissulaires de l'être vivant (cheveux, salive, sang, morceau de chair, etc.) Mais attention un malus de -1 dé cumulatif se rajoute par heure, au-delà de 24h d'existence du lien matériel.

Serviteur : le rituel crée une entité semi-autonome, qui a pour rôle d'aider le magicien qui l'a conçue. Un magicien peut posséder un nombre de serviteur égal à son Charisme.

Eclaireur : dans certains cas, la magie rituelle a besoin d'un éclaireur pour pister la cible et pouvoir la cibler visuellement. Ce peut être un veilleur, un homoncule, un esprit invoqué par l'un des participants ou un des participants du rituel en décorporation astrale.

CERCLE DE PROTECTION (ANCRÉ)

Le cercle de protection crée une Barrière Mana et Physique. Elle prend la forme d'une sphère autour de l'ancre d'un rayon égal à la Puissance du rituel. Ce cercle agit comme une combinaison des sorts Barrière physique et Barrière Mana. Il dure un nombre d'heure égal à 1 + succès excédentaires obtenus à l'étape 7. Tous ce qui se trouve dans le cercle est considéré comme protégé par le rituel. On peut attaquer de l'intérieur du cercle vers l'extérieur sans risquer d'abimer le cercle de protection.

CERCLE DE SOIN (ANCRÉ)

Ce rituel permet de lancer une puissance magie curative sur plusieurs cibles en même temps. Il crée une sphère d'un rayon égal à la Puissance du rituel. Toute personne entrant dans le cercle de soin pendant sa durée de vie, sera soigné par ce dernier. Durée du cercle de soin : 1 + Succès excédentaires

jours (Etape 7). Le leader doit connaître le sort de Guérison pour pouvoir lancer ce rituel.

DÉTECTION À DISTANCE (ÉCLAIREUR)

Ce rituel permet de lancer un sort de Détection avec une portée bien plus grande. La zone d'effet du sort devenant Puissance du Rituel x 100 mètres. Le sujet du sort doit être dans la fondation au moment du lancement du sort, mais peut ensuite en sortir pendant que les autres participants maintiennent le rituel pour lui. Tous les participants voient la même chose que le sujet. Le sort dure tant qu'il est maintenu par les participants.

HOMONCULE (SERVITEUR)

Le magicien extrait de son esprit et de son intelligence, une étincelle à laquelle il donne forme, créant un homoncule. Celui-ci à une forme physique mais n'est pas très brillant. Il comprend toutes les langues comprises par le leader et les participants et sa personnalité est un mélange de tous ceux qui l'ont conçu.

Un objet inanimé de maximum (Puissance du Rituel x10 kg) est nécessaire pour la réalisation du rituel, car il deviendra la matière brute du corps de l'homoncule. L'Homoncule suit les ordres du leader autant que possible mais son intelligence est très limitée et peut devenir frustré quand sa tâche lui semble impossible.

Un Homoncule dure (Puissance du rituel + succès excédentaires) jours. Il ne peut pas être banni, mais peut être détruit.



HOMONCULE

Dangerosité : Figurant

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
P*	3	1	1	3	2

P* : Puissance du rituel

Défense : 8

COMPÉTENCES

Corps à corps 6 (3+AGI), Discrétion 6 (3+AGI), Combat astral 4 (3 + VOL)

ATOUTS

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1

Duale : il se trouve à la fois dans le monde physique et le monde astral. Et peut donc agir sur les deux plans.

Surveillance : +3 dés à tous ses tests de Perception pour surveiller un lieu ou une personne.

Un Atout au choix :

Confusion : sort d'effet, -3 dés pour tous les tests de la cible.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures - 1 heure / succès excédentaire.

ARMES

Type	Domm	Courte	Interm	Long
Mains nues	(FOR/2)P	OK	-	-

Armure : 3/6/9/12 suivant le matériau choisi

Moniteur de condition (P/E) : 8+(F/2)/9

MALÉDICTION (LIEN MATÉRIEL)

Ce rituel permet de lancer un sort d'illusion sur une cible distante par l'intermédiaire d'un lien matériel. Si le sort s'applique à plusieurs cibles, il faut posséder un lien matériel pour chacune d'entre elles.

Le lien matériel est détruit au cours du rituel, ensuite le sort est lancé normalement et Les participants viennent appuyer le leader de leur puissance

et connaissances en réalisant un test d'équipe (Cf. livre de base p 150.)

Le sort dure tant que le rituel est maintenu par les participants et s'arrête dès que l'un des participants ne le maintient plus.

RUNE (ANCRÉ)

La rune est un rituel créant une barrière astrale d'une Puissance égale à la Puissance du rituel. Elle peut couvrir un volume maximal égal à $100m^3 \times$ (Puissance du Rituel) et dure (1 + succès excédentaire du scellement) semaines. Si le leader dépense un nombre de point de karma égal à la Puissance du rituel, la Rune devient permanente.

SORT PRODIGE (LIEN MATÉRIEL OU ÉCLAIREUR)

Ce rituel permet de lancer un sort de combat sur une cible distante qui peut être observé par un éclaireur ou pour laquelle on possède un lien matériel.

Le sort traverse l'espace astral jusqu'à la cible, le sort se projette de la Fondation à la cible en esquivant tous les obstacles sur son chemin.

Le lien matériel est détruit au cours du rituel, ensuite le sort est lancé normalement et Les participants viennent appuyer le leader en réalisant un test d'équipe (Cf. livre de base p 150.)

ANIMAUX ET FAMILIERS

INTRODUCTION

Les animaux et familiers peuvent être contrôlés de différentes façons. L'autonomie, le contrôle à distance et la possession. La gestion des animaux est comparable à la gestion des drones de Shadowrun.

La compétence dressage est nécessaire pour faire agir des animaux, lui enseigner et lui donner des ordres. Un dresseur peut avoir à ses ordres un nombre d'animal égal à la moitié de son niveau de dressage arrondi au supérieur. Il peut en dresser autant qu'il veut.

Les animaux dressés peuvent être des atouts ou considérés comme de l'équipement. Un animal considéré comme de l'équipement n'a pas grande fonction, il a été dressé le plus simplement, un chien servira à monter la garde, un cheval à être monté en selle. Un animal repris dans un atout est nettement plus utile. Il peut accomplir un grand nombre d'actions pour lequel il est dressé par son maître. En plus d'une intelligence supérieure aux autres membres de son espèce, un animal repris dans un atout sera souvent mieux entraîné qu'à l'état sauvage et aura des réactions moins instinctives dans certaines situations.

Pour contrôler plus efficacement des animaux dressés, deux pouvoirs d'adepte sont utiles: **Lien empathique et Contrôle des animaux.**

Attention, l'atout Lien empathique n'est pas cumulable avec le Trait Empathie animale.

ATOUTS D'ADEPTE (ÉVEILLÉ)

Contrôle des animaux (Niveau 3/4/5)

Ce pouvoir permet de contrôler efficacement plusieurs animaux. Il donne +1/2/3 Relances aux tests d'action et d'attaque et de défense des animaux qui reçoivent des ordres et agissent sous contrôle du maître des animaux.

Lien empathique (Niveau 2/3/4)

Ce pouvoir confère à l'adepte une plus grande affinité avec la faune.

- Au niveau 2, il confère +2 dés sur n'importe quel test de dressage.
- Au niveau 3 il permet de percevoir par les sens d'un animal dressé. Contre un animal sauvage ou non volontaire, l'adepte doit réussir un test de Dressage + CHA résisté comme un effet mental.
- Au niveau 4, il permet de contrôler à distance un animal dressé en ligne de vue, le corps de l'adepte est inerte pendant ce temps. L'animal peut quitter le champ de vision du maître une fois que le contrôle est effectif.

PRISE DE CONTRÔLE

Deux adeptes avec l'atout de Lien empathique au niveau 3 ou 4, peuvent lutter pour le contrôle d'un animal.

L'adepte qui tente de contrer le donneur d'ordre, utilise une narration pour tenter sa chance, il doit obtenir plus de succès sur un test opposé de CHA + Dressage pour rompre le contrôle avant de pouvoir tenter lui-même de prendre le contrôle de l'animal.

Attention : Un animal ayant été pris en atout ne peut pas être contrôlé par un autre maître, la connexion, de possession ou de contrôle peut toutefois être interrompue, l'animal revenant à sa nature première et/ou son dressage acquis.

FAIRE AGIR LES ANIMAUX

Autonomie

L'animal dressé agit du mieux de ses capacités.

Prérequis: Dressage 1

Vous pouvez donner un ordre à des animaux qu'ils suivront en fonction de leur nature. Donner des

ordres à des animaux est une action d'attaque. Un animal utilise son score d'Action pour tous ses tests.

Contrôle à distance

Vous pouvez contrôler un animal à distance en utilisant votre action offensive. Le lien empathique et le Contrôle des animaux permettent le contrôle à distance.

Trois cas de figure de contrôle à distance sont possibles, en fonction de votre maîtrise des atouts

Lien empathique et/ou Contrôle des animaux.

Dans tous les cas, un niveau de compétence Dressage de 1 est requis :

- **Contrôle unique**

Prérequis: Lien empathique (Niveau 2)

Vous pouvez contrôler un animal plus efficacement que s'il agissait en autonomie. Contrôler un animal est une action d'attaque.

Un animal contrôlé gagne +2 dés à toutes ses actions, attaques et défenses.

- **Contrôle multiple**

Prérequis: Contrôle des animaux (Niveau 3/4/5)

Vous pouvez contrôler tous les animaux que vous avez dressés. Contrôler les animaux est une action d'attaque.

Les animaux contrôlés gagnent 1/2/3 Relances à leurs tests d'action et d'attaque et de défense.

- **Contrôle multiple amélioré**

Prérequis: Lien empathique (Niveau 2) + Contrôle des animaux (Niveau 3/4/5)

Vous pouvez contrôler tous les animaux que vous dressez. Contrôler les animaux ne vous coûte aucune action.

Les animaux contrôlés gagnent +2 dés à toutes leurs actions et 1/2/3 Relances à leurs tests d'action et d'attaque et de défense.

Possession

Vous projetez votre conscience dans un animal. Votre corps reste inerte.

Prérequis: Lien empathique (Niveau 4) + Contrôle des animaux (Niveau 3/4/5)

Pour une action d'attaque vous pouvez prendre possession d'un animal dressé. La possession est un effet maintenu qui ne vous inflige pas de pénalité de maintien. Votre corps reste inerte et donc vulnérable.

Vous pouvez contrôler à distance les autres animaux que vous avez dressés.

L'animal possédé gagnent +3 dés à toutes ses actions, attaques et défenses, et 1/2/3 Relances à ses tests d'action et d'attaque et de défense.

SCORE D'ACTION

A la différence des drones, les animaux n'ont pas de score d'Autopilote. Ils ont un score d'Action qui leur sert aux tests d'action, d'attaque et de défense. Il est possible d'améliorer ce score d'Action en augmentant le niveau de l'Atout jusqu'à un maximum de +3 en Action.

Ce coût simulant un dressage long et coûteux, il augmente le score d'Action et n'est pas considéré comme un bonus d'Atout. Il est donc cumulable avec le Lien empathique.

Par défaut, le score d'Action est égal à 6.

PERTE D'UN ANIMAL

Si un animal meurt pendant une aventure, Le personnage a deux possibilités pour remplacer l'animal mort.

Il peut prendre du temps, une semaine par niveau d'Atout, pour retrouver et dresser un nouveau compagnon. En début de recherche, il effectue un test de Dressage. Chaque succès réduit de 1 jour le temps de recherche avec un minimum de 1 jour.

C'est la solution par défaut, celle accessible à ceux qui ne sont pas adeptes.

Si le personnage est dans un environnement où l'animal est très présent, qu'il est adepte et qu'il possède l'Atout Lien empathique ou le trait Empathie animale, il peut le remplacer par un rituel. Il doit alors réussir un test de Dressage dont la difficulté

est le niveau de l'Atout. En cas de réussite, il remplace l'animal perdu. En cas d'échec, il peut retenir sa chance le lendemain.

ATOUTS D'ANIMAUX

Chat (Petit animal, niveau 1)

2 Attaques, 1 déplacement, Moniteur 6, RD 0
Morsure et griffes 1P

Cheval (Grand animal, niveau 2)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 12, RD 0
Sabots 5E

Cheval de guerre (Grand animal, niveau 3)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 12, RD 1
Sabots 5P

Chien de guerre (Animal moyen, niveau 2)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 9, RD 1
Morsure 5P

Corbeau (Petit animal, niveau 2)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 6, RD 0
Bec 1P/CA, Vol

Couleuvre (Petit animal, niveau 1)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 6, RD 0
Morsure OE, Furtivité +4 dés

Léopard (Animal moyen, niveau 2)

2 Attaques, 1 déplacement, Moniteur 9, RD 0
Morsure et griffes 3P

Loup (Animal moyen, niveau 2)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 9, RD 1
Morsure 6P

Mésange (2 animaux minuscules, niveau 1)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 3, RD 0
Bec OE, Furtivité +3 dés, Vol

Ours (Grand animal, niveau 3)

1 Attaque, 1 déplacement, Moniteur 12, RD 2
Morsure et griffes 7P

Tigre (Grand animal, niveau 3)

2 Attaques, 1 déplacement, Moniteur 12, RD 1
Morsure et griffes 5P

PARACRÉATURES

Il est tout à fait possible de dresser et d'être accompagné de paracrature. Libre au meneur de jeu de choisir le coût de cet atout. Mais en ce qui concerne les règles, elles restent bien entendu les mêmes.

Un choix judicieux, serait de partir des coûts de karma des animaux communs proposés ici, et de monter le niveau de l'atout de 1 par niveau de pouvoir que possède la paracrature.

Il est aussi possible de demander à monter le niveau de l'atout contrôle des animaux de 1, afin de débloquent la possibilité de dresser les métacratures.

FICHES DE PERSONNAGES

PROPOSITION D'AMÉLIORATION DE FICHE

Rapidement, il est apparu à plusieurs membres de la communauté que les fiches proposées dans le livre de règle de Shadowrun Anarchy n'étaient pas suffisantes pour répondre au besoin des joueurs français. Il a donc été décidé de proposer une version plus avancée de la fiche de personnage.

- Fiche de personnage augmentée
- Fiche de personnage augmentée, plus les règles de Célébrité et de Langues
- Fiche de personnage augmentée avec 9 zones d'Atouts
- Fiche de personnage augmentée avec 9 zones d'Atouts, plus les règles de Célébrité et de Langues

L'ensemble de ces fiches peut être trouvé sur :

- Le forum de BBE : http://www.black-book-editions.fr/forums.php?topic_id=12322&nbp=5&nop=0
- et sur le site de Shadowrun-jdr.fr : <https://shadowrun-jdr.fr/>

LANGUES

Certains membres de la communauté ont exprimé le besoin de pouvoir gérer et indiquer les langues parlées par les personnages. Voici un système simple vous permettant de les mettre en place.

Un personnage connaît un nombre de langues égales à sa caractéristique Logique ou Charisme la plus basse.

Exemple : Chien noir, chaman détective privé possède une Logique à 4 et un Charisme à 5, il connaît donc 4 langues différentes. Runnant sur la ville du CAP, il décide de choisir l'Anglais, l'Ubargo, le Salish-shide car il est originaire de cette région et l'Afrikaneer pour pouvoir parler une langue locale.

FICHE DE PLANQUE ET D'ÉQUIPE

Afin de mettre en place les règles de Karma d'équipe et de conception de planque proposées dans cette compilation, il nous a semblé nécessaire de vous mettre à disposition une fiche de planque complète. Trouvable elle aussi sur les sites indiqués ci-dessus.

Shadowrun Anarchy - la Compilation

Ce que vous tenez entre vos mains est le fruit du travail de la communauté de Black Book Edition sur le forum Casus Belli.

Après un travail acharné de plusieurs membres, il a été décidé de réaliser une compilation de l'ensemble des productions du forum.

Ce travail réalisé par des Fans pour les Fans n'aurait pas pu voir le jour sans la qualité du travail de BBE et du collectif «Ombre Portée».

Nous espérons que cette compilation vous apportera toute l'aide nécessaire pour faire courir les ombres à vos Shadowrunner et nous continuerons à l'augmenter et l'améliorer avec les nouvelles propositions qui viendront naître au sein de la communauté.

**"BIENVENUE DANS LES OMBRES, OMAE !
TU VEUX COURIR DANS L'OMBRE ? ALORS ÉCOUTE, MON POTE, APPRENDS
TOUT C'QUE TU PEUX, PA'CE QUE L'IGNORANCE TE BUTERA BIEN PLUS VITE
QU'UNE BOULE DE FEU. "**



PRODUIT PAR LES FANS



NE PEUT ÊTRE VENDU