

SHADOWRUN V -

« Vertige »

Supplément de jeu francophone.

PAR XAMA

Me contacter :

- mail : [xama @hotmail.fr](mailto:xama@hotmail.fr)
- discord : **Xama_#2800**

Remerciement : pour les années de jeu, et le test : Kalaros, Tailleurs, Lulupui, Vulkania et Niceak pour m'avoir introduit à cet univers ; Glonthein, Altadir, Keiss, Dearal, Adrore, Thanarios, Limme, Ukevial, et d'autres qui ont peu joué, ou bien qui ont testé sur des one-shot sans même le savoir. Mes remerciements à Yassil « Leoric » Benamer qui a écrit le supplément fanmade du nouveau guide du transhumanisme, dont j'ai emprunté quelques implants. Messieurs, mesdames, courrons les ombres !



SOMMAIRE

- [P.5 : Le Dodecaedron et la quête de l'infini](#)
- [P.23 : Sorts Hybrides](#)
- [P.26 : Urga : La Quête du Sacré](#)
- [P.30 : Grimoire de l'est \(métamagies\)](#)
- [P.32 : Grimoire de l'est \(pouvoirs d'adeptes\)](#)
- [P.36 : Grimoire de l'est \(sorts de combat\)](#)
- [P.38 : Grimoire de l'est \(sorts de santé\)](#)
- [P.39 : Grimoire de l'est \(sorts de manipulation\)](#)
- [P.40 : Grimoire de l'est \(rituels\)](#)
- [P.48 : Grimoire de l'est \(de nouveaux esprits mentors\)](#)
- [P.53 : Mon Empire pour un Cheval](#)
- [P.57 : Les Créations Street de l'Année](#)
- [P.65 : Parutions à usage militaire](#)
- [P.67 : Nouvelles armes](#)
- [P.74 : Nouveau matériel, armures, et autres saloperies](#)
- [P.76 : Le Cyberware de l'année](#)
- [P.86 : Implants supplémentaires](#)
- [P.90 : Les Softs de l'Année](#)
- [P.92 : DES BOMBES ! Les explosifs de l'année](#)
- [P.97 : Nanorésonance](#)
- [P.103 : Nouvel archétype : technomancien nanoadepte](#)
- [P.122 : Venez comme vous êtes !](#)
- [P.122 : Nouvelles Qualités](#)
- [P.126 : Nouveaux Défauts](#)
- [P.129 : Qualités avancées](#)
- [P.131 : Traits métagéniques](#)
- [P.132 : Formations](#)

TITRE : HELIX DATA-HEAVEN ; SALON MATRICIEL : NEWS :

> Admin (sysop) : Aurora s'est connectée. Salutations, administratrice en chef.

> Admin : VIOL3NTS-(SUNNY)-D3LIGHTS s'est connecté. Salutations, administrateur.

> Yo. Le troisième n'est pas là aujourd'hui ?

> Admin : VIOL3NTS-(SUNNY)-D3LIGHTS

> Disparu depuis une semaine, sûrement en planque. J'ouvre l'accès aux autres. Il trouvera le boulot fini comme à son habitude lorsqu'il reviendra.

> Admin (sysop) : Aurora

> **USER ACCES : GRANTED.**

> **GUEST ACCES : GRANTED, LIMITED.**

> User Rapture s'est connecté.

> User (vip!) De Erfenis s'est connectée. Salutations, camarade !

> Modérateur Kaspersky#Antivirus#7.4 s'est connecté.

> Invité Professeur Docteur Misbah El Hamid s'est connecté.

> Invité Tesseract s'est connecté.

> Modérateur (vip!) Valek Dalik s'est connecté. Bon retour parmi nous, camarade !

> User Kerang ! s'est connecté.

> User Hasted s'est connecté.

> User SeveralBobbies s'est connecté.

> Bonjour à tous. Nous avons quelques retardataires, mais merci pour cette participation mensuelle. Les threads sont organisés, donc vous pouvez commencer à poster vos travaux de recherche récents. Je link vos RIB au système d'achat au gigapulse des futurs acheteurs. Vous connaissez le refrain.

A vous !

> Admin (sysop) : Aurora

TITRE : HELIX DATA-HEAVEN ; SALON MATRICIEL : NEWS : VOYAGES METAPLANAIRES ET ACTUALITES MAGIQUES.

LE DODECAEDRON ET LA QUÊTE DE L'INFINI :

> POSTÉ PAR « Rapture ».

« Nous ne sommes pas « Magister » : j'entends par là que contrairement à ce mec, nous ne sommes pas des types sponsorisés par la fondation Draco, et que nous ne disposons pas d'artefacts plurimillénaires comme un sextant des mondes, un ouvrage interdit d'un ancien monde, du support de feu Big D, et que nous avons été devancés dans la collecte aux quatre millions du testament de Big D que nous avons manqué de peu.

> Une vie de recherche pour rien, me concernant. Pour rappel, Big D donnait quatre millions de nuyens, sur son testament, à la personne physique ou morale qui saurait donner une cartographie effective des principaux métaplans desquels des voyageurs astraux pourraient atteindre notre monde. Évidemment, il y en a plusieurs milliers à portée avant que l'essence même des voyageurs astraux ne souffre d'évanescence à l'instar d'esprits de lointains métaplans. Pour rappel, nous supposons que le nombre de métaplans nous semble théoriquement infini, et avec les cycles mana, des métaplans sont amenés à bouger, et donc à rendre possible le voyage de métaplans à d'autres via des portails, des ponts (appelez ça comme vous voulez) qui rendent le passage des chasmes possibles.

Le récit actuel est celui de notre voyage vers un nouveau métaplan qui n'était pas répertorié jusqu'alors.

> *Invité : Tesseract*

Cependant et me concernant, j'ai dédié une partie entière de ma vie à l'étude de la théorie magique universelle, et j'ai passé des mois entiers en exploration métaplanaire – par sessions d'explorations, je vous rassure, sinon je ne serai plus ici pour pouvoir en parler.

Mes pérégrinations m'ont menées, dans le cadre d'un voyage astral initiatique, au pôle ouest du méta-plan des airs. Il reste le plus méconnu des quatre pôles de ce métaplan, et surtout, résolument un des plus dangereux. Comme vous devez le savoir, les quatre plans élémentaires et le métaplan des esprits de l'homme sont intrinsèquement liés les uns aux autres, et leurs pôles respectifs servent souvent de portails pour passer d'un plan à un autre ; je parle ici de « portail », mais dans les faits les chasmes séparant ces métaplans se confondent en leurs pôles, et sont tout simplement... absents en ces lieux. Il y a aussi des brèches élémentaires qui se sont mixées à notre propre monde en créant leur propre hyper-métaplan comme celui de la vallée

de Hudson, mais passons. Voici un exemple contextuel du métaplan des airs (je ne vais traiter, en survolant d'ailleurs, que le cas des pôles et non pas du métaplan en lui-même qui, bien que dénué de matière solide, est tout sauf vide pour autant).

Lorsque vous vous rendez au pôle sud du métaplan, vous devriez tomber sur un second soleil absolument flamboyant, et accessible par les airs. C'est le lieu où il y a une rupture dans le chasme du métaplan des airs, et ce phénomène magique mène directement au métaplan du feu (je vous déconseille un tel voyage). Dans les airs et orbitant autour de ce soleil, vous trouverez la citée antique de Tramontane, faisant la taille d'un continent terrestre, et étant sculptée dans des nuages cristallins locaux, aux couleurs rosées et orangées par la lumière de ce second soleil. L'air y est sec, étouffant à mesure que vous vous approchez du métaplan du feu, et les habitants de Tramontane sont les Notos, les esprits du vent du sud. Ils sont... territoriaux. On parle d'une civilisation entière d'esprits qui attaquent les esprits du feu à vue car ils craignent que ces derniers viennent sur le métaplan de l'air acquérir du comburant. Pour avoir parlé à nombre d'esprits d'air, les guerres élémentaires au pôle sud du métaplan de l'air sont régulières, et impressionnantes.

Le pôle est du métaplan des airs est beaucoup plus posé. Littéralement : il y a une terre, volante, locale. Une planète entière, qui fait du sur-place dans les airs. Le chasme local est, en un point, inexistant entre le métaplan de l'air et celui de la terre, et fatalement, de la terre a fait pression depuis cet autre métaplan, et fini par se congglomérer sous forme de sphère jusqu'à grossir au point d'atteindre son niveau d'expansion finale ; ainsi stabilisée et avec le passage du temps, vous avez une terre dénuée d'océans, et en son cœur se trouve le portail, le passage vers le métaplan de la terre. Cet astre est recouvert de nuages en raison de sa force d'attraction, et au-dessus de ceux-ci se trouvent des îles volantes à perte de vue. Vous trouverez sur ces îles volantes la titanique citée de Foehn, peuplée par des esprits de la terre mais surtout par les Eurus : les esprits de l'air du grand est. Cette civilisation locale a régulièrement affaire aux complots et maléfices des nuages de poussières, des esprits endémiques à ce pôle dont les buts sont chaoteux.

Le pôle nord du métaplan est difficile d'accès en raison des typhons conscients, du climat en général et de la tempête perpétuelle qui s'y trouve. On y trouve la rupture dans le chasme qui mène au métaplan de l'eau. La température dans les airs est totalement négative, et les nuages eux-mêmes de cet environnement ont, pour la plupart, gelé, ce qui donne des panoramas à couper le souffle. Sans trop jamais avoir exploré le pôle nord du métaplan des airs, il est peuplé par la civilisation des Boréas, soit les vents du nord.

Le pôle le plus méconnu est le pôle ouest. Les conditions climatiques et spirituelles, ces temps-ci, y sont si agitées que j'ai du faire appel à deux de nos collègues compétents. Tesseract, et Hasted, pour ma quête astrale.

> Pour ceux qui ne me connaissent pas, je ne suis pas un éveillé. Par contre, je suis docteur en mathématiques expérimentales appliquées à l'espace astral non-euclidien de formation de l'université de Rome. Une chose en entraînant une autre, j'ai fini shadowrunner, car la vie est pleine de surprise.

> *Invité : Tesseract*

> Et moi je gère.

> *User : Hasted*

> C'est à dire ?

> *User : Kerang !*

> Vous me connaissez comme un street-sam légèrement implanté, mais je suis aussi un voyageur astral simple. Je peux percevoir l'astral et m'y projeter, me lier à des artefacts, etc. Comme je dois conserver un minimum de magie pour cela, je me suis toujours limité en implantation, vous vous en doutez ; bref, disons que je suis polyvalent, et oui : je gère.

> *User : Hasted*

Tesseract nous assistait depuis la terre via des rituels de télépathie et de sens partagés que j'eus lancé. Évidemment, on disposait de batteries de senseurs quicksilver directement reliées à des plaques d'impression du côté de notre mathématicien favori, pas mal de préparations alchimiques et tout un paquet de matériel thaumaturgique de pointe, sans entrer dans les détails. Avec mon fidèle esprit allié, d'autres qui étaient liés, un homoncule et des esprits urbains qui me devaient des services, ainsi que Hasted, nous avons lancé une authentique expédition au pôle ouest du métaplan des airs. Sur la route, divers esprits de l'air que nous payâmes via quelques régents nous accompagnèrent en tant qu'escorte et guides, et inutile de paraphraser d'avantage : on formait un véritable groupe fantaisiste. L'expédition partit au plus tôt vers le lointain ouest.

Même en vitesse astrale, le pôle ouest est si long à atteindre (comme les autres pôles, évidemment) qu'il fallut que moi-même et Hasted réintégrions nos corps à de multiples reprises selon les précautions inhérentes au voyage astral que vous n'êtes pas sans connaître. Mais nous avons finalement, avec notre escorte expéditionnaire, atteints le grand ouest.

Comme les esprits de l'air nous l'ont indiqué, il est impossible de se repérer efficacement dans le grand ouest, et c'est pourquoi le pôle ouest est toujours méconnu des terrestres que nous sommes. Tous les esprits de l'air parlent du pôle ouest comme « les lieux où sont dressées les étoiles éternelles, et où le soleil éteint ses derniers feux ». En effet, plus on s'approche de l'ouest, plus il fait sombre, jusqu'à ce que nous atteignons un stade où il fait cinq fois plus sombre que sous une nouvelle lune terrestre. Les seules « étoiles » que l'on peut voir sont les autres métaplans qui brillent dans l'extrême lointain, au delà des sens humains normaux et de la portée de chacun.

Le bruit. Le bruit y est tonitruant. Les vents y sont localement déments, et frappent à plusieurs centaines de kilomètres par heure ; avec la distance et plus on approche de l'ouest et des ténèbres, la vitesse des vents croît de manière exponentielle et nous en avons détecté allant à la vitesse de plusieurs milliers de kilomètres par heure, si bien que nos esprits, de nature duale, ne pouvait pas tous se permettre d'aller indéfiniment dans cette direction ; tout comme nous, si nous venions à être dénués d'escorte.

Alors que nous commençons à nous interroger sur notre destination, nous avons été confrontés à un ouragan. Pas le phénomène climatique, non. Je parle là du type d'esprit. Les ouragans sont des esprits de l'air d'une puissance tout simplement démente, et c'est d'ailleurs la seule raison pour laquelle nous ne pouvons et ne devons pas tenter d'en invoquer sur terre. Visiblement, nous étions un passe temps pour cet esprit qui avait décidé, dans son incommensurable puissance, de jouer avec nous pour nous tourmenter quelque peu.

> Il a carrément tenter de nous massacrer, ouais ! Et après il y a toujours des connards qui vous diront « les seuls esprits élémentaires à vouloir le mal de manière consciente sont les toxiques, gngangnan ». Tu parles ! Cet esprit était un psychopathe, voilà tout, et c'est miraculeux qu'on soit encore en vie !

> User : Hasted

Cette rencontre a tourné en bataille dans les cieux, et après un certain temps, et pour avoir molesté en retour cet esprit avec nombre de pouvoirs et de sorts, il a fini par nous lâcher la grappe. Mais un tiers des esprits qui nous accompagnaient ont été dissipés dans le processus.

Franchement, on s'est concertés avec Hasted et Tesseract pour savoir s'il était raisonnable de continuer notre route, dans la mesure où nous aurions pu tomber sur un autre ouragan ou cyclone.

> Vous ne devinerez jamais la suite.

> User : Hasted

NOUVEL ESPRIT :

Sans être des typhons ou des cyclones, les esprits des tempêtes sont des esprits de l'air psychotiques qu'il est possible de rencontrer dans l'ouest de ce métaplan. Les magiciens et invocateurs ayant la tradition de voyageurs métaplanaires peuvent invoquer des esprits des tempêtes à la place de leurs esprits de l'air normaux.

Esprit des Tempêtes										
CON	FOR	AGI	REA	INT	LOG	VOL	CHA	CHC	ESS	MAG
P	P+1	P	P+2	P+2	P-2	P-2	P	P/2	P	P

Initiative physique :	$((Px2)+4)+2D6$
Initiative astrale :	$(Px2)+3D6$
Compétences :	Arme à distance exotique, combat astral, vol, lancement de sort observation astrale, perception, combat à mains nues.
Pouvoirs :	Conscience, matérialisation, accident, forme astrale, garde, confusion, attaque élémentaire, aura élémentaire, engloutissement, vents et tempêtes.
Pouvoirs optionnels :	Contrôle climatique, recherche, psychokinésie, dissimulation, lien mental, sort inné (connu de l'invocateur, et d'élément foudre uniquement, limité à la puissance de l'esprit), tornade, mouvement.
Faiblesses :	Aucune.
Spécial :	Les dommages de l'esprit des tempêtes sont électriques, et, de fait, infligent des pertes d'initiatives.

Nous tombâmes d'accord sur le fait que nous n'avions pas fait ce trajet pour rien, alors autant continuer un peu. Nous décidâmes de ne pas continuer plus à l'ouest mais plutôt de gagner en altitude, en cherchant quelque lumière dans ces ténèbres bruyantes et tempétueuses. C'est ainsi que nous découvrîmes les Zéphyr ; les vents de l'ouest, les habitants de ce pôle. Par chance et hasard nous n'en avons croisé aucune patrouille jusqu'alors, bien que ces derniers surveillent en fait tout le secteur activement. Mus par des esprits de ruche apparents, plus les zéphyr sont forts, et plus ils commandent à d'autres zéphyr, dont la société entière repose sur des strates pyramidales dont la puissance réelle est le seul facteur d'ascension social réel. Nous parlons de société alors voilà le truc : en très haute altitude (quoique cela signifie puisque le haut et le bas se confondent bien vite dans le métaplan de l'air) se trouvent des îles volantes ravagées par le climat local, qui se gravitent les unes autour des autres, et de tailles là aussi phénoménales. Tesseract en a détecté plusieurs centaines. Pour ma part je les qualifierais d'innombrables.

> 144.

> Invité : Tesseract

Sur ces îles ravagées par le climat et dans les nuages et airs alentours règnent en maître les zéphyr. Des esprits de l'air à composante humanoïde. Prenez un être humain. Rajoutez-lui un troisième œil au milieu du front, une seconde paire de bras, foutez lui la peau en noire, ses yeux reptiliens et ambrés, et remplacez ses jambes par un tourbillon d'air opaque. Dans les

grandes lignes, vous avez un zéphyr. Ils sont totalement hostiles à qui vient les voir, y compris aux autres esprits de l'air. Nos guides locaux les avaient qualifiés je ne sais plus trop comment, mais ça sonnait comme « fascistes de merdes ».

> Remarque, ils n'ont pas tout à fait tort.

> User : Hasted

NOUVEL ESPRIT :

Les Zéphyrus sont les habitants tumultueux du pôle ouest du métaplan des airs. Territoriaux, nerveux, leur apparence mi-humaine mi tourbillon (au niveau des jambes) les fait ressembler à des Jhins bien qu'ils n'en soient pas. Bien que ce ne soit pas leur métaplan d'origine, on les rencontre aussi dans le Dodecaedron où leurs buts sont pour l'heure inconnus. Le seul moment où ils ne sont pas hostiles envers l'homme est lorsque des esprits toxiques ou de feu sont là aussi présents, dans quels cas ils sont prêts à toute les alliances requises pour vaincre ces autres esprits.

Zéphyr										
CON	FOR	AGI	REA	INT	LOG	VOL	CHA	CHC	ESS	MAG
P	P-2	P+1	P+3	P+1	P	P	P	P/2	P	P
Initiative physique :			((Px2)+4)+2D6							
Initiative astrale :			(Px2)+3D6							
Compétences :			Arme à distance exotique, combat astral, vol, observation astrale, perception, combat à mains nues, course, lancement de sort.							
Pouvoirs :			Conscience, recherche, matérialisation, accident, forme astrale, lien mental, dissimulation, attaque élémentaire, aura élémentaire, vents et tempêtes, tornade, sens amélioré (vision thermographique), mouvement, vent commun, shadow-cloak.							
Pouvoirs optionnels :			Influence, peur, psychokinésie, confusion, garde, sort inné x 3 (connu de l'invocateur, et d'élément foudre ou air uniquement, limité à la puissance de l'esprit).							
Faiblesses :			Allergie modérée du vent naturel qui frappe d'est en ouest.							
Spécial :			S'il y a du vent qui frappe d'ouest en est, les zéphyrus peuvent utiliser leurs points de chance, même s'ils ne sont pas sur leur métaplan d'origine.							

La question que nous nous posions tous les trois était : d'où diable viennent ces îles volantes. Les seuls autres du métaplan sont au pôle est. Aussi, y avait-il un astre planétaire comme un pôle est ? Malheureusement, nous ne l'avons pas trouvé. Ne sachant trop où aller, nous avons utilisé une technique d'interrogatoire de locaux pour déterminer la suite de notre voyage.

> Tu peux le dire : on a carrément utilisé une technique de racaille. De base. On a choppé des zéphyrus qui patrouillaient et on les a tabassé en bande jusqu'à ce qu'ils répondent à nos questions.

> *User : Hasted*

Ainsi, nous avons capturé et interrogé quelques zéphyrus pour finalement apprendre que le pôle ouest se trouve dans « l'oeil de la tempête », un anticyclone entouré de l'ouragans les plus forts du métaplan.

> Pour vous donner un ordre d'idée, il s'agit d'une formation cyclonique de la taille de la grande tache rouge de Jupiter (à l'exception que la grande tâche rouge de Jupiter est un anticyclone simple). On peut faire entrer la terre dedans. On cherche toujours à calculer la vitesse de rotation du métaplan de l'air sur lui-même, et même pour un univers limité et petit, cette variable reste inconnue. Les ouragans au pôle nord du métaplan de l'air sont clairement dus à des phénomènes de dépression thermiques dus à la force de rotation de ce métaplan si on le considère sur un axe nord/sud, ainsi que la présence du chasme du métaplan de l'eau, qui en humidifiant l'air locale à hyper grande échelle, ajoute aussi au facteur de dépression thermique. Par contre, la formation cyclonique dont nous parlons ici n'est pas d'origine naturelle, et semble due à des phénomènes d'attractions métaplanaires réels. Comme la suite du récit vous le montrera, il y a au cœur de cette formation météorologique une gigantesque faille dans le chasme local menant directement sur un autre métaplan qui n'est pas celui de l'Homme. Il n'y a pas que du mana qui passe localement puisque c'est aussi le cas de matière physique, et je pense que l'ouragan local est du à dépressurisation de l'air local couplé à la rotation de l'autre métaplan de référence, dont les règles d'existence même lui permettent de disposer de la force de gravitation, comme dans le métaplan des airs. Ainsi, en tournant sur lui-même cet autre métaplan génère aussi la rotation des vents locaux. Et nous y voilà.

> *Invité : Tesseract*

> Ouais, un peu comme la force de Coriolis !

> *User : SeveralBobbies*

> Non. Ça n'a rien à voir.

> *Invité : Tesseract*

QUELQUES NOUVEAUX POUVOIRS D'ESPRITS :

Pouvoir d'esprit : Vents et tempêtes : Si le temps est orageux, la vitesse de déplacement de l'esprit est doublé, et il ajoute de manière complémentaire la

moitié de son initiative à son score d'initiative physique. Si l'esprit est frappé par la foudre (lui demander de se rendre en haut d'un paratonnerre peut y contribuer), son armure astrale devient mystique, et il ajoute de manière complémentaire la moitié arrondie au supérieur de son indice de magie à son moniteur physique.

Pouvoir d'esprit : Tornade : L'esprit s'entoure d'un tourbillon d'air fulgurant qui dévie les attaques à distance quelles qu'elles soient (magiques ou physiques). Toute attaque à distance faite via des sorts ou des objets lents (comme du lancer de couteau, un tir d'arc ou d'arbalète, du lancer de grenade) voit son attaquant disposer d'un malus égal à la puissance de l'esprit. Les tirs faits via une arme à feu ont un malus de dés égal à la puissance de l'esprit, divisé par deux. Se cumule avec l'aura élémentaire, évidemment.

Pouvoir d'esprit : Vent commun : Vent commun est un pouvoir propre aux zéphyr. Il s'agit d'esprits de ruche limité et au fonctionnement étrange. Un zéphyr peut contrôler mentalement un nombre d'autres zéphyr égal à son indice de magie, à condition que ceux-ci soient de puissance inférieure. Ceux-là mêmes peuvent utiliser ce pouvoir envers d'autres zéphyr moins puissants, ce qui peut mener à des pyramides de chaînes de commandement délirantes. Cet esprit de ruche agit comme un lien télépathique et sensoriel absolu entre les zéphyr (ils se partagent leurs sens, sans toutefois souffrir des malus inhérents à ceux-ci, comme la douleur, les pénalités de vision, etc.). Si le zéphyr le plus haut placé est dissipé, le pouvoir casse et les zéphyr subordonnés doivent eux-même réappliquer ce pouvoir (un tour de combat entier durant lequel ils peuvent agir indépendamment) sur des zéphyr inférieurs pour rétablir une chaîne de commandement efficace.

Malheureusement pour nous, nous découvrîmes à cet instant précis que les zéphyr interrogés avaient alerté de leurs camarades qui ne tardèrent point à venir nous... comment dire. Nous fracasser. Et ils étaient nombreux. Notre groupe à cet instant précis, s'est scindé en deux : j'ai envoyé en sacrifice tous les esprits urbains et mes esprits liés et pas vraiment indispensables pour retenir des vagues de Zéphyr. Avec mon esprit allié, Hasted et les esprits de l'air qui nous accompagnaient, nous avons utilisé leurs pouvoirs de contrôle climatique pour nous frayer un chemin au travers de cet ouragan, et donc fuir les Zéphyr à toute berzingue, laissant les autres esprits se faire dissiper derrière nous.

> On dira ce qu'on voudra : ces mecs ont des couilles. De bonnes grosses couilles.
> User : SeveralBobbies

> C'est clair.
> User : De Erfenis

On a pris beaucoup de temps à traverser le cyclone pour en atteindre son œil. Beaucoup trop, ce qui fait qu'à compter de cet instant, notre voyage astral touchait déjà à sa fin. Il ne nous restait qu'une poignée d'heures devant nous, et Hasted pouvant tenir en projection moins longtemps que moi, il allait bientôt devoir me laisser. Lorsque nous arrivâmes dans l'œil de la tempête, c'était bel et bien le calme au sein de celle-ci. Il faisait totalement noir, et vraiment froid. Pour certaines raisons, le bruit semblait chassé du lieu et l'on entendait rien, pas même l'ouragan derrière nous et autour de l'endroit. Il y avait juste un vague bourdonnement ; et nous ne pouvions même pas entendre nos propres voix. L'œil du cyclone, l'œil de la tempête, est un lieu sans quoique ce soit de notoire. Il est démesurément grand, mais les proportions du lieu sont trompeuses : comme l'ouragan aux alentours part à des altitudes positives comme négatives dépassant notre entendement, on a l'impression que juste derrière la ligne d'horizon, il y a déjà de nouveau la tempête. Hors, non : comme dit, l'œil du cyclone a des proportions démesurées. Au cœur de ce lieu vide de toute chose, il y a une rupture dans le chasme du métaplan des airs d'une forme absolument singulière. La rupture dans le continuum espace-temps locale est totalement gigantesque, est tri-dimensionnelle, et a la forme d'une géode mathématique parfaite étant un dodécaèdre régulier.

> Une figure géométrique en 3D à douze faces, si vous préférez. Chaque face est un pentagone identique à un autre. Trente arrêtes. Vingt sommets.

> *Invité* : Tesseract

Chaque face de cet objet luisait, et montrait, à la manière d'un miroir, un lieu différent d'un même métaplan. Envoyant mon esprit allié (je sais, ça peut choquer) avant moi-même et Hasted pour vérifier si le trajet du retour était possible – et il l'était – nous nous y engouffrâmes. C'est ainsi que nous découvrîmes le Dodecaedron Parfait – tel est le nom du métaplan.

> On va être directs : je n'y suis resté que cinq minutes, car je devais retourner dans mon corps le plus vite possible. Comme on a pas encore de moyens, de trajet, de route pour arriver directement de la terre à ce métaplan, il faut se taper tout le trajet via le métaplan des airs. Je n'en ai malheureusement pas l'endurance.

> *User* : Hasted

> Une des grandes interrogations de la physique moderne reste celle de la forme de notre univers. Est-il infini ? Fini sans-bord ? Est-il courbé ? Rien que vous ne sachiez déjà pas. Nous pensions au début de nos recherches métaplanaires que l'observation des métaplans pourrait nous donner une théorie unifiée des univers puisque c'est ce que sont les métaplans : d'autres univers. Nous en percevons péniblement quelques fragments, les visitons à peine, et nous ne pouvons pas les

voir d'un point de vue extérieur en raison de notre méthodologie de voyage astral qui, portails exceptés, nécessite un entretien avec le gardien du seuil. A partir de là, selon ce qu'il permet aux mages de visiter, les voilà directement dans le métaplan de leur quête, et à partir de là il faut trouver un moyen de passer dans la mer astrale, ou d'un métaplan à un autre. Les rares métaplans à avoir été cartographiés étaient des métaplans aux dimensions pour ainsi dire risibles. Entre autre ce fut l'objet de ma thèse que j'avais achevée en 2060. C'était un travail de recherche en collaboration avec ma femme, qui était une voyageuse astrale, et donc indispensable au projet. Pour faire simple, j'ai calculé les fluctuations spatiales du micro-métaplan UMAN-412, qui est un métaplan avec une surface équivalente à celle de la Russie, grosso modo. Ce métaplan était stérile de toute forme de vie et de conscience, fut-elle organique ou magique. La géométrie et l'ensemble du métaplan en entier était un tesseract en hypercube à quatre dimensions se mouvant en exécutant une double rotation sur deux plans orthogonaux. Ainsi, le métaplan était rythmé de par sa restructuration permanente, et à chaque gros cycle d'altération de sa forme, il était balayé par des tempêtes mana dévastatrices ainsi que des vides mana. Il y en avait plusieurs par jour, comme ça. Pour vous remettre dans le contexte, nos bourses d'étude à moi et ma femme étaient payées par Mitsuhaman, qui souhaitait cartographier des petits métaplans quelconques dans le but de les expertiser dans un rapport de bénéfice/risque avec pour objectif d'aller y miner de l'orichalque. Mais ce méta-plan était trop dangereux en raison de ses conditions même d'existence, donc quand bien même il aurait été gavé d'orichalque que son exploitation aurait été impossible. Aussi, lors de la nucléogénèse primordiale de ce métaplan menant à sa formation même, celui-ci n'a jamais disposé des conditions nécessaires pour synthétiser quelque chose de plus lourd que du fer. Donc vous avez tous les éléments chimiques de l'hydrogène au fer, mais rien d'autre. Il n'a jamais eu les conditions de pression et de températures nécessaires pour synthétiser autre chose. Autrement dit : pas de cuivre, d'argent, d'or et de mercure, qui sont les quatre éléments composant, en plus du mana, l'orichalque. Contrairement à ce que le comportement de ce métaplan laissait penser, il était tout à fait stable et fini, bien que dangereux : il reste symptomatique d'un micro-univers fermé avec bord, et sa taille minuscule a rendu cette observation possible. Tout ceci pour dire que le Dodécaèdre est un univers semblable sur cet aspect précis : il est très petit, limité avec un bord. Nos observations nous laissent à penser qu'il serait d'ailleurs artificiel, créé par des entités d'entre-plan.

> *Invité* : Tesseract

> Qu'est-ce qui vous fait penser ça ?

> Admin (sysop) : Aurora

> Le contenu. Vous allez voir.

> *Invité* : Tesseract

> Mec ton doctorat t'as eu quelle note ? Et c'était un boulot collaboratif de recherche, donc la note était commune ?

> Admin : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHTS

> J'ai eu la note maximale. Et oui, la note devait être partagée ; ma femme a eu son doctorat à titre posthume car elle a péri en 2059 lors d'une tempête mana qui a balayé le métaplan lors d'une de ses fluctuations de sa forme d'hypercube. Et si vous me posez la question, l'absence de ressources fossiles-duales à miner sur le métaplan rendit ce dernier déficitaire à l'exploitation, et toutes recherches dessus furent classées sans-suite.

Bref. De base je voulais juste partager ma considération sur l'aspect général du métaplan. Vous pouvez reprendre votre lecture sans trop poser de questions.

> *Invité* : Tesseract

C'est Tesseract qui l'a nommé, en raison de son apparence singulière. Nous sommes encore en train de calculer sa taille, mais il s'agit résolument d'une petite structure. C'est un hyper-métaplan puisqu'il semble contenu dans d'autres métaplans et qu'on ne peut pas y accéder par la mer astrale. Chacune de ses faces doit faire la taille de quoi... de l'Espagne, à vue de nez ? C'est donc un métaplan d'une taille minuscule. Son aspect intéressant est que chaque face est son propre centre de gravité ; l'observateur est à l'intérieur de ce métaplan qui la forme d'un dodécaèdre parfait, et est attiré par la face intérieure au dessus de laquelle il se situe directement. On vous enverra dans une prochaine réédition de ce post des schémas explicatifs car il s'agit là de concepts de géométrie tridimensionnelle pas nécessairement aisés à comprendre ou à expliquer.

> Clairement. Je plussoie l'idée du schéma.

> User : De Erfenis

> Ah ? Moi je trouve tout ça plutôt évident.

> Admin : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHTS

Pour l'heure, attardons nous sur quelques points de repère du métaplan.

LES PILIERS DE LA CREATION

Je les nomme ainsi en référence au cliché de Hubble, mais ils n'ont rien à voir.

Chaque sommet du métaplan est relié au sommet opposé par le centre du métaplan par un gigantesque pilier métallique blanc à la largeur phénoménale, dont la fonction semble être de tenir toute la structure en place. Entouré de ces piliers qui dévient autour comme pour l'encager dans ce qui ressemble vaguement à une sphère de Dyson, dans les airs et au centre de ce métaplan se trouve un genre de soleil miniature, qui pour nous

au sol a la même taille, avec la perspective, que notre soleil terrestre vu du sol, quoiqu'un peu plus gros. C'est une boule de flammes en fusion totalement blanche. Hasted a eu le temps tout juste de finir cette observation avant de retourner dans son propre corps, et à partir de là je me trouve seul avec mon esprit allié. Le fait est que ce soleil blanc – qui éclaire le métaplan avec une lumière toute aussi immaculée est totalement éblouissant sur le plan astral, mais sa vue n'est pas obstruée par une manasphère comme sur terre. Il semble composé, à en juger par son aura astrale, de mana maintenu sous pression par les gigantesques piliers du métaplan qui le bloquent dans cette cage au centre. C'est littéralement ce que l'on pense être du mana en fusion, et en acquérir un échantillon semble totalement périlleux, mais pourrait bien valoir un prix nobel. On ignore la provenance de cette sphère de mana, mais les piliers, autour, semblent être gérés par un système de maintenance automatisé, sont probablement partiellement creux et peut-être bien habités, et sont recouverts de petites machines métalliques blanches qui veillent à leur entretien. Il y a pas mal d'activité dans les cieus, et selon mon esprit allié, des esprits nucléaires – oui, les esprits de feu toxique – sont présents en très haute altitude et sont quelques fois attaqués par ce qui semble être un système de défense automatisé : imaginez que des structures métalliques volantes de la taille d'avions ressemblant à des polyèdres convexes duaux (au sens géométrique du terme : le polyèdre extérieur est une rune magique, donc visible en astral, protégeant le polyèdre intérieur). Tous ont la forme d'octaèdres.

> Putain je ne suis plus ! Ce sont des octaèdres, ou des polyèdres ?!

> User : De Erfenis

> Les octaèdres sont des polyèdres.

> Admin : VIOL3NTS-(SUNNY)-D3LIGHTS

> Tout comme les tétraèdres, les cubes, les dodécaèdres réguliers et les icosaèdres qui sont, avec les octaèdres, « les cinq solides de la perfection », pour citer Platon.

> *Invité* : Tesseract

> J'adore cette discussion.

> Admin : VIOL3NTS-(SUNNY)-D3LIGHTS

Ces drones ou golems sont peut-être pilotés, ou non. En tous cas, difficile de voir au travers de leur rune mana de protection. Ils chassent les esprits et entités qui semblent dépasser la centaine de kilomètres d'altitude. Je ne sais pas d'où proviennent les esprits nucléaires, et peut-être proviennent-ils de cette sphère mana, au cœur du métaplan, qui semble

l'alimenter en énergie. Si tel est le cas, alors les dissiper est vain puisque ce métaplan est leur métaplan de référence : comme ils seraient condamnés à être dissipés puis reformés, ce serait un combat éternel qui a lieu dans les cieux entre ces formes géométriques et ces esprits. Ces appareils volants semblent tirer des boules mana en rafale.

> Puisque le mana n'est pas une ressource renouvelable, s'il s'agit de machines et non d'esprits, je me demande où ils vont l'acquérir. Selon cette hypothèse, peut-être de leur simili-soleil, mais la question de la provenance même de cet objet reste de l'ordre de la spéculation.

> *Invité* : Tesseract.

Au delà de cette première vague vision d'ensemble de la haute altitude, je pense que je devrais vous décrire le paysage « au sol ».

LES DOUZE MONDES DE PLASTIQUE

Difficile de ne pas parler du sol sans parler des « cieux », puisque la voûte céleste, ici, est, pour rappel, les panneaux, ou plutôt les limites extérieures du métaplan. Comme l'observateur se trouve à l'intérieur de celui-ci et sur l'une de ses douze faces, il convient de constater que les onze autres composent donc la voûte céleste. En raison de la présence de la formation solaire centrale et des piliers de la création, il est impossible de voir tous les autres panneaux. Le lieu, dans l'ensemble, est vertigineux, et l'architecture globale semble à la fois être gigantesque de notre point de vue, mais à la fois, elle donne cette sensation de... monde clos. Bref, une perception vertigineuse dans un univers petit et fermé. Comme ce métaplan a la forme d'un dodécaèdre régulier, et en raison des piliers de la création qui en relient les sommets opposés, et que chaque face de la structure est de facto pentagonale, de ma perception, je ne pouvais voir, autour de moi, que les cinq pentagones attenants à celui sur lequel je me trouvais. Voir les autres est pour ainsi dire impossible avec le relief local, et toutes les architectures délirantes qui prennent place dans les cieux. Notez aussi que les nuages sont abondants. Il y en a des normaux, essentiellement composés de vapeur d'eau, et des noirs comme la suie, qui ont la fâcheuse tendance à provoquer des pluies d'huile bouillante, dont la composition exacte reste à déterminer, bien que je puisse certifier de mon observation astrale que cette huile n'est pas d'origine organique. Aussi, ces formations nuageuses sont bondées d'esprits de l'air toxiques.

> Pour faire simple : c'est la merde.

> User : Hasted

Ceci étant dit, je pouvais observer à loisir la composition des faces intérieures du métaplan. Elles sont continentales au sens littéral du terme. Imaginez que chaque face intérieure est recouverte de plus de soixante dix pour cent d'un océan liquide et blanc laiteux que Tesseract supposait être de la matière plastique liquide. Cependant, une observation astrale simple montre clairement qu'il s'agit de mythril de synthèse en fusion, ce qui laisse à supposer que les limites du métaplan, ses « faces », recouvertes par ces océans, ont une température dépassant les plusieurs milliers de degrés celsius. De ces océans de métaux émergent des îles qui semblent être composées de terre, comme chez nous. Une observation astrale rapide des lieux m'a vite montré que ces îles disposent de simili-gaïasphères, ce qui laisse à penser que de la vie organique s'est développée de manière naturelle dans ces sols. Cependant, il est clairement aisé de regarder au travers sur quelques mètres contrairement à notre gaïasphère pour laquelle cela reste impossible. La raison à cela est liée à un autre indice : le sol irradie l'espace astral d'un champ mana toxique quasi identique à ceux dont nous disposons sur terre au milieu de décharges, ou à proximité d'usines de moulages de matériaux plastiques. Je vous le donne en mille : ces gaïasphères continentales locales sont en train d'agoniser, de mourir dus à une pollution des sols tout simplement abominable. Là aussi, je vous le donne en mille : les esprits toxiques de la terre sont légion.

> Nous pensons tous les trois que ces esprits toxiques ne sont pas arrivés là déjà toxifiés. Nous pensons plutôt que c'est ce métaplan dans lequel ils semblent enfermés qui a fini par tous les rendre toxiques. L'origine de ces esprits est par contre évidente : nous avons trouvé un portail dans le métaplan des airs qui mène sur le Dodecaedron. Il doit en aller de même pour les autres métaplans élémentaires. En tous cas, si vous fuyez les esprits toxiques, fuyez le Dodecaedron comme la peste. Il n'y a rien de saint là-bas.

> *Invité* : Tesseract.

Les Zéphyrus ne m'ont pas suivi jusqu'ici, et ils ont eu bien raison.

LES INJECTEURS DE MONDES

Lors de notre arrivée sur ce métaplan, Hasted (reparti aussitôt) et moi-même sommes apparus au beau milieu, au centre parfait d'une de ses faces. La rupture dans le chasme menant au métaplan des airs était juste un « trou » géométrique de douze arrêtes de côté situé là où devrait se trouver le bord intérieur, la coque du présent métaplan. Cependant nous étions déjà

dehors, à en juger par la présence des cieux au dessus de nos têtes. Cette rupture dans le chasme local se trouvait au fond d'une anti-pyramide creusée de manière parfaite (voire moulée) dans un sol composé d'un métal blanc, simple et dual. De gigantesques monolithes brisés faisant penser à des tourelles entouraient le portail, et des escaliers cyclopéens et latéraux, accompagnés de montes charges très esthétiques, mais en pannes, mènent à la surface, une dizaine de kilomètres plus haut. La provenance de la lumière dans ce métaplan étant toujours verticale (sauf pour les lieux où les panneaux de la sphère de dyson éclipsent le soleil), même dans le plus profond des trous, globalement, tout était éclairé.

Une fois à la surface, j'eus affaire, moi comme mon esprit allié, à l'environnement direct, au sol : une ville fantôme. L'absence de jointures dans les murs et le fait que les bâtiments soient composés de la même matière que le sol localement métallique comme s'ils avaient été taillés dedans laisse à penser que la ville entière, visiblement construite selon un axe de symétrie centrale et pentagonale, a été façonnée magiquement. Soyons d'accords sur une chose : je suis incapable d'en donner la moindre datation, cependant dans son architecture d'origine elle semble parfaite. Les rues, les allées sont toutes exactement, au poil de cul près, identiques, et tous les bâtiments ont été créés de manière à être systématiquement symétriques les uns vis à vis des autres. Le style architectural est, vous l'imaginez, basé autour d'empilement et d'imbrications de géodes mathématiques simples, qui disposent de fenêtres comme les nôtres dans leur fonction et usage, de toitures pentues pour palier au problème de pluies, les structures sont creuses et pleine de mobiliers dont je ne peux certifier les fonctions exactes. Il semble y avoir des réseaux de sous-terrains semblables à ceux d'égouts, mais la ville est fantôme. Abandonnée depuis... très longtemps. La végétation, qui survit péniblement en ces lieux pollués, a recouvert, avec de la terre comme du sable apportés par le vent, à peu près tout ce qui devait autrefois être peuplé. En tous cas c'est indéniable : il y avait de la civilisation, ici, autrefois. Peut-être existe-t-elle encore sur une des autres faces du métaplan, ou bien à l'intérieur de ses piliers de soutien, que je n'ai pas pu visiter.

Si le portail duquel j'étais arrivé se trouvait au cœur, au centre parfait d'une des douze faces du métaplan, et en attestant de la présence d'autres esprits toxiques élémentaires, et en spéculant autour de l'amour des anciens habitants de ce métaplan pour la symétrie et de leur caractère psychorigide à l'excès, il est fort à parier que si chaque face possède un portail en son centre avec une cité comme celle que j'ai pu visiter autour, alors trois autres portails doivent mener aux autres métaplans élémentaires. Mais qu'en serait-il des huit autres portails restants ?

SHEDIMS, DIABLOTINS ET GREMLINS : (foutre ce truc sur la droite dans

un encart rouge)

S'ils viennent du même métaplan, leurs fiches sont disséminées dans divers suppléments de Shadowrun cinquième édition. Les Diablotins sont dans Howling Shadows p.124. Les Gremlins dans Aetherology p.36. Les Shedims dans street grimoire p.93.

LES CALCULATEURS DE L'INFINI.

J'ai survolé un continent entier pour me rendre jusqu'à un des piliers soutenant l'intérieur du métaplan. A l'exception des villes, le terrain est irrégulier, aléatoire, et est singulièrement montagneux, malgré un climat globalement aride – il n'y a pas d'humidité dans l'air.

> L'air, parlons-en. Avec une fiole sous-scellée duale qu'on a projeté astralement durant l'exploration, on a pu collecter un échantillon. 43% d'azote, 27% d'Helium, 14% monoxyde d'azote, 9% de protoxyde d'azote, 3% de dioxygène, 2% de dioxyde de carbone, 1% de monoxyde de carbone, et le pourcentage restant consiste en des traces d'autres gaz dans l'essentiel nobles. Il est aussi beaucoup plus dense que sur terre. Proprement irrespirable.

> *Invité* : Tesseract.

Comme je le pensais, il est possible d'entrer dans ces piliers, qui sont creux. En fait, ils sont essentiellement composé de métal, et leur largeur fait que le vide dedans occupe moins de cinq pour cent de leur volume selon ce que j'estime à l'aveugle : en tous cas, il y a dedans des réseaux de maintenance qui à notre échelle sont proprement gigantesques, et dans lesquels il y a de quoi mettre des villes entières.

En parlant de villes, la base du pilier en était entourée par une gigantesque. Celle-ci, absolument prométhéenne, se situait sur une chaîne de montagnes toute aussi colossale qui était conglomérée à la base du pilier, à la manière de congères de neige sur une maison en plein hiver. Il y avait de gigantesques rails qui menaient dans des conduits à la base du pilier, et fatalement, je m'y suis engouffré.

Des gaines techniques. A perte de vue. Des tunnels de maintenance plutôt larges dans lesquels on pourrait faire passer des hélicoptères de combat, et j'exagère à peine.

Je suis finalement tombé sur les résidents du métaplan. Je ne pourrai pas exactement les décrire pour des raisons que vous allez comprendre, mais ce sont des humanoïdes bipèdes de trois mètres et demi de haut, très élancés (leur cou fait quarante centimètres) et surtout dotés de quatre bras. Difficile de décrire leur épiderme puisque tous étaient visiblement en état de

décomposition avancée, et s'ils marchaient, c'était car leurs carcasses étaient possédées par des Shedims.

> Bordel mais quel enfer jusqu'au bout, ce métaplan.

> Admin : VIOL3NTS-(SUNNY)-D3LIGHTS

> C'est intéressant, car s'il s'agit de formes de vie en effet carbonées, leur possession par des Shedims signifie que ces locaux doivent être, astralement et biologiquement parlant, une civilisation analogue à la notre.

> User : De Erfenis

Il y en avait trop. Partout dans les piliers : c'est comme s'ils y avaient tous trouvé refuge. Un cauchemar. Et à la vue de la taille des piliers et du vide dehors, c'est à se demander si toute la civilisation locale n'a pas finie sous possession, et à l'intérieur de ces structures selon la volonté des Shedims. En tous cas, ces derniers ont trouvé une autre espèce que nous à tourmenter, et j'imagine que c'est une bonne nouvelle car chaque Shedim qui se trouve là-bas n'en est pas un sur terre.

Le problème était que les Shedims étaient vraiment organisés ; quoi qu'ils font sur place, ils semblent suivre des principes et des chaînes de commandement efficaces, car voir tous ces corps en action me faisait plus penser à une gigantesque ruche qu'à autre chose. Mais si encore il n'y avait que les Shedims : ils semblent être venus localement de concert avec les Diablotins et les Gremlins de leur métaplan, puisque toute la machinerie présente à l'intérieur des piliers et encore fonctionnelle semblait sous possession de Gremlins, et concernant ce que je décrirais comme des golems de sécurité magiques (là aussi ils ont la forme de géodes mathématiques), les Diablotins les possédaient.

A peine mon exploration avait-elle commencée qu'un Diablotin dans une de ces machines magiques me repéra. Pour moi, ce fut un combat à mort. L'entité se déplaçait avec une barrière mana visiblement portative qu'il me fallut briser pour arriver à quoi que ce soit ; le tout pendant qu'il me criblait de boules mana et autres sorts apparentés. Après une vingtaine de secondes, de lancement de sorts et de pouvoirs en tous genres, mon esprit allié qui clairement avait eu l'avantage dans tout le combat, porta un coup fatal à la machine qui vola en éclats sous forme de multiples triangles composites luisant de bleu et de vert sombre dans tous les sens. On eut vite fait de dissiper le diablotin qui s'était retrouvé sans défense sous forme astrale, et j'eus le loisir d'avoir quelques instants pour moi afin d'étudier les restes du golem avant que tous ses autres camarades ne rappiquent en raison du combat. On avait eu celui-ci de justesse, ainsi il était hors de question d'en tenter plusieurs à la fois.

Malheureusement pour moi comme pour mon esprit, le temps que je prenne cette décision, une réaction magique que je qualifierais volontiers de « processus d'auto-destruction » survint des restes du golem.

PROTOCOLE DE CONJURATION

Ces golems magiques dont j'ai eu l'occasion d'affronter un spécimen servaient visiblement de défense magique plus ou moins automatisée, jusqu'à ce que les Diablotins ne les possèdent, marquant par là leur échec. C'est à se demander comment ce phénomène de possession de masse ait pu avoir lieu en premier lieu, mais ce serait déjà pré-supposer que ces golems furent automatisés. S'ils avaient en effet besoin d'esprits en possession pour fonctionner, alors l'hypothèse d'un vol d'enveloppe à grande échelle semble plus que probable. Ce serait le casse du siècle d'un point de vue magique : ce serait comme si tous les Gremlins venaient sur terre pour posséder tous les véhicules et appareils disposant d'un système moteur. En tous cas, la preuve ultime que ces machines servaient au combat astral tient du fait que, lors de leur destruction, ils envoient ce que je qualifierais de vague de bannissement autour d'eux, dont je ne saurais pas vraiment déterminer le rayon puisque moi-même tout comme mon esprit allié avons été banni sur terre, d'où nous venions. Inutile de préciser que ce fut la fin de notre voyage astral, et le début d'une très longue migraine accompagnée d'un état de santé mauvais pour ma part, qui dura une bonne semaine.

J'étais de retour sur terre, avec Hasted et Tesseract pour m'accueillir. On a compilé les données, et on a surtout fait le point sur les suivantes : lorsque j'ai été banni, moi comme mon esprit allié avons perdu des souvenirs. Concernant mon esprit, quelques uns propres à sa création rituelle, ainsi que toute l'exploration métaplanaire et tout ce qu'il a pu faire sur la semaine d'avant. De mon côté, j'ai des trous ici et là. J'ai oublié quelques personnes, des visages, des noms, et quelques mois de ma vie que j'ai pu redécouvrir de manière empirique, mais que je vous tairais. Je ne sais pas si c'est volontaire et je pense sincèrement que ce n'est pas le cas : mais suite au vol de souvenirs, je me suis retrouvé avec du savoir qui n'était pas le mien. Des formules, essentiellement. Mathématiques. De la géométrie avancée, des notions de physiques, ainsi que des formules de sorts aussi étranges que singulières : rien qui ne se trouvait déjà sur terre, visiblement puisqu'il s'agit de sorts hybrides entre diverses écoles de magie, d'un point de vue de leur praticité. On vous envoie dans la semaine qui suit toutes les données collectées sur le métaplan, notamment une cartographie effective. Pour l'heure, la rédaction de ce post vous servira de teaser, je suppose. Concernant les sorts dont je parle, je pense qu'une acquisition directe de ces derniers sera peut-être utile à certains d'entre vous, donc les données techniques sont ci-dessous.

SORTS HYBRIDES :

Ces sorts bien étranges font partis de plusieurs écoles de magie à la fois, et ils peuvent être utilisés via plusieurs spécialisations différentes selon celles proposées.

- [Manipulation/Santé] **Armure de force** : Type ; P ; Portée : Champ de vision (monocible) ; Durée : Maintenu ; Drain : P-2

> Ce sort crée un champ d'énergie magique orange autour du sujet qui le protège contre les dommages physiques. Il fournit un indice d'Armure égal aux succès lors du test de Lancement de sorts et se cumule avec toute autre armure, sans être toutefois inclus dans les calculs de détermination d'encombrement de l'armure. En outre, ce sort octroie, par chacun de ses succès (limité à sa puissance), un point de force supplémentaire à la cible visée, pouvant aller jusqu'à sa limite augmentée. Les points de force ajoutés supplantent son attribut de force. Exemple : quelqu'un a 3 en force, avoir 1 succès n'augmentera pas sa force. Avoir 4 succès monterait sa force à 4, en avoir 5 la monterait à 5. Avoir moins de succès que la force de la cible ne la modifie pas.

[Manipulation/Combat] **Sphère solaire** : Type ; P ; Portée : Champ de vision (aire) ; Durée : Maintenu ; Drain : P-2

> Ce sort crée un point lumineux mobile, qui éclaire autour de lui sur un rayon égal à la Puissance du sort en mètres. Il annule les modificateurs de vision liés à l'obscurité. Chaque succès du test de Lancement de sorts contre une pénalité de -1 à cause des conditions lumineuses. Aussi, par tranche de 3 succès, ce sort inflige 1 de malus à certaines actions dues aux conditions lumineuses. Cette sphère de lumière émane des ultraviolets dans un rayon de Px2m, et inflige P dommages de P en PA à toute créature allergique au soleil ou aux ultraviolets.

[Santé/Combat] **Drain de pouvoir** : Type ; P ; Portée : Champ de vision (monocible) ; Durée : Instantané ; Drain : P

> Ce sort crée un lien d'énergie sombre entre le personnage et sa cible. Elle oppose son test de lancement de sort à un test de Volonté + Volonté de la cible. A chaque succès excédentaire que le personnage a, il enlève 1 point de volonté à sa cible, et régénère un pv étourdissant qu'il a perdu par point de volonté enlevé à la cible. Si la cible arrive à 0 en volonté, elle devient inerte,

incapable d'agir par elle-même ni de penser par elle-même pour une durée d'(essence-constitution, limite 1, heures).

[Santé/Illusion] **Annihilation des maux** : Type : P ; Portée : Champ de vision (monocible) ; Durée : Maintenu ; Drain : P+1

> Ce sort affecte autant le corps de la cible en plus de son esprit : le succès de ce sort empêche la cible ainsi que son corps de flancher si jamais elle devait venir à tomber inconsciente, ou morte : pire encore, la cible peut totalement continuer d'agir, et ce, malgré la douleur et la perte de sang dont elle ne se rend plus compte. Chaque succès de ce sort donne +1 pv physique OU étourdissant à la cible durant le maintien de l'effet (le personnage doit choisir si elle donne des pv's physiques, étourdissants, ou bien un mixte des deux). A noter que ces points de vie vont dans les négatifs en supplantant ceux déjà octroyés par la constitution. Ainsi, si un personnage perd en plus de sa vie normal, tous ces pv's physiques supplémentaires, il passe du stade conscient au stade totalement mort. Lorsque ce sort n'est plus maintenu, la cible reçoit sur ses pv's physiques les dommages étourdissants complémentaires qu'elle a pu recevoir, et elle reçoit sur ses pv's physiques d'overflow tous les dommages physiques complémentaires qu'elle a pu recevoir (ce qui la fait tomber inconsciente ou ce qui peut instantanément la tuer). Si la cible ne consent pas à ce sort, elle résiste avec Intuition + Volonté.

[Illusion/Manipulation] **Parangon d'existence** : Type : M ; Portée : soi-même ; Durée : Maintenu ; Drain : P+2

> Ce sort mana affecte toute cible astrale qui voit le personnage sur ce plan : elles doivent résister avec Charisme + Intuition au test de lancement de sort du personnage. Ce sort d'illusion change l'aura du personnage en quelque chose d'alien, de terrifiant, et d'incompréhensible. Chaque succès excédentaire sur le test d'opposition monte de 1 l'intuition et le charisme du personnage uniquement sur ses attributs astraux et concernant la cible avec laquelle il a affaire. Ce sort affecte aussi l'initiative astrale du personnage, cependant, si il doit affronter plusieurs entités astrales, il monte son intuition en conséquence vis à vis de la cible qui lui a le mieux résisté.

[Combat/Illusion] **Éclair de démente** : Type : M ; Portée : champ de vision (monocible) ; Durée : Instantané ; Drain : P-2

Ce sort mana est particulièrement vicieux. Comme tout sort mana, il 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 rattachés à ces affections. Le sort inflige ses succès en dommages physiques et la cible y résiste avec sa volonté pure. Cependant, si la cible reçoit une somme de dommages physiques supérieure à sa constitution après réduction de dommages, chaque succès excédentaire lui enlève un point d'intuition pour une durée de une heure (influançant donc chance d'esquive, initiative, et autres joyeusetés). Si l'intuition de la cible atteint 0 ou devient négative, elle devient démente, et attaque absolument tout le monde à portée, elle-même incluse selon ses tests.

Nouvel esprit :

Les esprits de glace peuvent être rencontrés dans le métaplan de l'eau, à sa jonction avec le métaplan de l'air et quelques fois celui de la terre. Ces esprits solides ont une forme changeante selon la tradition de leur invocateur ou lorsqu'on les trouve ; ce sont en général des élémentaires de glace, et bien souvent ils ont des formes stylisées de flocons de neige géants. On les trouve rarement aux pôles nord et sud, sur terre.

Les invocateurs de tradition métaplanaire, chamanisme jaune, chamanisme noir, ou de tradition Wuxing ou autres traditions présentes en milieux polaires peuvent invoquer des esprits de glace à la place de leurs esprits d'eau, et ce lorsque la température est négative. Dans le cas contraire, ils invoquent des esprits d'eau.

Esprit de Glace										
CON	FOR	AGI	REA	INT	LOG	VOL	CHA	CHC	ESS	MAG
P+3	P+3	P-1	P-2	P-1	P	P	P	P/2	P	P
Initiative physique :			((Px2)-3)+2D6							
Initiative astrale :			(Px2)+3D6							
Compétences :			Arme à distance exotique, combat astral, observation astrale, perception, combat à mains nues, contresort.							
Pouvoirs :			Conscience, matérialisation, forme astrale, garde, confusion, dissimulation, garde magique.							
Pouvoirs optionnels :			Attaque élémentaire, recherche, aura d'énergie, contrôle climatique, lien mental, gel.							
Faiblesses :			Allergie (feu, extrême).							
Spécial :			Lorsque la température ambiante est dans les négatifs, l'initiative physique des esprits de glace							

passé à $(Px2)+3D6$. Aussi, les esprits de glace font chuter la température dans magie* mètres autour d'eux à hauteur d'un degré par puissance.

Pouvoir d'esprit : Gel : Gel, c'est vraiment l'éclate, puisqu'il s'agit d'un pouvoir d'esprit propre aux esprits de glace. Il s'agit d'une variante de l'attaque élémentaire, à cela près qu'il s'agit d'un effet de zone autour de l'esprit dont le rayon d'action est égal à sa puissance divisée par deux. Cependant, les dommages (on esquive normalement) sont égaux à la puissance de l'esprit, et la PA à la moitié de sa puissance. Aussi, les cibles touchées par cet effet de zone doivent faire un test d'opposition de CON+VOL, et en cas d'échec, perdent 5 à leur initiative. Si les cibles n'ont aucun succès sur leurs tests d'armure, ces dernières cassent conformément aux règles inhérentes aux dommages de gel.

URGA : LA QUÊTE DU SACRE :

> POSTÉ PAR « Hasted ».

« Bonjour à tous et à toutes.

Alors voilà. Récemment un Johnson m'a envoyé en Mongolie, qui est bien LE pays du marché magique. La plaque tournante de l'Asie du commerce des régents magiques et autres biens de consommation, mais surtout : des formules de sorts.

Mon client était riche, mais surtout insatisfait d'une commande qu'il avait passée mais jamais reçue. Quelque chose de rare. Quelque chose qui méritait que l'on payasse un shadowrunner pour aller le récupérer. C'est donc là que j'entrai en jeu.

Je devais récupérer un copie du « Grimoire de l'Est » : c'est un vieux bouquin de magie propre au chamanisme jaune de la Mongolie, sauf qu'il est un peu sacré et qu'on ne trouve plus trop de copies par les temps qui courent. Je devais ensuite récupérer la thune propre à la non-livraison pour la remettre à Johnson, et tabasser le type qui n'a jamais envoyé le produit. Même si ça semblait une arnaque en raison du non-envoi du produit, je tenais de source sûre que le mec chargé d'envoyer le bouquin disposait en effet de copies de celui-ci. Cela peut sembler paradoxal que l'on ne veuille pas vendre quelques formules magiques, surtout en Mongolie, mais gardez à l'esprit que là-bas, le business magique est géré par le gouvernement qui

décrète ce qui est légal et ce qui ne l'est pas, au grand dam d'Atlante et de Wuxing.

> Les paries sont ouverts ! Je pense qu'il a bossé pour Atlante. Ils sont très influents et sont encore dans le désert de Gobi, et ont de bons pieds à terre à Urga.

> *Admin* : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHT

> Tu parles. Plutôt Wuxing. Ils ont établi un site corporatiste et un district entier dans le sud de Urga. Ils sont tout aussi présents, et sont très attachés à la collecte de savoir asiatique pour renforcer leur école de magie personnelle.

> *User* : De Erfenis

> Je maintiens Atlante. A cause du « style ». C'est tout à fait leur genre ce style de combines. La suite validera mon hypothèse.

> *Admin* : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHT

> Les gars ! Pourquoi pas la fondation Draco !

> *User* : SeveralBobbies

> Impossible, ils ont des accord avec le parti Bouddhiste local qui leur interdit le pillage de connaissances locales, bien que rien ne leur en empêche, effectivement.

> *User* : De Erfenis

> C'est pas plus con que Wuxing. Et d'ailleurs, comme à Wuxing ils bossent en duo, il aurait dit « les Johnsons », d'abord.

> *User* : SeveralBobbies

> Tu penses *vraiment* qu'il laisserait un indice aussi gros alors qu'il a la confidentialité ?

> *User* : De Erfenis

Pour ceux qui ne le savent pas, le gouvernement, ou tout du moins les instituts magiques et la législation affiliée qui en dépend est totalement à la solde du culte des bouddhistes vajrayānites locaux. Le Bouddha vivant actuel, le gars qui est aussi balaise qu'un grand dragon, là, s'est installé au Palais d'Hiver du Bogdo Khan dans le sud de la ville. Dans les temples de la ville, ils forment plusieurs centaines d'adeptes et de magiciens bouddhistes chaque année, et inutile de vous dire que le parti bouddhiste local contrôle le gouvernement aussi bien que les corporations, qui ont des effectifs de sécurité magique, toutes corporations confondues, en nombre totalement écrasé par les bouddhistes locaux, qui ont donc une capacité d'intimidation et de main-mise sur le marché magique local particulièrement hégémonique. Pour tout vous dire, il y a même des milices de moines bouddhistes qui traquent les pilleurs de tombes, et qui traquent les trafiquants de biens

magiques. Et il n'y a rien de plus terrifiants que dix moines adeptes bouddhistes qui joignent leurs bras, déclenchent des pouvoirs de corps élémentaire de feu, commencent à courir sur les murs, faire des bonds de dix mètres de long et qui traversent les murs en leur donnant des coups de poing en hurlant. Ma cible – dont je tairais le nom, appelons-la simplement « Cible » – était un membre du grand monastère de Gandantegchlinlin. Je devais entrer là-bas, péter la gueule à un initié supérieur, leur voler pour dix mille nuyens de thunes, puis trouver le grimoire en question, et fuir avec. Comme je n'étais pas assez payé pour ces conneries et le risque du boulot en général, je me suis permis de revendre ici des scans entier du bouquin pour arrondir la fin de mois. Et ce, pour votre plus grand plaisir. Mais reprenons l'histoire.

Alors ceux qui me connaissent savent que je suis un félé. Que je prends des risques de manière inconsidérée. Et c'est bien vrai. Deux possibilités s'ouvraient à moi : ou faire une run d'infiltration sociale de plusieurs mois en me faisant passer pour un nouveau disciple, ce qui est budgetophage et compliqué car je ne suis ni asiatique, ni vierge de cyberware apparent, ou je tente un cambriolage du monastère millénaire. Oui bien-sûr, pourquoi pas. J'avais un premier plan qui était de passer une commande localement dans l'espoir que la cible vienne en ville ou bien envoie un initié pour une rencontre ou une commission, et d'utiliser une préparation alchimique sous forme de parchemin de contrôle mental ou de sonde mentale histoire de prendre le contrôle de l'intermédiaire, et de l'envoyer au monastère pour moi aller récupérer le bousin. Sauf que les monastères locaux sont protégés par de gigantesques barrières mana qui agissent autour comme des champs de forces. Impossible de faire passer un sort maintenu au travers. On ne peut pas manquer ces barrières en astral car elles sont couvertes de motifs façon mandalas bouddhistes.

Mon horizon des possibilités était maigre, mes camarades, mais ma volonté, incommensurable !

J'ai fait un vieux cambriolage à l'ancienne dans les locaux, mais je n'ai trouvé ni signe de la cible, ni signe de la thune. Le type n'était pas là. Je vous passe tout l'aspect propre à l'infiltration des lieux. Le fait est que j'eus vite fait de pénétrer dans leurs archives. Elles étaient dans des sous-sols, derrière une porte blindée à l'ancienne (rien que je n'ai pas pu défoncer à grand coup de pied avec vérin hydraulique) qui elle-même se trouvait au fond d'un couloir piégé, et gardé par un mec qui semblait dormir en état de méditation mais qui s'est aussitôt levé à mon arrivée et qu'il me fallut neutraliser à grand renfort de narcojet.

J'avoue m'être précipité sur la porte, mais elle semblait dénuée de serrure, de poignée, et était totalement blindée dans son genre : rivetée, chaînée, la totale. Il devait sûrement y avoir un sort d'illusion pluri sensoriel puisque même par le toucher je n'ai pas pu trouver de serrure, et sur place, pas plus de leviers ou je ne savais trop quoi pour ouvrir cette chose. Donc je l'ai tout naturellement enfoncée.

C'est à ce stade de l'histoire qu'un nombre important d'initiés ont du être prévenus par je ne sais quel système d'alarme électronique ou magique que j'avais détruit leur porte. J'avais eu une minute ou deux pour chercher l'ouvrage que je voulais et réussir à le trouver avec les indications que j'avais, et par chance, dans leur bibliothèque souterraine à l'ancienne, ils en gardaient une dizaine en ligne comme ça sur une étagère, donc bon. Voilà.

A peine l'ouvrage en mes mains, douze moines bouddhistes entrent par mon point d'entrée, deux bloquent la sortie, et les dix autres me sautent dessus. Alors je sais que le kung-fu c'est Chinois. Je sais qu'ils ne sont pas des putains de shaolins, mais bordel de merde, d'où les bouddhistes sont aussi bon en arts martiaux ? C'est une question rhétorique pour faire l'emphase sur mon témoignage car je savais bien, vous vous en doutez, qu'ils ont du niveau. En tous cas cette scène de combat est clairement dans mon top trois des moments les plus terrifiants que j'ai vécu dans mon humble vie. J'eus vite fait par interface neurale directe de déclencher ma ceinture de grenade de neurostun, mais ces connards étaient super bon en apnée. Capables de courir sur les murs, sauter au plafond, faire des vieilles attaques combinées, bref pour ainsi dire la totale sans avoir à respirer. J'ai surprenamment tenu une vingtaine de secondes avant de devoir me résoudre à fuir. La méthodologie était simple : prendre mon flingue dans une main, le bouquin dans l'autre, et vider un chargeur entier dans le cadre de la porte pour forcer les deux types qui faisaient barrage à de jeter au sol, puis passer de vitesse avec un saut vériné. Le truc a bien marché sinon je ne serai pas sorti. Mais alors que je sautais, il y a un des bouddhistes (et je ne saurais pas dire lequel puisque j'ai perdu mes binoculaires durant le combat, donc pas d'enregistrement les gars) qui m'a touché. Comme le disaient les vieux, il m'a donné, le mec, « une patate de ses morts » que j'ai eu le réflexe de parer avec mon bras droit. Malgré le fait que j'eus été touché à mains nues et que mon bras droit, cybernétique, c'est du métal, pour rappel, eh bien ce dernier a explosé à l'impact. Cassé en deux au niveau du coude, désarticulé, pendouillant par le câble de transmission nerveux. Lequel câble a fini par se déchirer sous son propre poids, laissant mon avant bras droit s'écraser par terre. Bien entendu, le tout a endommagé ma connexion nerveuse au niveau de l'épaule entre le cybermembre et mon tronc, et j'ai du partir en opération le plus vite possible une fois que j'ai pu fuir la ville. Pendant le reste de la run et jusqu'à l'opération, j'ai du tenir sous anesthésiants lourds, car l'endommagement du point de connexion nerveuse d'un cyber-membre se trouve clairement, selon moi, à 8,5/10 en terme d'échelle de douleur. En tous cas j'ai été chanceux : si ces mecs peuvent fracasser du cybermembre à mains nues, je n'aurais pas été là pour vous parler s'ils avaient frappé ailleurs, je suppose.

Par je ne sais trop quel mélange de chance et de compétence, j'ai réussi à fuir du monastère en bondissant par dessus un mur. Il s'en est suivi une véritable course poursuite en ville, et bien que j'eus semé la majeure partie d'entre eux, trois de ces adeptes arrivaient à me tenir à la course

malgré mes cyber-jambes de compétition. Ça a duré quelques minutes avant que deux des trois ne lâchent prise, probablement du à des pouvoirs maintenus qui devaient générer chez eux du drain. Le dernier m'a pisté en ville sur quelques kilomètres, et arrivé à un certain stade il a bien fallu que je me débarrasse de lui. Ça s'est réglé en combat kitsch sur une toiture et je l'ai mis hors combat à grand coup de balle dans une rotule.

J'ai donc pu fuir et comme j'avais laissé là-bas une moitié de cyber-bras qui anciennement reliée à mon aura, servait de lien matériel pour me pister via magie rituels ou pire encore, j'ai du passer quelques mois en planque. Ce fut particulièrement pénible tout du moins d'un point de vue strictement financier. L'employeur fut très mécontent de mon demi-succès (ou demi-échec, tout dépend de si vous voyez le verre à moitié plein ou à moitié vide), car j'ai juste ramené son bouquin sans avoir démonté sa sale gueule à la cible, ni récupéré la thune. Pour faire simple il a bien accepté de me payer, mais je n'ai reçu que la moitié de l'argent de la run. Comme j'ai pas mal de frais à tenir notamment au niveau de l'achat d'un nouveau cyber-bras qui mine tout de même mes économies, j'ai mis sur notre bon serveur, les données du grimoire à acheter pour les pratiquants magiques intéressés. C'est toujours ça de pris, et je sais que cet ouvrage intéressera certains d'entre-vous. Le lien d'acquisition et d'achat se trouve ci-dessous. »

Grimoire de l'est (métamagies, rituels, sorts, pouvoirs d'adepte...) :

NOUVELLES METAMAGIES :

METAMAGIES A CHARGES DE MANA :

Ces nouvelles métamagies ont la particularité, comme précédemment annoncé, de pouvoir être utilisées par des pratiquants de la magie qui ne sont pas nécessairement des mages ou des adeptes. Ainsi, les explorateurs astraux et les conscients (cf. "Explorer" p.47 et "Aware" p.49, Forbidden Arcana) peuvent aussi s'initier d'avantage. Il existe bien sûr des métamagies qui sont compatibles à ces deux archétypes, mais la liste ci-dessous permet un gameplay plus complet pour ces deux archétypes. Rien n'interdit aux

mages, adeptes et autres variantes magiques de pratiquants de se servir sur la liste ci-dessous.

L'intérêt de ces métamagies est le fait qu'elles soient cumulatives entre elles. Le personnage régénère son grade d'initié en valeur de charges mana au lever et au coucher du soleil. Ci-dessous les initiations.

> **Décharge de puissance** : Le personnage ajoute son attribut de chance à son grade d'initié pour déterminer sa valeur de charges mana totale. Il débloque la capacité de pouvoir frapper à distance avec une décharge de mana à condition qu'il ait une arme focus liée active ; il peut frapper à une distance de (charges mana max) mètres. Chaque frappe ainsi faite lui coûte une charge mana.

> **Inoculation de puissance** : Le personnage ajoute son attribut de charisme naturel à son grade d'initié pour déterminer sa valeur de charges mana totale. Il débloque la capacité de pouvoir annuler un point de dommages astral lors de combats astraux par point de charge mana qu'il dépense.

> **Aiguille de puissance** : Le personnage ajoute son attribut d'intuition à son grade d'initié pour déterminer sa valeur de charges mana totale. Il débloque la capacité de pouvoir faire de la perception astrale au travers de barrières mana et autres runes, en ignorant donc un nombre de points de force de la barrière mana à un nombre équivalent de charges mana qu'il dépense pour pouvoir faire UN TEST d'observation astrale.

> **Parangon de puissance** : Le personnage ajoute son attribut de constitution à son grade d'initié pour déterminer sa valeur de charges mana totale. Il peut dépenser jusqu'à (constitution) fois par jours deux charges mana pour régénérer un dommage étourdissant.

> **Annihilation de puissance** : Le personnage ajoute son essence à son grade d'initié pour déterminer sa valeur de charges mana totale. Il peut dépenser des charges mana à hauteur de un pour un pour augmenter son contre-sort individuel. Ces points de contre-sort peuvent servir uniquement contre des pouvoirs d'esprit.

METAMAGIES DIVERSES :

Là aussi utiles pour la majeure partie des types d'éveillés, notamment des voyageurs astraux.

- *Arbre de vie* : Lorsque dans sa loge magique, loge spirituelle ou sur un site de pouvoir de sa tradition dont la force est égale ou supérieure à

son grade d'initiation, le personnage, si immobile, dispose d'un bonus de dés égal à son grade d'initié à tout test de régénération ou de soin réalisé sur sa personne, ainsi que de repos.

- *Ancrage* : Lorsque dans sa loge magique, loge spirituelle ou sur un site de pouvoir de sa tradition dont la force est égale ou supérieure à son grade d'initiation, le personnage, si immobile, dispose d'une armure astrale égale à son grade d'initié.
- *Nouveau Souffle* : Tant que le personnage n'a pas subi de dommages issus d'effets magiques (drain compris), il peut ajouter son grade d'initié à son initiative astrale.
- *Perception oraculaire* : Si le personnage est en projection astrale, méta-planaire ou non, il dispose d'une vision astrale lui permettant de visualiser (test d'intuition + observation astrale + grade d'initié) tout ce qui se passe dans magie*grade d'initié mètres autour de son enveloppe physique.

NOUVEAUX POUVOIRS D'ADEPTES :

> *Voix de l'illumination* : **0,25PP** : Le personnage est immunisé aux malus environnementaux dus à une luminosité élevée ainsi qu'aux bruits violents ; contre les attaques soniques, y compris magiques, il ajoute sa magie en indice de résistance à ses tests affiliés. Il en va de même pour les sorts d'illusion ou de manipulation aveuglants à base de lumière, où il dispose de son indice de magie dés complémentaires à ses tests de résistance.

> *Victoire !* : **0,5PP** : L'adepte canalise une quantité légère de mana dans toutes ses actions physiques quotidiennes. Le nombre de 6 nécessaires pour accomplir une réussite critique sur les compétences physiques, les compétences de combat, la perception et la perception astrale sont réduits de un. Ce pouvoir ne dispose pas de niveaux et ne peut pas être pris plusieurs fois.

> *Bon Voyage* : **0,5PP** : Ce pouvoir n'affecte que les compétences de combat de corps à corps ainsi que les armes de traits, et les armes de jets, grenades exceptées. Si l'adepte touche sa cible et que ses dommages sont supérieurs à sa limite physique, au lieu que la cible soit plaquée au sol comme la règle le veut, elle est projetée dans les airs dans le sens du coup sur une distance métrique égale aux succès globaux de l'adepte, et après seulement est plaquée au sol. Aussi, si l'adepte arrive à infliger des dommages supérieurs à

la limite physique de la cible, il dispose de 1 dommage bonus complémentaire dont il décide s'il est physique ou étourdissant. Si la cible du coup est projetée dans les airs tombe d'un immeuble, d'une falaise ou de quoi que ce soit qui soit en hauteur (ce qui est très souvent fatal) et qu'elle est encore consciente, elle doit exercer un test de chute libre (livre de base p.137).

> *Vent porteur* : **0,5PP** : Lorsque l'adepte se déplace dans le sens du vent lors de tests de course, de sprint, de saut et autres variantes, ses modificateurs de vitesse de course et de distance de saut sont doublés (à comprendre : la distance offerte par les succès aux tests de sprints sont doublés, la distance de saut offerte par les succès aux tests de gymnastique sont doublés, etc), et il a +2 à l'esquive.

> *Contrôle médullosurrénal* : **1PP/niveau** : Ce pouvoir augmente l'indice de volonté du personnage de un point par niveau, et peut également affecter la limite mentale en fonction du nouvel indice, entre autres (l'indice amélioré de l'attribut est pris en compte pour tout ce qu'affecte normalement l'attribut, comme par exemple le moniteur étourdissant). Ce pouvoir permet de dépasser le maximum naturel d'attribut, jusqu'à son maximum augmenté (maximum naturel + 4).

> *Ombres porteuses* : **0,5PP** : Lorsque le personnage est en condition de luminosité basse ou inférieure, il émane de lui une légère aura qui le rend difficile à percevoir. Il dispose du pouvoir d'esprit de manteau des ombres (street grimoire p.193).

> *Diffraction* : **0,75PP** : Cette capacité surnaturelle qui s'active et se désactive à volonté avec une action complexe génère un point de drain par demi heure d'utilisation (utilisé un nombre de demi heures supérieur à l'indice de magie du personnage, le drain devient physique) à compter de son activation (c'est au début des demi heures que les points de drain sont ajoutés et pris en compte pour le calcul final). Lorsqu'actif, la lumière semble « traverser » le personnage : il ne dispose pas d'ombre, et les senseurs ont du mal à l'enregistrer. Ceux-ci lancent leur indice d'appareil x 2 comme d'habitude pour leur perception, sauf que l'adepte, dans cet état, y résiste avec un test d'essence + représentation (spé diffraction peut être prise). Si l'adepte a plus de succès que le ou les senseurs en question, il n'est tout simplement pas vu par ces derniers et n'est pas enregistré sur leur image. A l'exception du pouvoir « compétence améliorée », aucun autre pouvoir d'adepte ne se cumule avec diffraction pour monter la réserve de dés de représentation du

personnage dans le cadre de la résistance aux senseurs. A noter que cela n'inclut que les senseurs visuels.

> **Le Zen : 0,5PP/indice** : Le personnage peut générer une aura de distorsion mana (visible astralement autour de lui comme un pouvoir d'adepte peut l'être) autour de lui à condition qu'il entre en transe vocale (il ne peut donc plus parler durant l'effet de ce pouvoir, ni-même via des moyens électroniques ou télépathiques). Le rayon d'effet est égal à la magie du personnage et touche indifféremment toutes les cibles présentes à l'intérieur. Pour chaque niveau mis dans ce pouvoir, le personnage comme les cibles présentes dans l'air d'effet ont +1 dés à la résistance des pouvoirs d'esprits de peur, d'influence, de glamour féérique, de toucher paralysant, de cri paralysant, d'accident, de compulsion, de confusion et de contrôle animal, et donne +1 dés aux cibles pour percevoir des entités sous le pouvoir de dissimulation. Ce pouvoir s'applique aussi aux sorts maintenus (tous confondus à condition qu'ils soient dans l'aire d'effet) de manipulation ou d'illusion mentale comme « influence », « contrôle mental » et « sonde mentale ».

> **Le Cri : 0,5PP** : Le personnage peut pousser un hurlement dévastateur pour plaquer ses ennemis au sol, les étourdir, et foutre la merde. Le cri est si fort qu'il a tendance à briser les vitrages simples dans un rayon de magie x 5 mètres, c'est dire. « Le Cri » ajoute +2 dés à la compétence de représentation pour une action complexe qui est celle de pousser « Le Cri ». Pousser « Le Cri » nécessite un test de charisme + représentation + 2 + indice de contrôle vocal (si le personnage dispose de ce pouvoir). Dans un cône de 45° et de (magie) mètres de portée devant le personnage, toutes cibles confondues subissent la magie de l'adepte dommage, ainsi que ses succès excédentaires à son test de cri en opposition à un test d'encaissement normal des cibles qui y résistent. Les dommages subis, si non résistés, sont étourdissants. Dans tous les cas, chaque cible qui a une limite physique inférieure au nombre de succès totaux de l'adepte est projeté dans les airs et se retrouve donc renversé, et au sol, conformément aux règles du livre de base. Il faudra aux cibles une action simple pour se relever, mais jusqu'alors leurs opposants disposent des bonus de position avantageuse lors du combat. Si l'adepte fait une réussite critique, toutes les cibles prises dans l'air d'effet souffrent de nausées.

> **Souffle corrosif (adepte toxique uniquement) : 0,25PP/niveau** : L'adepte peut cracher un souffle de matière polluantes à composantes acides pour venir à bout d'adversaires. Le souffle est monocible, mais il est possible d'attaquer des cibles multiples avec la règle appropriée. La précision de cette

attaque est égale à la limite physique de l'adepte + le nombre de rangs dans ce pouvoir. La réserve de dés pour exercer ce test est Constitution + Magie + nombres de rangs dans ce pouvoir. L'attaque s'esquive normalement, mais si elle touche, elle inflige des dommages polluants (street grimoire p.105) égaux à la magie de l'adepte + succès excédentaires. En cas de touche à l'attaque (ex aequo à l'attaque comme à la défense), l'adepte gagne. Chaque souffle corrosif est un effort réel demandé à l'organisme de l'adepte, et il subit un drain toujours physiques égal à son niveau de ((magie/2)+indice de ce pouvoir).

> *Intégration de biomasse (adepte toxique uniquement)* : **0,75PP** : L'adepte peut se nourrir sur des cadavres métahumains comme un gros cannibale, et il peut ainsi ingurgiter des quantités considérables de viande en un temps record. Chaque jour, il peut manger jusqu'à sa (constitution)x10kg de biomasse d'un métahumain de la même espèce que lui. Pour chaque tranche de dix kilos consommés, l'adepte toxique régénère un point de dommage physique et étourdissant. Il s'agit d'un phénomène de mutation toxique encore à l'étude, mais au cas où vous vous poseriez la question, oui, c'est un délire à la « The Thing » où le personnage fusionne avec une brève digestion avec la biomasse d'une victime pour réparer son propre corps, et ce n'est en rien une régénération naturelle due à du repos.

> *Mutation (adepte toxique uniquement)* : **0,5PP/niveau** : Pré-requis : Contrôle de la mélanine (street grimoire p.172), contrôle de la kératine (shadow spells p.24), intégration de biomasse. Ce pouvoir n'est PAS cumulable avec sculpture faciale (street grimoire p.171) qu'il remplace dans le cas des adeptes toxiques. « Mutation » fait que les pouvoirs de contrôle de la mélanine et contrôle de la kératine ne durent plus (magie) heure mais (magie) jours. Cette version toxique de sculpture faciale permet au personnage de façonner les muscles, cartilages et os de son corps entier. Chaque niveau dans ce pouvoir donne +1 en déguisement et en imposture et il peut être maintenu (magie) jours. Le personnage peut aussi muter de sorte à ressembler à un autre métatype, mais pour gérer le différentiel de poids, il doit utiliser le pouvoir « intégration de biomasse » à hauteur du nombre de kilos qu'il doit prendre pour muter un un autre métatype (par exemple, pour passer d'humain à ork). Bien entendu, pour muter en un autre métatype, il faut utiliser « intégration de biomasse » sur un individu du métatype en question. Enfin, le personnage peut utiliser « intégration de biomasse » pour convertir dix kilos de biomasse en ADN que son corps peut mémoriser pour exercer la mutation : dans quel cas cette mutation n'est pas simplement de l'ordre de l'apparence, et peut tromper les scanners à ADN et autres tests pour une durée de (magie) jours avec un test opposé de charisme + imposture + niveau de ce pouvoir opposé à l'indice du senseur fois deux.

n'octroient aucun bonus de résistance comme il s'agit de sorts directs. Tant que la cible n'a pas été soignée des effets du sorts, elle acquiert le trait immunodéficient, ainsi qu'une allergie sévère à son propre corps. Bien entendu, ces sorts provoquent des dégâts physiques à hauteur de leur puissance.

Rayon de [élément] : (indirect)

Type : P **Portée** : Champ de vision
Durée : Instantané **Drain** : P+2

Chaque élément différent appliqué à ce sort compte comme sa propre version de ce sort.

Choisissez le type d'élément que vous voulez lier à ce sort (si vous voulez lier un autre élément il faudra acheter ce sort une seconde fois pour cet autre élément) ; vous pouvez maintenant tirer des rayons élémentaires filant en ligne droite et touchant toutes les cibles sur leur trajet. La longueur du rayon est égale, en mètres, à l'indice de magie + les succès du sort limités à sa puissance. Si une surface solide (comme un mur) se trouve sur le trajet et que le rayon n'a pas les dommages nécessaires pour le traverser (conformément aux règles de barrières du livre de base) alors le rayon explose au point d'impact, infligeant ses dommages élémentaires dans un rayon de puissance égal au nombre de mètres lui restant à parcourir, divisé par deux. Cette explosion finale permet éventuellement de toucher d'autres cibles que celles de base, mais ne permet pas de toucher, avec le souffle, une seconde fois une cible qui par exemple se trouverait juste devant un mur qui arrêterait le rayon (à comprendre, chaque cible ne peut être touchée qu'une fois par ce sort).

Incision chirurgicale massive : (indirect)

Type : P **Portée** : Champ de vision
Durée : Instantané **Drain** : P-5

Ce sort est une version mortellement amplifiée du sort « incision » (bullet&bandage, p.21). Comme tout sort d'attaque, elle provoque des dégâts et a une pénétration d'armure égale à son niveau de lancement, à cela près qu'à la fin de la passe de combat/quelques secondes, absolument tous les dégâts provoqués par le sort se régénèrent de manière parfaite et indiscutable.

Cependant, si ce sort tue/donne le coup de grâce à la cible visée, elle se régénère comme si elle n'avait jamais eu les dégâts, mais est inconsciente et en arrêt cardiaque, ce qui nécessite une stabilisation.

SORTS DE SANTE :

Transfert des humeurs : (magie de sang)

Type : P **Portée :** Contact
Durée : Instantané **Drain :** P-1

Transfert des humeurs permet de transférer selon votre bon vouloir les fluides corporels des êtres qui sont à votre contact, vous compris. Il permet de transférer jusqu'à un litre de liquide par niveau de puissance de sort, et comprend toutes les humeurs du corps : sang, bile, liquide atrabilaire, lymphe, urine, etc. Ce sortilège est généralement utilisé sur une cible agonisante à laquelle on transfère du sang depuis un corps mort compatible afin de la stabiliser. A noter que les fluides extraits ne peuvent uniquement qu'entrer et sortir par des plaies.

Cancer : [toxique uniquement].

Type : P **Portée :** Contact
Durée : Instantané **Drain :** P-5

Cancer est un sort qui, comme son nom l'indique, vous octroie un cancer. Félicitations. Lorsqu'un individu est déjà atteint d'un cancer et que cela est su par le mage toxique, alors celui-ci peut altérer ce cancer en le métastasant, ou bien en le supprimant purement et simplement. Ce sort a un fonctionnement similaire à Mutation et à Dégénération, à cela près que sur le moment, il ne provoque aucun changement d'ordre macroscopique.

Tumeurs mucigènes : [toxique uniquement]

Type : P **Portée :** Cdv
Durée : Maintenu **Drain :** P-3

> Ce sort envoie des ondes toxiques qui génèrent de gigantesques tumeurs aux muqueuses un peu partout sur la cible. Les sucs de ces tumeurs se mélangent au sang de la cible, le rendant plus épais, solide, et ces sucs coulent AVANT le sang de la victime si cette dernière est touchée. Ce sort donne +1 pv physique par succès à la cible et cette dernière l'ajoute à son moniteur de pv physiques mais étant atrocement douloureux, il donne un malus de blessure tous les deux succès, arrondi inférieur.

Tumeurs calcifiées : [toxique uniquement]

Type : P **Portée :** Cdv

Durée : Maintenu **Drain** : P-3

> Exactement comme le sort précédent, sauf qu'il donne des pv's étourdisants complémentaires, celui-là.

Flamme sacrée :

Type : P **Portée** : CDV

Durée : Instantané **Drain** : P-1

Ce sort recouvre sa cible d'un pilier de lumière qui la soigne à hauteur de sa puissance de sort si ladite cible est vivante, mais qui provoque des dommages physiques avec une PA égale au niveau du sort à toute carcasse métahumaine ou animale ne disposant plus d'essence, ou bien étant porteuse du virus du vampirisme.

Insufflation thermique :

Type : P **Portée** : Contact

Durée : Maintenu **Drain** : P-2

Pour chaque succès, avec pour limite le niveau de puissance, ce sort permet de réguler la température interne d'un être vivant : chaque niveau de puissance permet d'augmenter ou de baisser sa température corporelle de 10°C. Cependant, ce sort ne fonctionne pas si la cible n'est pas consentante d'une manière ou d'une autre.

SORT DE MANIPULATION :

Ambrification :

Type : P **Portée** : CDV, limite à magie x mètres de rayon.

Durée : Instantané **Drain** : P-1

Spécial : **Ambroisie compte à la fois comme un sort de soin et de manipulation.**

Ambroisie est un sort de shaping permettant de transformer du bois en ambre, et d'altérer sa forme/volume/densité à la volonté du lanceur de sort. Le bois n'a pas besoin d'être nécessairement encore « en vie » pour être altéré : ce sort fonctionne aussi bien sur de la charpente, en bref. Lorsqu'altéré, la structure et le blindage de l'ambre deviennent égaux au lancement de sort limités à la puissance de ce sort.

DE NOUVEAUX RITUELS :

La majeure partie de ces rituels vise à être déployée sur le terrain. Pour réaliser des rituels en dehors de sa loge magique, le personnage doit avoir l'avantage avancé de loge spirituelle (forbidden arcana p.41).

Rune de Fusion : Ancré.

Fusion est un cercle dont le rayon d'action est égal à sa puissance. Lorsqu'activé (à la volonté du caster ou bien selon des triggers décidés lors du façonnage du rituel), ce rituel fait fondre tout objet métallique présent en son rayon. Si une cible vivante dispose d'une armure en métal (le kevlar ne compte pas, et le matos en kevlar ou non est à la discrétion du meneur) ou bien d'implants en cyberware, alors ladite cible subit des dommages d'acide et de feu égaux à la puissance du sort, et ne peut pas y résister avec son ou ses armure(s).

Cercle de Salomon : Ancré.

Le Cercle de Salomon nous vient des dogmes judéo-chrétiens, et est littéralement un piège à esprit. Il lance sa puissance x 2 contre la volonté + le charisme d'un esprit. Si le cercle de Salomon gagne, l'esprit est piégé en son sein, ce qui est vachement con, soi dit en passant. A partir du moment où un esprit est engouffré dedans, il est paralysé et ne peut sortir qu'à la volonté du ritualiste ou bien si ce dernier décède, ou bien si une force exogène vient retirer le cercle. Le cercle de salomon, une fois activé, dure sa puissance x dix heures, après quoi l'esprit piégé peut repartir. On peut y stocker plusieurs esprits à la seule condition que leur puissance cumulée ne dépasse pas la puissance du cercle (si une telle situation venait à arriver, alors les esprits, non contents de pouvoir tous se libérer, seraient plus qu'envieux de se venger du fils de pute qui les a enfermés dans un cercle runique). En règle générale, un cercle de salomon ne peut pas arrêter un esprit plus puissant que lui : dans l'hypothèse où un esprit supérieur au cercle tomberait dedans, pour ainsi dire, il mettrait une simple action complexe à s'en dégager, en brisant, par la même, le cercle susnommé.

Si le terme « esprit » était ici utilisé, il convient de préciser que ce cercle fonctionne aussi sur les entités de nature duale (coucou les infectés), avec les mêmes règles.

Rune de marquage : Ancré.

La rune de marquage est repérable astralement, mais il faut autant ou plus de succès que la puissance de la rune de marquage pour la repérer. La rune

de marquage augmente les dégâts magiques subis par une cible qui est présente dans une rune de marquage, ces dégâts étant augmentés par la puissance de la rune de marquage. La rune de marquage peut servir un nombre de fois égal à sa puissance.

Rune d'abjuration : Ancré.

La rune d'abjuration lance sa puissance nette en dés de bannissement afin de bannir... Bah, un esprit. Celui-ci y résiste d'ailleurs comme il résisterait à un bannissement normal. Cette rune a sa puissance en nombre d'utilisations, mais ne peut pas servir plusieurs fois contre la même cible, à moins que le ritualiste maître du rituel utilise un point de chance (à hauteur d'un point de chance par utilisation consécutive).

Rune de lacération astrale : Ancré.

Lorsqu'une entité de nature duale (infectés, shapeshifters, mages ou adeptes en perception, esprits) passent sur ce cercle, hey, merde quoi, ils subissent (via un déclencheur spécifique à la volonté du maître du rituel, ou bien à sa volonté directe) des dommages astraux égaux à la puissance du rituel. Ce rituel a sa puissance en nombre d'utilisations. A noter que dans ce cas de figure, il est autorisé de s'acharner sur une même cible en son sein (ou plusieurs s'il y en a, car c'est un rayon d'action, hey), mais celles-ci restent libres de leurs mouvements, voyons.

Rune territoriale : Ancré, sort

Envie de faire des mines anti-personnelles magiques ? C'est ici.

La rune territoriale est, en soi, une rune neutre dont la fonction primaire est de relâcher **un** sort de combat, d'illusion ou de manipulation de zone via un déclencheur déterminé selon le chef du rituel, ou bien à sa volonté simple. Chaque rune territoriale peut « stocker » en son sein **un** sort de zone dont la puissance n'excède pas celle de la rune, et peut être relâché à tout moment, dans l'idée. Cette rune est à usage unique dans le sens où, une fois que le sort est parti comme un pet, il faut refaire la rune. La vie est chienne, mec.

Balise de l'Oïd : Ancré, sort

La balise de l'Oïd sert à transférer de l'énergie élémentaire d'un point A à d'autres points au travers de la gaïasphère qui est utilisé comme relais pour le sort. Le chef du rituel de la balise peut lancer des sorts élémentaires de quelque forme que ce soit (dommage, manipulation, ou autre, je m'en branle mais ça doit être élémentaire et des sorts stricts, pas autre chose) dans la balise mère, lequel ou lesquels sorts sortiront par une autre balise de son

choix.

La balise de l'Oïd est, par essence, un ensemble pluriel de runes. Le rituel est très compliqué à mettre en place, puisqu'il nécessite un nombre de personnes tierces participant au rituel égal au nombre de balises secondaires que vous voulez : à comprendre que lors du rituel, le chef du rituel doit placer la balise mère à sa loge magique (et nulle part ailleurs), et doit en même temps lier sa balise à celles qu'installent les autres membres du rituel : ceux-ci peuvent implémenter leur balise secondaire soit dans leur loge magique (ce qui est con, sauf si leur but dans leur vie est de vivre constamment sous la menace H24 dès qu'ils pratiquent les arcanes), soit sur un site de pouvoir de la tradition du chef du rituel, soit au sein d'une loge spirituelle (dressée pour l'occasion du rituel), laquelle loge, une fois dissipée, ne dissipera pas le rituel.

Une fois le rituel terminé, les balises sont connectées, et ne sont plus altérables (en gros, si on veut changer leur disposition, faut en créer de nouvelles). A noter que les balises sont à sens unique : la balise mère sert à envoyer des sorts dedans, et le ou les sorts sortent par une balise secondaire au choix du ritualiste. ; l'inverse n'est pas possible. La balise de l'Oïd a un nombre d'utilisations égal à sa puissance, et une fois à cours d'utilisation, le réseau de balise se dissipe.

Cercle de drain spirituel : Ancré

Cette rune est vicieuse, et généralement utilisée par les gros fils de putes du sixième monde. La rune sert à siphonner la force magique d'une entité à nature duale, lequel siphon d'énergie revigore le ritualiste propriétaire de la rune, qui, pour ainsi dire, a grave la pêche pour les jours à venir. Et ouais, on trouve la magie là où on peut, mon pote. L'expérience est généralement décrite comme exaltante et en attire plus d'un. En terme de gameplay, cela se traduit par du drain de karma : le cercle runique, à usage unique, permet de drainer sa puissance/2 arrondi à l'inférieur point de karma à une entité présente sous forme de nature duale dans le cercle au moment de l'utilisation (déclencheur décidé par le chef du rituel). Le cercle ne peut pas drainer à une entité dont la magie est égale ou supérieure à la puissance du cercle. Si le chef du rituel draine un esprit, alors il s'attire l'hostilité des esprits pour une durée en semaine égale au nombre de points de karma drainés (on le voit à son aura astrale), et peu importe ce qu'il draine, la cible drainée dispose du pouvoir de deathlock face au chef du rituel pour une durée égale au nombre de point de karma volé en semaines. La pratique d'un tel rituel affecte la réputation astrale des membres ayant participé à sa conception.

Bien étrangement, personne n'a pensé à créer de rituel pour rendre l'énergie volée. De fait, il n'existe pas.

Cercle de torpeur : Ancré.

Cette marque (d'un rayon égal à sa puissance, comme pour tous les autres rituels) lance sa puissance contre la volonté + constitution des cibles en son sein (individuellement sur chacune d'entre elle, bien sûr). Si la marque gagne, les cibles s'endorment pour une durée de succès excédentaires heures. En cas d'égalité, la cible s'écroule juste pour quelques minutes. Peut être utilisé puissance du cercle fois.

Cercle de pulsation tellurique : Ancré.

Ce cercle rituel envoie des ondes de chocs dans le sol imperceptibles aux sens humains, lesquelles ondes affectent le sol pour une durée de puissance-jours. Ces ondes rendent inefficaces les senseurs sismiques sous le cercle et dans un rayon de puissance du rituel x dix mètres, et le ritualiste sait si quelque chose a changé sous le sol dans un cylindre de magie mètres de long sous le cercle.

Cercle des deux seuils : Ancré.

Ce cercle génère un background mana de la tradition du mage égal à son indice au lever ainsi qu'au coucher du soleil, chaque point de bg se résorbant à hauteur d'un point par heure. Le cercle a un rayon de magie x mètres. Le cercle tient puissance x jours.

Cercle des danses d'éther : Ancré

Ce cercle se met généralement autour d'un autre cercle ou d'une autre rune à des fins de dissimulations. Il ajoute son indice au présent cercle/rune entouré(e) en tant que dissimulation astrale. Il peut englober un nombre de cercles/runes maximal égal à son indice.

Dernier chant du hiérophante : Sort.

Un rituel de dernier recours ou de prévention, puisque sa fonction est de stocker un sort à retardement dans le corps du chef du rituel, qui est automatiquement relâché sur une ou des cible(s) de son choix en cas de mort, via, en terme de règles, une action libre. De fait, ce rituel doit être couplé à un sort, qui est d'ailleurs lancé immédiatement après le rituel (le nombre de succès ainsi que de drain est donc déterminé à ce moment là), bien qu'il se déclenche potentiellement plus tard. Si dans le temps de durée effective du rituel, le porteur ne meurt pas (oooh!) et bien, le sort est tout simplement perdu, et le drain n'est toutefois pas récupéré. Le sort est stocké sur une rune peinte sur le corps du chef du rituel qui dure donc puissance x jours.

A noter que, comme il s'agit d'une solution de dernier recours et qu'il faut que ça pète, chaque succès excédentaire au rituel diminue le drain du sort stocké de un point. Le rituel peut stocker un sort de deux fois sa puissance au maximum.

Totem territorial, mineur/majeur : Ancré, sort.

Là où le cercle territorial est quelque chose de vicieux et discret qui ne s'utilise qu'une fois, le totem... Burst le même sort en répétition.

A noter que les formules pour faire un totem territorial qu'il soit mineur, ou majeur sont différentes, et il s'agit donc de deux rituels différents. Il en va exactement de même pour les règles de totem de la terreur.

Totem territorial créé donc un totem sur le lieu du rituel (donc, comme dans l'idée il faut placer le totem territorial AUTRE PART que dans la loge magique du mage, l'avantage « loge spirituelle » est recommandé) qu'il soit mineur, régulier ou majeur selon le rituel. Le totem tient puissance x jours. Durant le rituel, le chef du rituel choisit un sort de combat (qu'il connaît) et qu'il apprendra au totem. Il doit aussi choisir durant le rituel quelles cibles le totem cible/épargne (car une fois le rituel achevé, c'est irréversible, donc attention aux potos, eh).

Chaque succès excédentaire du chef du rituel au test de magie rituelle lui donne +1D6 de résistance au drain des sorts castés par le totem, car oui : le chef du rituel subit du drain à chaque fois que le totem lance une fois le sort qui lui a été appris, le drain étant déterminé par le sort en question ; toutefois, ce drain est réduit de un point par niveau de background mana de la tradition du chef du rituel si celui-ci se trouve dans un background mana.

Comme des sorts lancés à répétition peuvent être mortels en terme de drain, le chef du rituel peut déterminer à l'avance combien de fois le totem peut lancer le sort avant de s'arrêter. Dans tous les cas, le totem ne peut pas lancer plus de Px4 fois le même sort par cycle astral (soit Px4 sorts le jour et Px4 sorts la nuit ; durant l'aube et le crépuscule, le totem est inerte).

Totem mineur : Ses sorts ont Px10m de portée, CDV. Initiative physique : Px2+0D6. Pool de dés : Px2. Lance ses sorts à sa puissance.

Totem majeur : Ses sorts ont Px50m de portée, CDV. Initiative physique : Px3+1D6. Pool de dés : Px2. Lance ses sorts à sa puissance x 2 normalement, mais le chef du rituel peut, durant le rituel, baisser cette valeur jusqu'à sa puissance (et donc déterminer que le totem lancera, par exemple, son sort, égal à sa puissance, ou bien sa puissance x 1,5 ou bien x 2, c'est selon. Dans tous les cas, c'est un seul choix, et irréversible).

Nb. : la taille d'un totem est égale à sa puissance/3 en mètres. Ils disposent de PX2D6 dés de perception astrale comme de perception physique.

Les totems ont un indice de structure égal à leur puissance ainsi qu'un

blindage égal à leur puissance x 2. Étant de nature duale, les mêmes règles de blindage et de structure s'appliquent sur le plan astral.

Totem de la terreur, mineur/majeur : Ancré, sort.

Exactement pareil que le totem territorial, mais avec des sorts d'illusion.

Invocation de golem : Serviteur.

Oui, il est ici question d'invoquer des golems. Ou plus exactement, il est question de « former » des golems à partir de matières premières, et ce, durant un rituel, dont la durée, en heure, dépend de la puissance du golem invoqué. Chaque type de golem (de glace, de feu, etc) dispose de formules propres pour la réalisation du rituel, ce qui fait que chaque type de golem à invoquer est un sort indépendant.

Règles des golems :

Emploi : Avant-propos : veuillez considérer le fait que les golems sont des créatures physiques mais disposant de nature duale. Les golems sont incapables de se projeter astralement, soit dit en passant, même si certaines exceptions existent, mais ne seront pas traitées ici.

Les golems, en terme d'intelligence, c'est cet ami un peu con, là, qui traîne dans un coin, et qui ne sait pas faire grand chose de ses deux bras. Factuellement parlant, les golems ne disposent strictement pas (théoriquement) de volonté propre, et encore moins de capacité d'apprentissage, ce qui en fait de véritables boulets serviles. En bref, ils sont théoriquement capables de réaliser toute action physique conventionnelle, y compris celle de salement défigurer autrui : et c'est cela qui nous intéresse ici.

A noter que les golems sont strictement de la matière animée : ainsi, ils peuvent aussi être contrôlés avec le pouvoir « contrôle des actes », ainsi que les sorts de shaping, qui les endommagent.

Taille : Un golem a une taille de (puissance)x(30cm) de haut. A noter qu'un golem ne peut pas avoir une puissance deux fois supérieure à celle de son invocateur.

Possession : Si les golems ont un propriétaire, ceux-ci peuvent cependant être possédés par des esprits (voir "possession", street grimoire, p.197), dans quel cas le golem devient le jouet de l'esprit. Les golems ne peuvent être possédés uniquement par des esprits de la nature affiliée (même s'ils n'ont pas le pouvoir de possession) ou des diabolins (howling shadows p.124). Lorsqu'un esprit est abjuré d'un golem (ou reçoit l'ordre d'en dégager), le

créateur du golem en reçoit automatiquement le contrôle, comme précédemment.

Background : Les golems sont très sensibles aux backgrounds mana, et sont affectés par ceux-ci d'une manière similaire à la façon dont des esprits peuvent l'être. Ils perdent un point de puissance par point de champ mana qu'ils traversent, sans jamais pouvoir récupérer ces points perdus. Les golems sont immunisés aux champs mana de tradition chaotique, et de la tradition de leur créateur.

Attribut du golem : Tant que le golem est sous le contrôle de son mage, ses attributs mentaux sont égaux à ceux du mage. S'il est sous possession, vous référer aux règles affiliées de street grimoire. Sinon, vous référer au tableau ci-dessous.

Le golem a un attribut de magie égal à sa puissance. Le golem n'a pas de chance. En cas de combat à mains nues, le golem inflige des dommages élémentaires propre à son type d'élément, s'il en dispose.

Chaque type de golem, comme précisé, peut être possédé par un type d'esprit en particulier qui est lié à son élément. Sont annotés ces esprits dans la colonne « affiliation ».

Type golem	Affiliation	Con	For	Agi	Réa	Int	Log	Vol	Cha	Mag	Chc	Ess
Terre/roche	Terre	P+3	P+ 2	P-1	P-1	P	P-3	P	P	P	-	-
Eau	Eau	P-1	P	P	P	P+ 1	P-3	P	P-1	P	-	-
Feu	Feu	P-1	P	P	P+2	P+ 1	P-3	P	P-1	P	-	-
Vent/Air	Air	P-2	P+ 1	P+ 1	P+1	P+ 2	P-3	P	P-1	P	-	-
Foudre	Tempête	P-1	P+ 1	P+ 1	P+2	P+ 1	P-3	P	P-1	P	-	-
Glace	Glace/eau (si 0°C ou -)	P+2	P+ 2	P-1	P	P	P-3	P	P+1	P	-	-
Bois	Plante/arbre	P+2	P+ 2	P	P-1	P-1	P-3	P	P+2	P	-	-
Chaires	Nécrotique/sang	P+2	P	P	P-1	P-1	P-3	P-2	P-2	P	-	P
Métal	Urbains	P+3	P+	P-2	P-3	P-2	P-3	P	P	P	-	-

			3									
Force	Métoplanaire/homme	P	P	P	P-3	P+3	P+1	P+4	P+4	P	-	P

La tradition de sang est nécessaire pour faire des golems de chair. Les golems de force sont en fait des golems de mana. Ils sont ici listés à titre d'exemple, mais il s'agit d'un modèle théorique qui n'existe pas encore dans la rue. Tous les golems « immatériels » (feu, eau, vent, foudre) sont faits de matière solide entourés de ces dits éléments en mouvement.

Compétences des golems : Tous les golems ont les compétences ci-dessous égales à leur indice. La logique interne reconnaîtra néanmoins qu'ordonner à un golem de feu de faire de la natation, c'est très con.

Les golems disposent des compétences suivantes : Course, gymnastique, natation, perception, chute libre, plongée, combat à mains nues, lancement de sort [sorts innés si présents] arme exotique, discrétion, escamotage, combat astral, observation astrale.

Facteurs environnementaux : Les golems restent sensibles aux facteurs strictement exogènes : ainsi, un golem de glace ou d'eau peut théoriquement être évaporable avec un sèche-cheveux, et les sorts comme shape [material] et affiliés (street grimoire p.198) sont réputés pour être totalement destructeurs à l'encontre des golems.

Modifications et formules alchimiques : Le véritable intérêt des golems est le fait qu'ils puissent servir de réceptacles à diverses formules alchimiques et autres sorts ancrés. Qui n'a jamais vu un golem rendu invisible durant son rituel ? Personne, bien entendu, puisqu'il est invisible.

Les golems peuvent supporter un nombre de créations alchimiques **ou** de sorts ancrés dont l'indice total est égal à son attribut de magie. Lorsqu'il se désagrège et voit son attribut de magie diminuer, le golem perd la formule alchimique/sort ancré. Si jamais la formule est un sort d'aire d'effet, le golem peut exploser.

A noter que le golem est strictement incapable de communiquer avec son propriétaire, sauf si un rituel ou préparation alchimique de télékinésie unit les deux êtres : dans ce cas précis, le golem se contente de phrase très simples, et généralement, ne fait que répondre aux questions qui lui sont posées.

Sortilèges du golem : Le golem peut lancer des sorts, mais uniquement s'ils sont et connus de son propriétaire ou de ses autres invocateurs (s'ils lui ont appris durant l'invocation) et s'il s'agit de sortilèges de nature élémentaire, et strictement de la même nature élémentaire que celle du golem. Le drain est cependant géré par l'invocateur, malgré le fait que le golem puisse les lancer

à sa guise, ce qui est particulièrement dangereux.

Il peut libérer des créations alchimiques stockées dans son corps sur demande, ou lancer des sorts de manipulation d'éléments à la volonté de son propriétaire : cela étant dit, le drain du sort reviendra à son propriétaire, et la puissance du sort ne peut pas excéder celle du golem.

Les golems disposent d'une attaque élémentaire innée, qui consiste à s'arracher une partie de leur corps et de l'envoyer à haute vélocité sur l'ennemi : les dégâts sont ceux d'une attaque élémentaire d'esprit, mais à chaque fois que le golem pratique cette attaque, il perd définitivement un point de magie (et donc tous ses attributs baissent en fonction).

Soins et vie : Les golems sont insensibles aux dégâts étourdissants (il ne sont pas vivants). Les golems, lorsqu'ils perdent de la vie, ne peuvent catégoriquement pas la récupérer, à moins d'entrer en contact *magiquement* via l'élément le constituant : à noter que le golem n'est pas capable de faire cela par lui-même.

Ainsi, un golem de feu qui se jette dans un feu de cheminée ne récupérera pas de vie, alors que s'il se reçoit dans la gueule une boule de feu ou bien un trait de feu, ce sort le soignera à hauteur de ses dégâts au lieu de l'endommager.

Voyages astraux et nature duale : Comme décrit plus haut, les golems disposent tous d'une nature duale, mais sont incapables de voyager astralement.

Perception des golems : A l'exception des golems très spéciaux faits à partir de tissus vivants par des mages de sang (par exemple, un golem de chair dont les attributs sont calqués sur ceux d'un esprit de sang), aucun golem n'est en mesure de voir, d'entendre, etc. Cependant, ils disposent du pouvoir d'adepte « motion sense », et ont aussi conscience de leur environnement de par ce que voit l'individu en ayant le contrôle. Sinon, ils ne disposent pas de sens autres que le toucher, l'équilibre, et la proprioception.

DE NOUVEAUX ESPRITS MENTOR :

Hasted a eu l'occasion de croiser de leurs pratiquants dans les rues d'Urga. Pourquoi pas vous ? Ces esprits mentors peuvent individuellement être pris à la création de personnage à condition de disposer du trait de création de personnage « esprit mentor ».

LE LYNX DES NEIGES :

Le Lynx des neiges est celui qui erre en dehors de la civilisation, seul dans ses landes. S'il est normalement un bon compagnon, il est réputé pour son savoir-vivre en autarcie, et sa débrouillardise. Le Lynx des neiges se méfie de ceux qui exploitent la faune, de quelque sorte que ce soit, et ils sont ses ennemis, dont il devra venir à bout avec sa fourberie.

Avantages :

Tous : +2 dés aux tests de survie en milieu naturel, et en milieu urbain uniquement si périphérique et abandonné.

Magicien : +2 dés aux sorts de manipulation, préparations et rituels de manipulation.

Adeptes : 2 pouvoirs gratuits de sens amélioré.

Désavantage :

Celui qui suit le Lynx des neiges a de véritables problèmes de tolérance vis à vis de la violence envers les animaux : lorsque de tels actes sont faits, il doit réussir un test de charisme+volonté (3) pour se retenir de s'en prendre à l'offenseur de l'animal.

LE LEOPARD DES NEIGES :

Le Léopard des Neiges est celui qui avance en prenant : il ne connaît que « moi, moi-même, et je ». Fondamentalement vaniteux, égoïste, et disposant d'un amour propre stratosphérique, rien n'est trop beau pour le Léopard des neiges. Si présent dans un groupe, celui qui suit le léopard des neiges voudra bien souvent en avoir le contrôle.

Avantages :

Tous : +2 dés en pistage OU +2 dés en intimidation.

Magicien : +2 dés aux sorts d'attaque, préparations et rituels d'attaque.

Adeptes : 2 niveaux gratuits d'augmentation d'attribut physique, agilité exclue.

Désavantage :

Celui qui suit le Léopard des neiges a de véritables problèmes avec l'autorité : car oui, putain, qui a le droit de vous donner des ordres, ou même de vous traiter comme de la merde ? Lorsque l'on vous donne un ordre, vous fait attendre, ou vous insulte, ou si vous parlez avec une secrétaire, vous devez faire un test de charisme+volonté (3) pour garder votre sang froid, ou alors péter un câble et faire une scène publique, peu importe les répercussions que cela pourrait avoir.

L'ARGALI :

L'Argali est droit, juste, et honorable. Il est la bienveillance, et celui qui inspire la confiance. Les gens suivent l'Argali car il est une valeur sûre, et une force tranquille, quoique cela puisse bien vouloir dire. Cependant, le principal défaut de l'Argali est sa jalousie viscérale, notamment envers de celui ou

ceux qu'il considère comme ses rivaux dans le meilleur des cas, ses ennemis dans de le pire ; accessoirement Argali est totalement borné.

Avantages :

Tous : +2 dés en compétence de leadership.

Magicien : +2 dés aux sorts d'attaque, préparations et rituels d'attaque.

Adeptes : 1 niveau gratuit de compétence améliorée (de combat).

Désavantage :

Tout n'est qu'une histoire de mérite, selon vous. Wep. Et selon vous, les connards – et c'est logique – méritent moins que vous. Choisissez, au début de la campagne, un contact (aussi bien pnj que joueur) qui vous fera office de rival. Vous devrez avoir un niveau de vie égal ou supérieur à votre rival, ainsi (si collègue de travail) qu'un matériel de meilleure qualité, sans quoi vous serez constamment frustré et sur les nerfs, et souffrirez d'un malus de -1 dés à toutes vos actions, en plus de vous comporter comme un sale con. Si jamais vos différends avec votre ou vos rivaux se calment, vous aurez une tendance naturelle à chercher un nouveau rival. C'est ainsi.

LA MARMOTTE :

Omniprésentes en hautes altitudes et en climat continental ou froid, la Marmotte, très casanière a toujours été là, et est celle qui observe sans rien dire. Elle est toujours là à épier tout le monde, alliés comme ennemis. La Marmotte est... Inquiétante. Sincèrement, quand on y pense, vous avez vu la gueule de ces trucs. Mais la Marmotte sait vraiment beaucoup de choses, de... Vous. Les rumeurs interdites et les murmures dans les ombres veulent que les marmottes soient réputées pour disposer de grandes connaissances occultes et interdites.

Avantages :

Tous : +1 à toutes actions de recherches sur quelqu'un ou quelque chose qui est pour le personnage un centre d'intérêt : les recherches matricielles (informatique) comme les compétences sociales (intimidation pour interroger) ou plus généralement la perception sont ainsi accrues, mais uniquement dans le cadre de votre recherche.

Magicien : +2 dés pour les invocations d'esprit de guidance.

Adeptes : Le pouvoir observation astrale est gratuit pour vous.

Désavantage :

S'il y a quelqu'un qui sait quelque chose, ici, c'est vous. VOUS. Celui qui suit la Marmotte ne supporte catégoriquement pas d'être mis en dehors de toute affaire d'importance concernant le groupe, et autres complots. Lorsque l'on cache sciemment quelque chose (ça peut être n'importe quoi) au disciple de la Marmotte et que celui-ci en est conscient, il subit un malus de -1 dés à toutes ses actions jusqu'à ce que cela change.

LA STEPPE :

La Steppe est grande, la Steppe est belle. La Steppe est vaste, et la Steppe n'aime pas être souillée : quiconque s'aventure sur son territoire sera brisé.

Avantages :

Tous : +1 dés de perception en milieu naturel, +1 dés de survie en milieu naturel, +1 dés en pistage en milieu naturel.

Magicien : +2 dés pour les invocations d'esprit d'air OU +2 dés pour les invocations d'esprit de terre.

Adeptes : 1 niveau gratuit de guérison rapide.

Désavantage :

Celui qui suit la Steppe ne peut psychologiquement pas appréhender que le où les lieux où il habite, ou plus généralement son « territoire » soit souillé. Le concept de souillure est ici assez large, mais l'idée à retenir est que vous devez en toute circonstance être « serein chez vous ». Ainsi, si votre habitat/planque est détruit, endommagé, ou connu par des gens qui vous en veulent, vous subissez un malus de -1 dés à toutes vos actions jusqu'à ce que cela change.

LE SMOG (esprit mentor toxique) :

Le Smog est la pollution consciente et irréfrenable. Nombre de Smogs sont présents sur terre : ce sont ces nuages de pollution opaques qui recouvrent ces villes industrielles, et dont la respiration quotidienne contribue à la diminution effective de votre espérance de vie. Les Smog, avec l'avènement de la magie, semblent être devenues des entités conscientes et toxiquement magiques. Les Smogs œuvrent à l'entretien du chaos et de la pollution dans les villes qui sont leurs habitats, et veillent à ce que la société continue de ravager son environnement. Les Smogs parlent aux mages et adeptes toxiques, et manipulent les esprits de l'air toxiques urbains pour arriver à leurs fins...

Avantages :

Tous : +2 dés de résistance aux pathogènes et aux toxines. Immunité naturelle à la pollution de l'air en milieu urbain (la résistance aux toxines du personnage, pour cet élément, agit comme une armure renforcée).

Magicien : +2 dés pour les invocations et liaison d'esprits d'air toxique (street grimoire p.87).

Adeptes : Le personnage a gratuitement le pouvoir « Souffle Corrosif ».

Désavantage :

Celui qui suit le Smog est révolté par l'air pur ! Il doit rester dans son habitat naturel qui est celui d'une ville ô combien polluée pour être bien dans sa peau, et son être. La pollution de la ville a eu de tels effets sur la physiologie du personnage qu'il souffre de vertige et de malaises en dehors de cet environnement pollué. En terme de règles, lorsque le personnage se trouve en dehors d'une ville dont l'air est clairement pollué, il doit faire un test de Constitution + Volonté (3) sinon il souffre de nausée jusqu'à ce qu'il passe à

nouveau au moins (6-constitution) heures, limite 1, dans son milieu pollué de prédilection.

NOUVEL ESPRIT :

Les formes d'ambres sont des esprits de plante nécrotiques et s'acquièrent selon les règles d'invocation nécrotiques (forbidden arcana, p.52).

Forme d'Ambre										
CON	FOR	AGI	REA	INT	LOG	VOL	CHA	CHC	ESS	MAG
P+2	P-2	P	P+2	P+1	P	P	P	P/2	P	P
Initiative physique :		((Px2)+2)+2D6								
Initiative astrale :		(Px2)+3D6								
Compétences :		Observation astrale, combat astral, perception, vol, gymnastique, course, contre-sort, lancement de sort, combat à mains nues, premiers soins.								
Pouvoirs :		Matérialisation, forme astrale, conscience, lien mental, immunité aux pathogènes, immunité aux toxines, sens amélioré (vision nocturne et thermographique), immunité aux armes normales, accident, attaque élémentaire, silence, recherche.								
Pouvoirs optionnels :		Inhabitation (cadavres), garde magique, mouvement, aura élémentaire, dissimulation, engloutissement, sort inné (de soin, connu de l'invocateur, limité à la puissance de l'esprit), ambrification, symbiose d'ambre.								
Faiblesse :		Hostilité des esprits plantes.								
Spécial :		Les formes d'ambres peuvent utiliser leurs points de chance pour se soigner la valeur de quatre points de vie physiques ou étourdissants par point de chance dépensée.								

Pouvoir d'esprit : Ambrification : Ambrification est une capacité d'esprit propre à la forme d'ambre qui lui permet, et uniquement lorsqu'en inhabitation au sein d'un cadavre, de lui octroyer une hardened armor égale au double de son attribut d'essence. Le cadavre est aussi immunisé au vieillissement et à la décomposition.

Pouvoir d'esprit : Symbiose d'ambre : Lorsqu'en inhabitation au sein de cadavres, la forme d'ambre peut utiliser de l'essence résiduelle (s'il en reste, ce qui est très rare) du dit corps à la façon de points de chance, mais qui sont à usage unique (à comprendre que peu importe l'effet de la chance, le point de chance/essence est brûlé).

TITRE : HELIX DATA-HEAVEN ; SALON MATRICIEL : NEWS : FAITS D'ARMES :

« **MON EMPIRE POUR UN CHEVAL.** »

> Je n'arrive pas à croire que je viens de traduire ce truc. Le mec nous a partagé cette retranscription comme ça, en Français. Quelle cuistrerie. Cela étant dit et de ce que j'ai cru comprendre, ça implique une vieille run qui s'était faite visant à destituer un gros gang de la seine saint-denis lors des tensions néo-anarchistes de 2078. Ce témoignage en vaut le détour.

> Admin : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHTS

> AUTEUR : « NOIR »//POSTÉ PAR « VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHTS ».

« De quelle couleur qu'il est donc le bon ch'val de Henry IV. »

Voilà là une interrogation des plus sombres, des plus mémorables. C'est une enquête de l' « Inspecteur Noir », au service de Sa Majesté Théo Mc.Kenzie.

> Pour ceux qui ne connaissent pas le clan Mc.Kenzie, c'est un clan écossais des Highlands, et un des plus grands syndicats du crime là-bas ainsi qu'à Sydney, pour diverses raisons. Théo Mc.Kenzie en est actuellement à la tête.

> Admin (sysop) : Aurora

« Toute cette histoire sentait les chiottes publiques depuis le début, je le savais. Mais comme d'habitude, j'ai pas pu m'empêcher d'aller fourrer mon nez là ou je risquais de le perdre, et je saurais pas dire pourquoi, mais je crois que j'y ai gagné quelque chose, finalement...

Tout a commencé quand le vieux moustachu tout sale est entré dans mon bureau, qui sentait encore le tabac froid et le vieux whisky frelaté. Il m'a balancé un gros paquet de blé sur la table, et m'a dit un truc du genre :

"Aïeu, qui c'est voir qu'a tué l'cheval blanc d'l'autre abruti d'Henri IV ?"

D'abord, j'ai dû lui dire de reprendre son blé, que ça ne se faisait pas, de payer un détective avec des céréales, et de sortir du flouze sonnante et

trébuchant. Une fois que ça a été fait, il a bien fallu qu'il m'explique cette histoire de cheval. Il a commencé par dire :

"Un ch'val blanc, c'est qu'y doit être gris, ou crème, aïeu, c'est pas à moi qu'on va m'apprendre comment qu'on nomme les bêtes."

Il a passé une demi-heure à m'expliquer des trucs, et quand j'ai commencé à avoir mal à la tête en m'apercevant que je ne comprenais vraiment rien, je l'ai foutu dehors en disant qu'il fallait que je réfléchisse. Je me suis servi un grand verre de tord-boyaux pour me remonter le moral, et je suis parti chercher un peu qui était cet Henri qui avait l'air d'être au centre de l'affaire.

Visiblement, tout le monde sauf moi avait entendu parler d'Henri IV dans les bas-quartiers du 93. Mes informateurs m'ont expliqué (à grand renfort de nuyens, bien sûr, ces raclures ont bien compris que j'avais palpé pas mal de pèze pour me renseigner sur ce gars-là) qu'il était connu comme faisant plus ou moins partie de la pègre du coin, un peu de proxénétisme, du trafic de briquets de contrefaçon, trafic de drogue, bref, un gros poisson qui trempait dans toutes les eaux saumâtres qu'on pouvait trouver par ici. Son nom étrange viendrait du fait que c'est un cousin à Alexandre VI, le gros ponte suintant la gomina qui vient tartiner de la crotte sur le cerveau du pékin moyen tous les jours sur les ondes.

Je me retrouvais dans un sacré panier de crabes, apparemment. D'autant plus que les deux types qui me suivaient depuis un moment et que je n'avais pas remarqué ont finalement décidé, à ce point de mes réflexions, de m'expliquer leur façon de voir les choses à coup de tatane dans les gencives. Quand je me suis réveillé après leur petite explication, j'avais devant moi celui que j'avais fait l'erreur de rechercher, le fameux Henri IV.

« Salut, fouille-merde, alors, il paraît que tu poses des questions sur moi et mon cheval ?

- Ouais, figure-toi que je me suis pris d'intérêt pour les sodomites zoophiles, ces derniers temps.

- Commence pas à faire le malin avec moi, Noirâtre, où le petit Boris que tu vois à côté de moi va se faire un plaisir de te sortir les intestins par l'anus pour voir si ils tirent la même tronche de tocard que toi. »

Le Boris en question était un troll de la taille d'un mammoth, avec l'air nettement moins malin. Je me suis dit qu'il fallait peut-être garder mes intestins encore un moment, au cas où ils soient encore en état de boire un verre de whisky si jamais je sortais de là indemne.

« D'accord, Henri, pourquoi tu m'as amené là ?

- Qu'est-ce que t'es venu foutre dans mon domaine, abruti ? Ta mère t'a pas appris à pas fouiller les ordures du premier venu ?

- Vu l'odeur qui traîne ici, j'aurais plutôt dit que je suis venu fouiller tes selles. Mais pour être franc, je suis juste là parce qu'un mec m'a demandé de quelle couleur était ton cheval blanc.

- Mon cheval blanc ? »

Il me regarda, incrédule, puis partit d'un grand rire. Je dois avouer que j'étais surpris. Qu'est-ce que cet abruti pouvait bien trouver de drôle à tout ça ?

« Vous entendez les gars ? Ce mec vient piétiner mes plates-bandes pour savoir de quelle couleur est mon cheval blanc ! J'en ai vu dans ma vie, fouille-merde, mais celle-là, c'est vraiment la meilleure...

- Qu'est-ce qui te fait marrer, débile, j'ai une crotte de nez dans le pif ?

- Le mec qui t'a demandé ça, c'était pas un vieux moustachu tout sale ? »

Là, j'ai commencé à sentir que quelque chose tournait pas rond. Henri IV m'a détaché et m'a expliqué que le type qui m'avait embauché était le même type qui se faisait passer pour un con en public pour essayer de gagner des contacts de runners et qu'il cherchait juste la réponse d'une énigme débile pour gagner des nuyens. J'aurais su ça si je sortais la tronche hors du whisky une fois de temps en temps.

Il m'a quand même tabassé pour la forme, en me disant d'oublier tout ce que j'avais appris, et il m'a laissé rentrer comme un clodo dans mon bureau miteux. Après m'être enfilé quelques verres, le vieux est arrivé à la porte, et a commencé à me postillonner à la tronche en me parlant de son histoire de cheval blanc.

Je lui ai dit qu'il était trop con de chercher un truc pareil, et que s'il me laissait pas tranquille, j'allais lui plomber l'oignon à coup de chevrotine. Ça l'a fait marrer (on dirait que je suis un petit comique, ces derniers temps), et on s'est pinté la gueule avec son fric en pissant sur les passants par ma fenêtre.

Finalement, il a répondu une connerie, du genre celle qu'il m'avait dit au début. Je l'ai pas revu, et je veux pas le revoir. Henri IV s'est fait flinguer deux jours plus tard pendant une descente, son cousin Alexandre VI est porté disparu, et je me suis barré au soleil avec les sous qui me restaient de cette affaire.

On dira ce qu'on voudra, mais la course à l'information aura fait au moins un heureux avant l'heure... »

> Bordel.

> User : De Erfenis

Règle optionnelle : Nouvelles actions de chance :

A la discrétion du meneur de jeu, les actions de chances ci-dessous peuvent s'ajouter aux actions de chances telles qu'écrites dans le livre de base. Cf. « Effets de la chance », p.58.

► « Fatalité inattendue » : Le personnage peut volontairement dépenser un point de chance pour échouer un test qui a été réussi suite à un lancer de dés, quel qu'il soit. Dit comme ça, ça ne semble pas utile, mais lorsque votre trollmageddon sur-implanté de compagnon armé d'une Rurh-Metal SF20 sous contrôle mental adverse échouera son test d'armes lourdes pour effectuer une rafale longue à votre encontre, croyez-moi que vous serez heureux ! (Toute correspondance de ce paragraphe avec une partie de shadowrun-cinq jouée par l'auteur est fortuite).

► « Dualité » : Comme précédemment, libre au meneur de jeu d'appliquer cette règle ou non. Dans les faits, si le personnage fait une réussite critique ou un échec critique, il peut dépenser un point de chance pour améliorer/rétrograder son critique selon la modalité suivante : il peut effectuer un échec critique en même temps que sa réussite critique, et dans le cas contraire, une réussite critique en même temps que son échec critique. Les résultats peuvent être divers et variés ; par exemple, un connard tire avec un lance-missile dans un parking sous-terrain. Raisonnablement, en utilisant cette règle, il n'aura aucun mal à éliminer en un coup le ganger qui souhaitait le détrousser (ce fou!) ; cependant, l'explosion serait telle que le personnage se retrouverait enseveli. Comme pour les critiques, les effets concrets sont à la discrétion du mj.

TITRE : HELIX DATA-HEAVEN ; SALON MATRICIEL : NEWS : NOUVELLES NOUVEAUTES INEDITES EN EXTRA-AVANT PREMIERES

« SORTEZ COUVERTS. »

> POSTÉ PAR « DE ERFENIS ».

Je me permets d'interrompre les précédentes conneries que je viens de lire car j'ai l'impression qu'on se fout un peu de ma gueule. J'ai horreur des connards et des mecs qui bossent dans le 93 en France, alors parlons plutôt affaires.

Mes bons, mes braves, métahumains et autres choses qui traînent ici bas, je pense qu'il est maintenant l'heure de parler des parutions de cette dernière année, et notamment des grosses sorties de cette décennie. Je parle d'armes, au cas où vous n'êtes pas un ou une habitué(e).

> Yeesh. Je suppose que ce rapport va être... mortel ?

> Admin : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHTS

> Mutez-le, par pitié.

> User : Feral-User#122

> Impossible mec, je suis admin !

> Admin : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHTS

Armes. Implants. Équipements divers et varié. Des nouvelles games de mines anti-personnelles modulaires en passant par les nouvelles sorties de prévention magique. Je peux vous dire que nous avons de quoi faire, alors je vais tenter de rester professionnelle et concise. Comme quelques intervenants vont, comme leur nom l'indique, intervenir, je propose que nous commençons dès maintenant.

LES CREATIONS STREET DE L'ANNEE :

Comment nos camarades de la rue se dépassent pour survivre dans leur milieu est un sujet qui nous intéresse tous, et qui mérite d'être partagé. Je vais abréger pour ne pas avoir à vous refaire le topo habituel : bref, voici sans attendre les quatre technologies street qu'on a pu répertorier, et... répliquer clandestinement, allons. Cette année, nous avons la sortie de trois armes et d'un implant. Elles sont toutes d'origines australiennes, et semblent avoir été développées dans le milieu de la run par divers particuliers qui souhaitaient s'équiper en réponse aux attaques d'esprits termites qui, fuyant la sécheresse, commencent à faire pression sur les côtes. Pour ceux d'entre vous qui disposent de SIN et qui veulent un boulot musclé, sachez que l'ANZAC recrute toujours des chasseurs d'esprits termites. Amateurs s'abstenir.

POING ASSISTE BALISTIQUE :

Oui, c'est un poing assisté. Oui, il est balistique. Oui, cela signifie que l'on peut donner des coups de poings shotguns. Je parlais justement de l'ANZAC tantôt car cette technologie nous provient d'un ingénieur, visiblement, ou un mec du corps du génie militaire ou je ne sais trop quel type de spécialiste qui aurait déserté. L'histoire du mec est longue et plutôt méconnue, et du peu qu'on sait de lui suite à la récupération de son prototype et de ses plans c'est que, à en juger par la taille de l'arme d'origine, le mec était un nain.

Je vais être directe, le poing assisté en lui-même n'est pas... quelque chose de fiable. Il faut déjà réussir à le soulever, il ne peut pas être couplé à un exo-squelette (on a pas encore de prototype effectif) et il est lourd. Très lourd : il est ici question de se porter un dispositif complet et volumineux en acier qui inclut un gros système de vérin-âge hydraulique. Aussi, le percuteur chargé de délivrer les coups de shotgun à bout portant est vraiment mal calibré et ne marche qu'une fois sur dix. Au delà de ces graves défauts, cette arme reste modulaire, non répertoriée donc pas encore illégale, et elle fait

vraiment le boulot pour fracasser des gens. Un point fort de cette arme est son couplage possible avec un smartgun, si balistique. Il est possible d'acheter le poing assisté indépendamment du système balistique.

Je vous envoie ci-dessous des plans ainsi que des coordonnées d'achat.

Poing assisté :	Modifiable : OUI (cf. ci-dessous)	Dispo : 8	Coût : 13500¥
Précision : (Limite physique)	VD : (FOR+3)P	PA : 0	Allonge : 0

Modifications achetables pour le poing assisté : (liste exhaustive)

- ▶ Fait sur-mesure : 100 nuyens. L'arme a +1 à sa précision.
- ▶ Compensateur de pressurisation de valves : +2 à la disponibilité ; 500 nuyens. Le personnage peut dépenser 2 d'initiative en combat pour que son coup de poing assisté fasse des dommages étourdissants.
- ▶ Smartgun de poing assisté : +2 à la disponibilité : 200 nuyens. Le poing assisté a +2 à sa précision et si le personnage a un smartlink, +1 dès au toucher. Si son smartlink est dans des cyberyeux, ce bonus passe à +2.
- ▶ Système balistique expérimental personnalisé : +2 à la disponibilité, 2500 nuyens. Précision : égale à celle du poing assisté, modifications incluses. DV : 10. PA : 0. Munitions : 6 (c). Non modifiable.

Munitions pour système balistique expérimental : conformément au livre de base, p.436. Ces munitions sont faites sur mesure (on utilise des imprimantes 3D au pays bas pour vous les printer pour ensuite les envoyer), et leur disponibilité est montée de 4.

Règle : action de chance du système balistique :

Capacité de chance unique : lorsqu'il exécute un coup de poing avec son poing assisté, le personnage peut dépenser un point de chance pour activer instantanément le percuteur de son arme qui active le système de poing balistique (qui fonctionne en effet au petit bonheur la chance) : le coup de poing assisté, en plus de causer ses dommages normaux, donne un coup de shotgun à bout portant lors du contact, ce qui se traduit en une double attaque dont les succès initiaux s'appliquent à la seconde attaque (qui ne nécessite pas de jets : si la première attaque réussit, la seconde aussi. Si la première échoue, la seconde aussi ; le point de chance doit être annoncé et dépensé AVANT l'attaque).

Nb : les dommages et la PA du déclencheur balistique peuvent être changés en chargeant des munitions spécifiques.

Nb² : en terme de jeu, le poing balistique reste une création expérimentale plutôt custom, et le personnage préfère ne l'utiliser qu'en réel besoin ; aussi, souvent, le percuteur déconne et refuse d'activer le coup de feu : en conséquence, seule la dépense d'un point de chance active cette arme en terme de fluff.

TOMAHAWK POLARISES A INJECTIONS DE MANA GRIS :

Nous ne nous sommes pas encore mis d'accord quant à un nom plus court. Dans les faits, les tomahawks sont des armes de traits plutôt dangereuses, pas besoin de vous faire un dessin. Eh bien imaginez que des traditionalistes Sioux en collaboration avec les frères grey et un ingénieur retraité de Krime qui marche au crack ont créé... cette... arme. C'était pour chasser des esprits insectes aux alentours de Chicago, à la base ; cette arme très stylisée pourrait tout droit nous provenir d'un animé Japonais de Japaweeb que ça ne choquerait personne. Malgré son effroyable efficacité, elle est restée méconnue du grand public.

Alors en quoi ça consiste ? Prenez une paire de tomahawks. L'un est mâle, l'autre femelle (ils se vendent par paires). Les lames sont nanoforgées avec un quelconque alliage mixé avec du mana gris dont on ne connaît pas trop trop la composition à moins d'être un chimiste breakin'bad style, et le truc c'est que les deux tomahawks sont électroaimantés l'un à l'autre d'une manière débridée et couplée à un système d'attraction magique. Concrètement, vous lancez un des deux tomahawks, qu'il touche sa cible ou non, vous appuyez sur un bouton prévu à cet effet sur l'autre tomahawk, et le premier à avoir été lancé va se décrocher de son point d'impact et foncer vers l'autre arme à cent à l'heure. Littéralement. Il y a des mecs qui sont morts en se prenant leur propre retour de tomahawk comme ça, et c'est très con quand on y réfléchit, car il faut être assez bon et réactif pour rattraper manuellement et par vous-même l'arme qui vous fonce dessus comme si quelqu'un vous l'avait lancée à la gueule. (C'est peut-être la raison qui se situe derrière le flop de cette arme, à bien y réfléchir.)

Les tomahawks sont des armes de traits, mais ils s'utilisent aussi bien au corps à corps à la manière de hachettes.

> J'achète. Direct. C'est pour ma collec' d'armes japaweeb.

> Admin : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHTS

> C'est Sioux, connard.

> User : De Erfenis

> Gros c'est toi qui a sorti en première que c'était Japaweeb.

> Admin : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHTS

Je vous envoie ci-dessous des plans ainsi que des coordonnées d'achat.

>>>> Y.E.S <<<

> Admin : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHTS

Tomahawks P.I.M.G (paire)	Modifiable : OUI	Dispo : 14	Coût : 6000¥
Précision : (Limite physique)+1	VD : (FOR+2)P	PA : -1	Allonge : 0

> Attracteur de mana gris : chaque tomahawk est une paire mâle/femelle contenant des charges de mana gris polarisées à la façon d'aimants. Lorsque le personnage a lancé un tomahawk et qu'il a l'autre dans l'autre main, le personnage peut faire un test de Réaction + armes de traits de difficulté 3 pour faire s'envoler le premier tomahawk à avoir été lancé pour qu'il reviennent jusqu'à lui (à condition qu'il ait le second tomahawk dans sa seconde main).

A noter que cela marche aussi dans l'autre sens ! Si un Tomahawk est planté dans la cible, le personnage peut lancer l'autre de la paire qui sera donc attiré par le premier, afin de planter ta cible avec plus d'aisance. Cette action donne +2 au test d'armes de traits pour toucher. Par contre il faudra aller chercher manuellement les deux Tomahawk.

> Lames en polymère de mana gris : Si jamais un esprit est touché par un tomahawk et qu'il subit des dommages, sa puissance est réduite de un (effet non stackable sur le même esprit).

> Complications et échecs critiques : si le personnage fait une complication ou un échec critique au toucher à l'arme de trait, son Tomahawk restant lui part des mains, attiré par l'autre de la paire, et va aussi se planter dans le décors. Si le personnage fait une complication ou un échec critique lors de son test de réaction + armes de traits pour attirer le premier Tomahawk lancé jusqu'à lui, il se prend la lame du Tomahawk dans la moule, et on considère qu'il se prend les dommages du Tomahawk basés sur sa propre force. Il n'esquive pas, et les succès toutefois obtenus à ce test s'attraction sont ajoutés comme dommages excédentaires.

Modifications achetables pour les Tomahawks P.I.M.G : (liste exhaustive)

► Fait sur-mesure : 200 nuyens la paire. Les armes ont +1 à leur précision.

Règle : action de chance du Tomahawk P.I.M.G :

Capacité de chance unique : compendium combine : Si le personnage a lancé un Tomahawk et que ce dernier a manqué sa cible, et que la cible se trouve ENTRE le personnage et le premier Tomahawk qu'il a lancé (le

personnage joueur peut se déplacer pour remplir ces conditions), alors le personnage peut dépenser un point de chance pour réaliser l'**action libre** suivante, qui est le fait de rappeler simplement le premier Tomahawk à lui, lequel Tomahawk, sur sa trajectoire de retour, devrait frapper l'ennemi en plein dos. Régler ce cas comme suit : le personnage, quand il a dépensé son point de chance, fait immédiatement un test d'agilité + armes de traits spé Tomahawk, mais avec un malus de 6 car on considère qu'il tire au jugé. Cependant le personnage joueur relance ses 6 de manière cumulative et ignore la limite de son arme. La cible ennemie, quant à elle, a aussi -6 pour esquiver (on considère qu'elle est prise par surprise). Comme cette action est une action libre, le personnage, qu'il ait touché ou non sa cible (et qu'il ait ou non récupéré le Tomahawk s'il n'a pas touché sa cible) peut ensuite attaquer normalement.

BATTERIE ULTRA-SONIQUE DE COMBAT :

Dans la catégorie des objets expérimentaux qui fonctionnent une fois sur vingt, voici la batterie ultra-sonique de combat. J'ai rencontré une fois le mec qui fabrique ces trucs à Édimbourg où il s'est installé, donc de vous à moi je peux vous obtenir quelques exemplaires de cet appareil, mais ne vous attendez pas à grand chose. Soyons clairs, ne dépensez pas votre argent dedans si vous souhaitez quelque chose de fiable. Par contre, si vous souhaitez faire de la rétro-ingénierie sur ces dispositifs, alors ce post est là pour ça.

En fait, je n'ai pas étudié, moi comme ma team, cette arme moi-même. On l'a essayée, mais pas étudiée. On est par contre sûrs d'une chose : la batterie ultra-sonique de combat ne fonctionne PAS avec des ultra-sons, ni même des attaques soniques. Le nom est donc trompeur. En fait, le dispositif crache quelque chose, des ondes pour sûr, mais on ne sait pas trop quoi. Mais ça les crache.

Le dispositif s'installe sur un casque, puisqu'il fonctionne avec l'acquisition rétinienne de son utilisateur ; bref, il faut une visière, et le dispositif DOIT être couplé à un smartlink, donc démerdez-vous pour avoir ça sur des lentilles ou des cyber-yeux adaptés.

La précision du dispositif, parlons-en : elle est inexistante. Ce merdier ne touche jamais, sauf des fois, par hasard, par pure chance. A chaque fois, les effets ont été expérimentaux et semi-aléatoires sur des cibles qui y réagissent différemment. Comment expliquer. En fait, de notre côté le test n'a pas trop été concluant et on apprécierait que des runners ici testent l'arme pour nous, car je pense qu'on a probablement pas compris son fonctionnement.

Je vous envoie ci-dessous les coordonnées d'achat.

Batterie ultra-sonique expérimentale (nom frauduleux!)

Disponibilité 13. Capacité [6]. S'installe sur un casque. Coût : 8500¥, smartgun inclus, frais de ports non inclus.

Règle : action de chance du dispositif ultra-sonique expérimental (ou quoi que ce soit) :

Capacité de chance unique : oscillation expérimentale à valence : En fait, quand on l'allume, le dispositif attaque constamment tout ce qui est regardé par son utilisateur et acquis avec un smartlink, sans jamais faire le moindre effet. Quelques fois, cependant, spontanément, le dispositif va fonctionner sur quelqu'un. Comme c'est un effet de chance, vous l'aurez compris et car un fois de plus n'est pas coutume : il vous faut dépenser un point de chance.

Une fois le point de chance dépensé, le personnage fait l'action gratuite suivante : un test de chance + perception (spé dispositif expérimental ; le co-processeur d'attention, l'avantage perceptif et tout dispositif d'aide à la perception visuelle comptent et s'ajoutent) opposé à la constitution + volonté adverse. Chaque succès excédentaire de l'attaquant (autrement dit : vous) cause un dommage étourdissant en deathlock (il faut deux succès aux tests de soins et/ou de repos pour soigner ces dommages au lieu d'un seul) non soignable par la médecine actuelle, ainsi que l'effet de nausée. Aussi, le personnage joueur lance 1d6. Le résultat de ce dés a les effets suivants :

- 1 : Sans effet additionnel.
- 2 : Système auriculaire atteint : la cible devient sourde, et dispose d'un malus à toutes ses actions de 4 dés dus à son oreille interne qui fout le camp pour (succès excédentaires) heures.
- 3 : Choc endocrinien : la cible perd 1 en volonté par succès excédentaire du gris. Si cette valeur atteint 0, la cible est inconsciente pour succès excédentaire dans les négatifs heures.
- 4 : Paralysie spinale : la cible perd 1 en réaction par succès excédentaire du gris. Si cette valeur atteint 0, la cible est paralysée mais consciente pour succès excédentaire dans les négatifs heures.
- 5 : Électrochoc névralgique : la cible perd 1 en agilité par succès excédentaire du gris. Si cette valeur atteint 0, la cible est inconsciente pour succès excédentaire dans les négatifs heures.
- 6 : Système nerveux oculaire atteint : la cible est atteinte de cécité et est aveugle pour succès excédentaires heures.

La portée maximale de cette attaque est de 15 mètres. Aucun malus de portée ne s'applique sur cette attaque spéciale ; comme il s'agit d'une action gratuite, le personnage peut continuer d'agir normalement durant son tour.

DR. WILSON HARRYS JR'S CEREBRAE HEGEMONIS 2.0 :

Cet implant est une merveille technologique qui tire son nom tout droit de celui de son inventeur, un certain Wilson Harrys Junior. Un chercheur en cybernétique expérimentale et grand neuro-chirurgien. De ce qu'on sait et de nos recherches, ce mec bossait au Royaume Autonome du Kiribati pour Yamatestu à l'époque, mais il a été délogé aussi sec de la corporation dans les années 2060, a été radié de l'ordre des médecins d'Evo et a fait de la taule jusqu'en 2064, date à laquelle, avec le crash matriciel, il est sorti de taule comme de nombreux autres prisonniers dont les dossiers judiciaires et SIN avaient disparu suite au crash. Alors dans la nature, il a émigré à Sydney, et s'est lancé dans le clonage métahumain de contre-bande dans le but d'arroser le marché noir et les autres street-cliniques d'organes et autres taxons (activité qu'il faisait par le passé en doublant sa corporation, ce qui lui valut sa destitution, de ce que l'on dit). Une fois dans le milieu des ombres, c type aurait continué ses recherches et après une décennie de travaux acharnés, il a finit par créer, seul et avec trop peu de moyens, son propre cyber-implant de céphaloware. Selon les rumeurs, il se serait installé lui-même en auto-chirurgie cérébrale la première version de son implant. Mais les rumeurs le concernant restent aussi folles que nombreuses : une d'entre elles veut même que la fonction primaire de son implant cérébral de première génération aurait été de pouvoir contrôler par la pensée des usagers qui se seraient fait installer une autre version de ce même implant. Vous voyez le délire. En tous cas, ce qui est vrai, c'est qu'une équipe de runners l'a remis à Arès Macrotechnology, et que les plans de la seconde version de son implant ont fuités.

Cet implant est un omnitech cérébral, si vous voulez : c'est un putain de supercalculateur cérébral qui peut débrider certaines fonctions cérébrales. Pensez plus vite. Plus intensément. Mieux. Il peut stimuler vos glandes médullosurrénales, augmenter votre acuité générale, etc. Ses capacités de calcul et de traitement de données sont cependant limitées et il faut choisir quelles sont vos fonctions cérébrales que vous souhaitez amplifier. Ah et au cas où vous me le demanderiez : cet implant est reconfigurable.

- > Dit comme ça, ça a l'air utile. Orienté decking je présume ?
- > Admin : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHTS

> Il y a moyen de le faire coupler avec d'autres implants en céphaloware comme certaines gammes de datajack+, et d'y porter des programmes de decking. Donc oui, il semblerait. Cela étant dit, sans partir dans des délires de concepts aussi arbitraires que du QI, ce truc rend clairement « plus intelligent » selon le paramétrage. Couplé à des fonctions de cloud interne qui peuvent faire penser à de l'amplification mnémonique, l'implant peut servir dans tout boulot incluant de la recherche fondamentale, de médecine, blah blah blah. Voyez vous-mêmes, j'ai tout partagé ci-dessous.

> User : De Erfenis

> Tentant pour le decking. Dommage que mon essence ne soit pas à vendre.

> Admin : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHTS

> Qui sait.

> User : De Erfenis

> Les enfants, restez prudents avec les implants expérimentaux. Surtout lorsqu'il s'agit de céphaloware. Chaque année j'ai affaire à des runners débutants qui se font implanter de la merde défailante, donc par pitié, faites vérifier et expertiser le matériel avant.

> Admin (Sysop) : Aurora

Je vous envoie ci-dessous les coordonnées d'achat ; cependant très peu de docs dans le milieu des ombres ont été capables de s'en procurer ou d'en générer, c'est donc un implant très luxueux.

Dr. Wilson Harrys Jr's Cerebrae Hegemonis 2.0 (céphaloware).

Disponibilité : 18F. Essence : 1 (gamme standard) ou Capacité : [4]. Coût : 165000 nuyens.

> Description : cet implant expérimental est du cyberware hautement invasif qui est une amélioration partielle de certaines parties du cerveau de l'utilisateur.

> *Sans-fil* obligatoire : cet implant, pour fonctionner, nécessite un cloud hébergé sur la matrice : celui-ci contient une machine virtuelle programmée sur mesure pour servir d'extension au réseau neuronal de l'utilisateur : ainsi, lorsque l'implant a sa fonction sans-fil désactivée, il n'octroie aucun bonus.

> Lorsqu'actif, l'implant donne deux points d'attributs mentaux qui peuvent être dépensés en logique, volonté ou en intuition. Ils dépassent la limite naturelle à la façon d'implants. Redistribuer les points prend une heure par point d'attribut. De base, cet implant ne permet pas d'avoir plus de deux points ajoutés sur un seul attribut mental. Si l'implant est attaqué matriciellement, l'utilisateur reçoit du biofeedback étourdissant.

> Débridage en connexion modulaire : l'utilisateur peut interface son datajack + à cet implant afin d'accroître sa capacité de traitement de calcul. En pratique, s'il charge les programmes "toolbox" et "machine virtuelle" sur son

datajack +, les effets suivants s'appliquent :

- > > Machine virtuelle : si la machine virtuelle est chargée sur le datajack + le "Dr. Wilson Harrys Jr's Cerebrae Hegemonis" dispose des modificateurs suivants : +1 points d'attribut mental à dépenser dans les attributs mentaux (charisme excepté). Le programme de machine virtuelle affecte l'implant du Cerebrae Hegemonis au lieu du deck/comlink/console. Si jamais l'implant du Cerebrae reçoit des dommages matriciels, ceux-ci sont augmentés de un point ; les dommages de biofeedback que le personnage reçoit sont forcément physiques.
- > > Toolbox : l'implant permet maintenant de ne plus être limité à deux points max (sur les trois points dispo' avec la machine virtuelle) ajoutés sur le même attribut mental.

Règle : action de chance du Dr. Wilson Harrys Jr's Cerebrae Hegemonis 2.0 :
Capacité de chance unique : LOGIC BOMB : le personnage est capable d'utiliser son implant en céphalaware expérimental pour libérer un flux de données lourd depuis un cloud personnel sur un persona matriciel, programme ou fichier adverse. L'attaque utilise un point de chance, et s'effectue avec un test de Logique + cybercombat (spé selon la cible) et la cible résiste avec intuition + firewall. Cette attaque, non limitée par l'attribut d'attaque ou de corruption du personnage, inflige la logique actuelle du personnage en dommages matriciels (qui sont en biofeedback s'il a ce programme éponyme chargé sur son datajack +) auxquels la cible résiste normalement. En outre, le personnage inflige son intuition actuelle en bruit sur la cible pendant 1d6 tours.

PARUTIONS A USAGE MILITAIRE (et plus si affinité) :

Comme précédemment annoncé, voici les sorties militaires de cette années. Il y a pas mal d'énormes rééditions, mais voici quelques articles plutôt mémorables.

- > On attend de voir. De grosses sorties ?
- > User : Rapture

- > De nouvelles armes laser, des morgenstern assistées, des lances-javelots, des fuseurs interdits par la court corporatiste, voilà le topo.
- > User : De Erfenis

- > T'es en effet venue le fusil chargé, si je puis me permettre l'expression.
- > User : Rapture

Règle optionnelle : Nouvelles compétences :

Shadowrun cinquième édition est un jeu aussi complexe que simulationniste. Cependant, malgré l'arrivée de suppléments successifs, très peu de nouvelles compétences ont été rajoutées. Les compétences ci-dessous peuvent s'ajouter (à la discrétion du meneur de jeu) à la liste de choix de compétences lors de la création de personnage (cf. livre de base p.90), et donc aux compétences en général (cf. livre de base p.130).

► [Agilité] « *Armes de flux* » : regroupe les compétences anciennement exotiques de tir au lance-flammes, fuseurs, et de canons à eau et autre lanceurs tirant en spray. Si les extincteurs s'utilisent avec la compétence de survie (spé milieu urbain), il est toutefois possible de se défausser sur « armes de flux ». Spécialisation par type d'arme : « Lances-flammes », « canons à eaux », « fuseurs », etc.

En cas de « touche » (à comprendre : le défenseur a autant de succès que l'attaquant), si le personnage utilise une arme de flux, il touche et inflige les dommages de l'arme.

► [Agilité] « *Lanceurs* » : regroupe les lances-javelots, lance-lames, lances patates, et autres armes de ce supplément. Les spécialisations sont ici en usage par type d'armes. Si cette compétence n'est pas utilisée par le meneur, la compétence d'arme exotique doit être utilisée pour chaque arme indépendamment les unes des autres.

► [Agilité] « *Fouets* » : Ne riez pas, les fouets sont devenus des armes de choix. Enfin, les monofilaments, surtout. Spécialisations : conventionnel, monofinalement.

► [Agilité] « *Injecteurs* » : regroupe toutes les armes à injection comme les pistolets et fusils parashields, ou encore des gants à injection. Bref, les saletés qui lancent des seringues. Il est possible de se défausser sur cette compétence si le personnage utilise un arc ou une arbalète avec des flèches à injection. Spécialisations : Pistolets injecteur, fusil à injection, gantelet injecteur, arc avec flèche spécialisée, arbalète avec carreau spécialisé. Au cas où vous demanderiez, non, une seringue ne peut pas être lancée à mains nues. Si toutefois le personnage le peut par quelque sorcellerie, utilisez sa force/3 en indice de portée, et la compétence est arme de jet ou injecteurs avec un malus de 5.

► [Logique] « *Criminologie* » : Mec, cette **compétence de connaissance** sert à maquiller des scènes de crimes, à en créer des fausses, etc. Les spés sont par type de meurtre, syndicat de crimes, ou gangs.

Modification de compétence :

► « *Vol* » : Bien qu'existante dans les règles mais jamais utilisée, la compétence de vol existe belle et bien. A noter qu'elle ne sert normalement

que pour les animaux sauvages, para-créatures et certains types d'esprits, mais il semble logique que les joueurs y aient accès dans la mesure où ils joueraient des fées ou encore des zoocanthropes de nature aviaire (cf. Run Faster). La compétence de vol s'ajoute donc au groupe de compétence « athlétisme », regroupant course, gymnastique et natation, où elle substitue (à la volonté du joueur qui pourrait en disposer) la compétence de course. Ce faisant, « vol » est affecté par l'avantage athlète-né (cf. livre de base, p.74). « Vol » est maintenant basé sur la constitution, sauf lorsque cette compétence sert à prolonger des sauts, dans quel cas elle est basée sur l'agilité. Spécialisations : endurance, sprint, en intérieur, haute altitude.

NOUVELLES ARMES :

Allah akbar, comme le disaient feu les membres de l'alliance pour Allah. Aujourd'hui, on va voir vos nouveaux joujoux, qui vous permettront d'apporter paix, amour et diplomatie ici-bas. Car après tout, pourquoi pas.

Armes de mêlée :

ARME	PRE	ALLONGE	DMG	PA	DISPO	COÛT
Tanamyre Land Shark FB7	3	1	8P	-10	15R	9500¥
Tanamyre No-Construct	3	-	8P	-8	12R	7500¥
Lance-Thermique	8	2	12P	-10	24P	60000¥
Fléaux d'armes	3	-	For+3P	-2	6	300¥
Etoile du Matin	6	1	For+3P	-3	6	450¥
Etoile du Sud	6	2	For+4P	For/2	18F	16000¥

→ Tanamyre No-Construct/Land Shark FB7 : Fada de bioshock ? Vous savez, la vieille licence retro' de jeux vidéos. Ces armes sont des putain de foreuses initialement créées pour faire des trous dans le sol. Mais ça troue aussi bien le sol que les individus, et c'est cela qui nous intéresse ici. Si normalement ce genre d'ustensiles se portent, chacune peut être montée sur cybermembres, si vous en avez les moyens matériels.

> A noter que la pénétration d'armure de ces armes est doublée lorsqu'il s'agit de ravager des barrières et autres murs.

> Si vous ne disposez pas de cyber-bras et que vous voulez tout de même l'implanter, veuillez vous référer aux règles de créa d'armes cyber-implantées extrêmes du supplément chrome-flesh (p.91).

> Les foreuses susnommées s'utilisent avec la compétence d'armes exotiques foreuses.

> Note : en raison de leur masse et volume et de votre débrouillardise, des systèmes smartgun peuvent être montées sur ces foreuses, ainsi que certaines améliorations d'armes.

→ Lance-Thermique : Initialement vues entre les mains des ghost du tir (c'est très sérieux), les lances-thermiques sont des tubes métalliques blancs pesant dans les quarante-cinq kilos et ayant la forme générique de lances fines. La particularité de la lance-thermique est que, lorsqu'allumée via un unique bouton, sa pointe (qui n'est pas une pointe mais une genre de diode) émet un rayon d'énergie limité de sept à neuf centimètres de long, et en faisant strictement trois de large. Ledit rayon est si chaud qu'il fait fondre plus ou moins tout ce qu'il touche, et est utilisé pour venir à bout des blindages et de la viande qu'il y a derrière. L'arme utilise une power unit par attaque : en conséquence, elle doit être reliée à un peak-discharge battery packs de votre choix. (Run&Gun p.54).

> Les dommages infligés par les lances thermiques sont en deathlock (il faut deux succès à un test de soin ou de repos pour soigner une case de dommages).

→ Fléaux d'armes : Félicitations les gars, vous avez officiellement pétié un câble, à vouloir manier ce machin-là. Pour rappel, les fléaux d'armes sont une ou plusieurs putains de boules en métal à pointes reliées à un manche par une (ou plusieurs) chaînes. Si c'est le bordel à utiliser, il faut cependant noter que le fléaux d'armes dispose de son propre called shot de désarmement d'armes au corps à corps, qui impose un malus de -5 dés à l'exécution : en cas de réussite contre un test d'esquive (qui fait fi de tout malus de défense consécutif), vous pouvez arracher l'arme de mêlée d'un adversaire, si tenté est que le dit format de l'arme le permette (comprenez par là : n'envisagez même pas de vouloir désarmer des poings américains ou des fouets monofilaments, ça ne marche pas comme ça, les gars). Se manie avec la compétence d'armes contondantes.

→ Étoile du Matin : car on aime les armes suisse et surtout les armes médiévales, ces belles morgenstern, aujourd'hui utilisées par quelques excentriques, sauront briser des crânes avec toute la sauvagerie et la hâte requise.

> S'utilise avec armes contondantes.

→ L'Étoile du Sud doit son origine à la demande assez folle d'un particulier originaire de Rio de Janeiro : le gars en question était un runner qui voulait « une arme de mort ». Si bien qu'un vendeur d'armes marchant au crack ainsi qu'un vendeur de brouettes lui créèrent, en une semaine de travail, à l'arrière d'un garage dégueulasse. L'Étoile du Sud est en fait une morgenstern (ou étoile du matin, pour les intimes) en acier trempé inoxydable, et d'une taille et masse telle qu'elle a initialement été prévue pour être portée par un troll très massif. Ah, et une petite chose : cette arme contondante est assistée avec un système pneumatique meurtrier.

> Une force minimale de huit est requise pour pouvoir la manier sans malus, et il faut disposer d'une allonge naturelle de 1 pour pouvoir la manier à une main. L'Étoile du Sud comprend un tube de lancement de grenade dans le manche, ou, au choix, un lance-grappin. En raison de son niveau de dangerosité et de la réputation que ce modèle a obtenu, il est devenu réputé dans les milieux des ombres de l'amérique du sud, et commence à peine à s'exporter. Cependant, l'absence de production industrielle et corporatiste rend le modèle presque introuvable, si bien qu'il faut acheter les plans et le faire monter l'arme sur demande.

Armes à distance :

ARME	PRE	DMG	PA	MODE	CR	MUN	DISP	COÛT
Ares Purgator	4	12P	-12	CC	5	2+énergie	35P	125000¥
Tanamyre Mah-Friend	4	10P	-12	CC	4	3+énergie	30P	95000¥
Tanamyre Striker	8	Selon javelot	-8	CC	1	10 javel	12P	3500¥
Tanamyre SuperStriker	8	Selon javelot	-8	CC/SA	1	20 javel	14P	5000¥
Tanamyre Delta-One	8	Selon javelot	-8	CC/SA	1/tube	20 javel	16P	7500¥
Lance-lames	6	12P	-8	CC	-	3	12P	12000¥
Lance-micro-lames	5	12P	-4	SA-FA	-	12	14P	16000¥
Miniduke	4	10	-2	CC	1	3	10R	1250¥
Combuster	4	9P	-5	SA	-	1	10P	575¥
Ares Ciel	7	7P	-8	SA	-	2*10	18P	26000¥
Ares Europe	7	10P	-8	SA	-	4*10	24P	45000¥
HERF-GUN	4	6H	-10	FA	-	10	14R	8500¥
Khurr-Khurr	5	Selon Sel	Sel	C/C	-	1	6	50¥

→ L'Ares Purgator et le Tanamyre Mah-Friend sont des putains de fuseurs. Le premier en date à ce jour est l'Ares Purgator, qui fut initialement développé pour ses équipes d'IHR firewatch, afin qu'ils disposent d'excellent moyen de venir à bout de blindés ou d'esprits insectes coriaces à Chicago. Soyons clairs, j'en viens à plaindre des esprits insectes. Le fuseur de Tanamyre, certainement issu d'espionnage industriel, arriva quelques cinq mois après. Le tout sortit dans les années 2079.

L'Ares Purgator a une portée de douze mètres là où le Tanamyre Mah-Friend a une portée de dix mètres. Elles sont interdites d'usage depuis lors par la court corporatiste suite à son arrêté sur les armes nucléaires à portage individuel, et on ne peut en trouver qu'en laboratoires de recherche fondamentale.

> De telles armes s'utilisent avec agi+armes de flux avec spé fuseur. Il est recommandé au tireur qu'il ait une protection anti-radiations.

Les fuseurs tirent des spray, dont le résultat final est un cratère radioactif de deux à trois mètres de rayon, et dont la profondeur varie selon le matériaux attaqué par le fuseur. En raison du temps de fusion des matériaux du fuseur pré-tir, tirer avec le fuseur est une action complète.

Selon le type de munition, se tenir à proximité d'un cratère de tir de fuseur provoque des dégât de radiation (rappel : l'armure n'offre pas de protection aux dégâts de radiation) dont le niveau de dégât dépend du type de munition utilisée.

Les dommages des fuseurs sont en deathlock.

Note : en raison de leur disponibilité, les fuseurs n'ont pas vocation à être sélectionnés à la création de personnage. Ils sont ici en tant qu'échantillon représentatif d'armement corporatiste secret.

Note² : les fuseurs ont été prohibés par la cour corporatiste, ce qui remet sincèrement la précédente remarque en question.

→ Les Tanamyre Striker, Superstriker et Deltaone sont des lances-javelots.

Un lance-javelot ressemble à un tube de lancement de la taille d'un fusil d'assaut auquel ont été ajouté un système de piston pour propulser les dits javelots dans les corps frais et prochainement hurlants de vos adversaires. Ces tubes, en raison des améliorations standards qu'on y met (équilibre du poids, système de rechargement) ressemblent au final à des putains de rectangles ; à des « pavés », me rectifieront les géomètres.

Le tanamyre striker dispose d'un unique tube de tir, et fonctionne au coup par coup. Il dispose d'une sécurité.

Le tanamyre superstriker dispose d'un unique tube de tir, mais peut tirer en semi auto, et fait amusant, a plus de munitions. Il est donc plus lourd (considérant que les javelots font chacun un mètre de long et sont en ferraille) et est généralement soutenue par une poignée installée sur le

dessus. Le delta-one, enfin, est une copie conforme du tanamyre superstriker, à cela près qu'il dispose de deux canons ; la jonction entre les deux canons est creuse et permet donc le passage de câble reliant les deux javelots. Données techniques ci-dessous.

- > Ces armes s'utilisent avec agi+lanceurs, et ont la portée de fusils à pompe.
- > Les dommages des lances-javelots sont en deathlock s'ils sont physiques.

- > Un membre de ma team utilise un lance-javelots de temps à autre. C'est efficace pour clouer des fils de putes, mais le problème avec cette arme est sa cadence de tir, et son incapacité à faire des tirs de couverture. Il faut savoir être flexible, de toutes façons. Les lances-javelots sont cependant moyennement discrets. Durs à dissimuler, et quand on tire, il font un gros « TCHACK » à chaque coup du au système de propulsion par vélinage. C'est moins fort qu'un coup d'arme à feu, l'arme ne peut pas intégrer de silencieux et à quoi bon, le principal bruit provient ensuite de la surface qui encaisse le javelot en acier dans la gueule. Le point fort réside dans le fait qu'aucune armure ne protège efficacement d'un pieu en métal à propulsion vélinée.

- > User : Kerang !

→ Les lances-lames sont sortis la même année des centres d'armement de Tanamyre et de Krime Il s'agit de lanceurs fonctionnant avec la même technologie que celle des lances-javelots, à cela près que ces armes tirent des lames. Les lance-lames simples tirent au coup par coup des lames monofilament de la taille d'un avant bras. Les lance-micro-lames projettent des lames monofilament de la taille de lames de rasoir à la façon de shrapnel. Données techniques ci-dessous.

- > Le lance-micro-lames peut tirer en courte, moyenne et grande dispersion à la façon d'un fusil à pompe.

- > Les dommages des lances-lames sont en deathlock s'ils sont physiques.

→ Ares Europe & Ciel : ces armes laser ont été développées par Shiawaze suite au développement des premières armes laser par Ares. La particularité de ces armes laser tient dans le fait que leur longueur d'onde est invisible à l'œil nu, bien qu'elle puisse être vue avec une vision thermographique. Le réglage de la fréquence du laser pour obtenir ce résultat fait que, fatalement, son coefficient de pénétration de matériaux s'en voit réduite. Shiawaze Europe fait la taille d'un fusil d'assaut et en a la portée. Le Shiawaze Ciel fait la taille d'un fusil de sniper et en a aussi la portée. Contrairement aux autres armes laser, celles-ci n'ont été conçues que pour être alimentées par des power-clips, afin d'éviter la surcharge en poids occasionnée par un power backpack. Le modèle Europe peut accueillir deux power clip à la fois, et consomme trois power units par tir. Le modèle Ciel peut accueillir quatre power clip à la fois, mais consomme cinq power unit par tir.



→ Les HERF-GUN, sortis par diverses corporations sous divers noms, sont des armes à ondes qui ont pour fonction de faire griller le matériel électronique : ils servent donc à attaquer drones et spécifiquement, implants (que l'on cible avec les règles de called-shot de run&gun). La portée est celle de pistolets mitrailleurs, et les dommages uniquement électroniques. Ils utilisent des power units comme munitions.



→ Le miniduke est un canon à main lourd s'usant avec la compétence armes lourdes. Il tire des œufs de pigeon tellement énormes que des micro-grenades peuvent servir de munitions et peuvent être tirés avec un malus de 2. La précision de l'arme est mauvaise mais monte d'un point si elle est portée à deux mains. Portée de pistolets lourds.



→ Le combuster est une sortie récente de Krime. Plutôt prohibé, il s'agit littéralement d'un pistolet à napalm. > Il utilise la compétence et les règles des lances-flammes. La portée est courte, et la munition – de lance-flamme, cf run&gun – est utilisée en trois tirs.

→ Khurr-Khurr Patator : La nouvelle arme bon-marché et à la mode. Le Khurr-Khurr Patator est, vous l'aurez deviné à son nom, un lance-patate. C'est une affaire très sérieuse. Initialement créée par un gang du nord de Syndey nommé « Les Gars de Khurr », le présent lance patate se nommait « Khurr Patator », et disposait d'un unique tube de lancement dont la finalité était de lancer des boules de pétanques sur... eh bien, à peu près tout et n'importe quoi, mais surtout n'importe qui. Le Khurr-Khurr Patator, a, à la

différence de son prédécesseur, deux canons, et ce, pour projeter deux fois plus de projectiles. Eh oui.

Le Khurr-Khurr Patator est un modèle de patator à combustion, et sa portée fluctue donc entre 90 et 110M ; certains modèles faits par des universitaires quelques années plus tard lorsque les patators se démocratisèrent pouvaient projeter des projectiles jusqu'à 240M. La précision du projectile est généralement catastrophique, et bien évidemment, il perd en vitesse au fur et à mesure de sa volée.

> Quoiqu'il en soit, ces patators tirent généralement des boules de pétanques, et bien des modèles se sont vus doter de barilletts pour une cadence de tir plus soutenue. Étant donné le caractère modulable de ce type d'arme, sentez-vous libre de les modifier à loisir avec les accessoires pour armes du livre de base ou d'autres suppléments. Les patators servent actuellement de lances-grenades. Pour toucher à bonne distance, il faut utiliser la compétence de lanceurs. Deux succès sont requis pour toucher à moins de 90mètres. Trois à moins de 110 mètres. A chaque tranche de 20 mètres complémentaire, augmenter de un le seuil de difficulté pour le lancer de grenades.

MUNITIONS :	PRE	DMG :	PA :	DISPO :	COÛT :
Plutonium raffiné pour fuseur	-	6	Radiation	28P	2000¥/mun
Javelot standard [R]	-	8P	-	12P	50¥/mun
Javelot explosif	-	10P	-	15P	300¥/mun
Javelot électrique	-	9P+2E	-	13P	200¥/mun
Javelot stick'n'shock [R]	-	10E	++8	12P	150¥/mun
Javelot flash [(R)]	-	8P	-	12P	75¥/mun
Javelot acéré [R]	-	9P	-	15P	100¥/mun
Javelot chaîné [R]	-	8P	-	12P	50¥/mun
Lames conventionnelles	-	-	-	12P	100¥/lame
Lames devastator	-	-	-	14P	500¥/12
Grenade incendiaire	-	14P(f)	-5	12P	200¥

> Les munitions pour fuseur au plutonium raffiné provoquent, en plus des dégâts démentiels de l'arme, des dommages de radiation auxquels on ne résiste qu'avec la constitution seule, ou bien des protections adaptées. A noter que les armures spécialisées telles que les Mil Spec Battle Armor n'offrent pas de succès automatiques au test de défense face au tir de fuseur.
 → Les javelots sont les munitions du lance-javelot. Logique. Le standard est un pieu en ferraille, alors que l'explosif contient des explosifs dans l'avant de son tube, ce qui déséquilibre le projectile et force à tirer en lob. Le javelot

électrique dispose d'une batterie se sur-déchargeant sur la cible lors de l'impact : la décharge est telle que la cible reçoit des brûlures en plus du choc normal, et peut prendre feu sur une complication, échec critique à la défense ou réussite critique au test de l'attaque. Le javelot stick'n'shock est un javelot normal auquel un a attaché un poids à l'avant, histoire de ne pas empaler l'adversaire, pour plutôt l'assommer ou lui couper le souffle. Le javelot flash est un javelot normal, mais dont le tube, transparent à l'arrière, diffuse une série de flash similaires à ceux d'une grenade flash. Le javelot dit acéré, enfin, a juste une pointe taillée en monofilament. Le javelot chaîné a juste un trou à sa base, afin de pouvoir être attaché à un autre javelot chaîné, et ce, avec un câble, standard, ou monofilament pour les petites folles. Le prix diffère selon le câble acheté.

> Note : les javelots annotés [R] sont récupérables. Le javelot flash l'est aussi, mais doit être rechargé à une prise murale (une heure pour recharger un javelot). Le javelot électrique, enfin, est récupérable en tant que javelot normal, tout comme le javelot acéré, dont la pointe s'est émoussée.

→ Lames : les lames conventionnelles sont des lames plates de la taille d'un avant-bras et servent de munition pour les lances-lames et étant monofilament et dénuées de poignées, ne peuvent pas avoir d'autres utilités. Vendues à l'unité et facilement constructibles sur le marché noir via imprimantes 3D, elles restent cependant prohibées. Les lames devastator sont des lames monofilament de taille égale à celle de lames de rasoir, et vendus dans des chargeurs adaptés : elles sont tirées par les lances-microlames à la façon d'un fusil à pompe, qui concrètement, tirerait du shrapnel monofilament.

> Grenades incendiaires : tout est dans le titre. Elles perdent, du au souffle, deux points de dommages par mètre au delà du point d'impact.

NOUVEAU MATERIEL, ARMURES, ET AUTRES SALOPERIES.

Nouvelles features d'armure : (Foutre cet encart à droite, en rouge, etc.)

> « Casque intégré » : l'armure dispose d'un casque intégré non-réversible, et, de fait, ne peut pas voir un casque être porté en plus avec.

> « Matériaux complexes » : ind. 1 à 4, chaque point d'ajout augmente de 25% le coût de l'armure et consomme 1 de capacité. Matériaux complexe applique des malus égal à son indice à tout sort de manipulation lancé sur son armure ainsi que sur son porteur, et applique ce malus à tout sort de contact, qu'il soit consenti ou non.

« Émetteur d'Eldrich » : ind. 1 à 4, disponibilité : 4*ind, 1000¥/indice. Ces électrodes s'appliquent sur la boîte crânienne du porteur et perturbent les effets magiques d'altération mentale et d'influence. Le port de cet objet octroie à son utilisateur un bonus de dés égal à son indice pour résister à tout

sort de contrôle mental, d'influence ou autres sorts et pouvoirs d'esprits à effets similaires. Si l'utilisateur tombe toutefois sous contrôle mental, le malus à sa résistance est réduit de l'indice de l'émetteur. Cet émetteur perturbant le flux des particules mana, si un éveillé en porte, il a un malus à son indice de magie égal à l'indice de l'émetteur porté.

> C'est la sortie récente de Mitsuhamma. Ils s'en servaient à l'origine pour leurs équipes de recherches thaumaturgiques, mais il sembleraient qu'ils aient décidé de les commercer à grande échelle. Ce dispositif consiste en quatre électrodes cumulatives qui « brouillent » les effets inhérents aux contrôles mentaux. Je ne sais pas trop comment ces trucs marchent, mais chaque électrode affecte une partie différente du cerveau, et plus on en a, mieux c'est. Les deux 'trodes de bases se vendent par paires, et se mettent au niveau des tempes. La troisième sous le cervelet, et la quatrième sur le front. Cela dit ce quatrième modèle est quasiment introuvable car pas encore commercialisé, allez savoir pourquoi, affaire à suivre.

> User : De Erfenis

> Je vais passer une commande de ces trucs pour toute ma team. C'est indispensable.

> User : Kerang !

> De même.

> User : Rapture



COMBINAISON ROULT, aka "la suédoise" : Armure 16

La combinaison Roulut fut créée par une corporation mineure suédoise éponyme lors de la première euro-guerre, sur demande du gouvernement russe. Ses capacités de protection couplées à ses adaptations thermiques ont offert de bonnes chances de survivabilité à ses utilisateurs lors de combats en milieu polaire. Une grande capacité est laissée à l'armure afin de lui fournir des modifications ultérieures.

Coût : 16500¥	Dispo' : 15R	Capa : 10
---------------	--------------	-----------

Custom fit, gear acces, restrictive, casque-intégré, padded, custom protection (insulation 7, thermal damping 5), flare compensation, matériaux complexes 3, respirateur interne ; *sans fil* : +1 aux test de survie en milieu polaire ou température négative.



COMBINAISON SEVA : Armure 18

Les combinaisons SEVA furent mises au point par Evo et Proteus AG lors d'opérations nécessaires en zones à risque toxique (sox, etc). Extrêmement lourdes et peu maniables, ces armures offrent toutefois des protections adaptées à bien des situations de crise. Comme pour les milspec, il est considéré comme impossible de nager avec.

Coût : 23000¥	Dispo' : 16R	Capa : 8
---------------	--------------	----------

Features : custom fit, holster, gear acces, restrictive, casque-intégré, padded, isolation chimique, protection radiations 10, protection thermique 4, respirateur interne, matériaux complexes 4.

LE CYBERWARE DE L'ANNEE :

> Me concernant, j'ai fini de partager les bonnes trouvailles récentes. Je laisse notre doc favorite prendre le relais concernant les cyber et biotech' homologuées qui ont le tag « Aurora approval ».

> User : De Erfenis

> En effet.

> Admin (sysop) : Aurora

> PUBLIE PAR « AURORA ».

Salut les enfants. Je ne suis pas là pour vous vendre quoi que ce soit ni pour vous conseiller quoi que ce soit. J'atteste juste de la qualité réelle et approuvée des dispositifs suivants. Donc ne vous attendez pas au partage d'implants défectueux comme la dernière gamme des frères Grey à Chicaco qui a tournée en véritable histoire d'horreur.

Commençons.

FIXE DE REGLE : Gamme d'implant Omégaware (édit du contenu de chrome flesh, règle optionnelle)

Voulez-vous vous implanter avec de LA MERDE ? Si oui, bienvenue !

Nb : Les implants de gamme omégaware sont ce qu'il y a de pire sur le marché, avec les implants d'occasion, bien entendu. Les implants en omégaware réunissent des implants invendus disposant de défauts structurels (par exemple, une articulation qui bloque, ou un système de smartgun qui refusera de fonctionner face à des corporatistes d'Ares technology) ainsi que les implants de première et seconde génération (les premiers cybermembres sortis durant les années trente ou quarante, par exemple). Les implants en omégaware sont strictement du cyberware et du somatoware : pas de bioware, de geneware, de nanoware, ou que sais-je encore.

En conséquence, voici les bails d'achat de l'omégaware :

Type d'implant :	ESSENCE	DISPONIBILITÉ	COÛT
Antique ou moderne, l'implant contient des erreurs structurelles.	X1,2	-5	X0,7

IMPLANTS :

Accessoires pour cybermembres :

Je vais citer un de mes anciens professeurs en école de médecine.
« Votre cyber', c'est comme votre pute : vous lui pimpez sa race. »

- > Ça, c'est dit. Je sens que la suite va être bonne.
- > Admin : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHTS

C'était vraiment un bon professeur, et surtout, un cybernéticien remarquable. Comme tout bonhomme qui se respecte, son avide de pute de femme lui a demandé le divorce car il travaillait trop au nom de la science, et il a perdu sa baraque, ses gosses, bref la totale. S'est-il pendu ? Est-il devenu gros ? Dépressif ? Sous cachetons ? Que nenni ! Il est devenu plus heureux que jamais, car on ne être QUE heureux quand on a du cyber, et surtout, des étudiant et étudiantes tels et telles que moi. Donc suivez l'exemple de cet homme, et investissez dans les fonds de recherche en cybernétique, ou consommez-en.

Commençons avec quelques accessoires. Ceux-ci s'installent sur vos cybermembres en consommant de la capacité.

ACCESSOIRE	CAPACITE	DISPO	COÛT
Propulseur (indice 1-3)	Ind1=5, ind2&3=8	[Ind*8]	Indice x 15000¥
Vérin de bras (indice 1-4)	[1*indice]	[3*ind]	Indice x 4500¥
Bouclier Transys "EMP guard"	[1]	12R	3000¥
Ares Razorhand	[4]	15P	7500¥
Tanamyre Razorhand	[4]	15P	8000¥
Scie, circulaire ou non	[2]	6	850¥
Pince	[6]	12P	2000¥
Pince Lourde	[15]	15P	5500¥
Cyberdentier	[1]	5	650¥
Cybermain magnétisée	[4]	12R	8500¥
Optimisation de cybermembre (ajout de nouvelles optimisations)	[2]	Membre +2	Membre+2000 ¥
Modification Evo Shinobi Varappe	[1]	6	750¥
Renf. "Hardliner" apparent	[0]	5	500¥
Renf. "Hardliner" dissimulé	[1]	5	1000¥

► Propulseurs :

Cette création est l'enfant bâtard de Krime et d'Evo, et vous allez comprendre pourquoi à la vue du résultat. Ça a émergé d'un projet de recherche commun suite à des problèmes de droits. Ainsi : vous voyez ces runneurs dans le dernier blockbuster qui ont jugé bon de mettre des micro-réacteurs dans leurs cybermembres pour faire des rocketjump ou bien pouvoir voler ? Eh bien, l'ami, à présent, c'est à votre tour, mais en version réaliste : oubliez l'idée des vols. Ces systèmes de propulsion sont si spécifiques d'usage, si chers et si inefficaces qu'ils ont fait un véritable bide commercial. Les données techniques sont ci-dessous.

> Les propulseurs d'indice I permettent de ralentir une chute, et incluent le déploiement de volets de sécurité ; en cas de chute, si vos quatre membres disposent chacun d'un propulseur d'indice I ou plus, vous disposez d'un bonus de +2 dés à votre test de chute-libre. Aussi, le personnage annule trois mètres de dommage de chute par indice de propulseur (s'ils sont sur ses quatre membres), ou seulement deux mètres par indice de propulseur (s'ils sont sur ses deux jambes uniquement).

> Les propulseurs d'indice II, plus invasifs, sont assez violents pour vous permettre d'augmenter votre distance de saut maximal en vous... propulsant avec vos membres. Si chacun de vos membres dispose d'un propulseur, votre distance de saut en longueur max passe à $agi*5$.

> L'indice III ajoute des ailerons de vols, et inclut des capteurs laser de calcul de trajectoire : il vous octroie un bonus de +2 à vos tests d'acrobatie ainsi qu'à votre limite physique lorsqu'il s'agit de sauter ou de tomber avec les propulseurs. Attention : cette amélioration fait passer de force vos propulseurs en sans-fil.

Sans-fil (ind I et II) : les propulseurs vous donnent +1 à vos tests de gymnastique et chute libre lorsqu'il s'agit de sauter, et augmentent votre limite physique de +4 pour les sauts.

Note : ne mettre des propulseurs que dans ses deux jambes fonctionne tout aussi bien, et permet, vous l'aurez deviné, de réaliser des rocket jump effectifs avec un indice de II minimum. Votre distance de saut en hauteur maximal passe alors à votre $tailleX2$ max à : votre $tailleX2 + 2m$ /succès excédentaire à un test de chute libre/d'acrobatie.

Règle spéciale : le propulseur en tant qu'arme exotique : (foutez cet encart sur la gauche).

Envie de griller la gueule de quelqu'un avec un propulseur ? Cela est possible si celui-ci est d'indice II minimum.

Précision : 4(6) ; Dommage : 10P ; PA-6.

En cas de complication, les propulseurs sont défaillants et le personnage ne peut pas bénéficier de leurs bonus. En cas d'échec critique, il se passe une couille dans le système de combustion d'un des propulseurs, et il explose. Les dommages sont égaux à ceux de flammabilité de carburant (cf run & gun) et infligent donc 20P(f).

> Mais c'est TOTALEMENT DINGUE.

> Admin : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHTS

> Wow, wow, WOW. C'est quoi ces merdes ?! Je croyais que tu allais partager du matériel fiable ? Et comment on alimente les propulseurs d'ailleurs ?

> User : De Erfenis

> Avec du kérosène.

> Admin (sysop) : Aurora

> Mais c'est hautement inflammable !

> User : De Erfenis

> Exactement. Cela dit, l'implant est... fiable. Fonctionnel. Opérationnel. A condition d'être entretenu auprès de votre cybernéticien spécialisé. Mais il reste terriblement,

affreusement cher pour ce qu'il fait, surtout lorsqu'une paire de bottes avec une gecko grip, un lance-grappin ou des vérins de jambes cumulées et une bonne dose de compétence peuvent rivaliser.

> Admin (sysop) : Aurora

► Vérins de bras :

Inspirée du principe du marteau piqueur, cette option augmente grandement la force d'impact instantanée. Malheureusement les vérins de bras n'ont jamais eu autant de succès que leurs homologues aux jambes car leur utilité est trop circonstancielle. Vous pensez que ces outils augmenteront votre compétence au combat ? Vous avez tort puisque cela signifie que vous frapperez uniquement en estocade et sur une cible qui, de un, ne bougerait pas, et de deux, ne tenterait pas activement de vous esquiver, de vous dévier ou encore de vous fluffer. Aussi, ce dispositif est prohibé dans les sports de combats à base de cybernétique. Néanmoins le système pneumatique de l'arme peut être utilisé pour compenser le recul d'armes automatiques ou bien pour lancer des trucs, ce qui donne un petit avenir à ce dispositif. Les fiches techniques ci-dessous.

> Donc pas de falcon-punch ? La hype est morte.

> Admin : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHTS

> Chaque niveau (maximum 4) augmente de 1 la force pour le calcul des dégâts de corps à corps à main nue ou avec des armes tranchantes en estocade lors d'attaques surprises et pour tout test de force nécessitant un effort instantané (mais pas aux tests étendus). Par contre, il augmente de son indice la compensation de recul naturel, ainsi que la force pour établir la portée des armes de jet (grenades, boules de pétanques, exemplaires de la bible, etc).

> *Sans fil* : la puissance des vérins de bras devient plus modulable, et permet au personnage de s'en servir pour asséner des coups étourdissants au lieu des physiques. Aussi, lorsque le personnage dispose d'une paire de vérins de bras, il dispose d'un bonus de +1 à la compétence active qu'il utilise avec les vérins (+1 dés pour le combat au corps à corps, par exemple).

► Bouclier Transys « EMP guard » :

Cette option inclut des fusibles, des circuits redondants et des composants résistants aux ondes électromagnétiques. Elle est fréquemment utilisée chez les hackers, puisqu'elle permet de protéger un commlink implanté, qu'il soit dans un cyber-membre ou non. Ce bouclier confère un bonus de +2 au device rating du membre pour résister aux ondes électromagnétiques, comme les grenades EMP, les HERF guns, ou encore les effets élémentaires

électriques, naturels ou magiques. Dans le cas d'un membre cybernétique, le bonus s'applique également aux accessoires implantés dans le membre.

► Razorhands :

Lorsqu'il s'agit de tuer, il n'est pas nécessaire de se prendre la tête : les jouets les plus simples sont toujours les plus fonctionnels.

Les razorhands sont une version « améliorée » des griffes cyber-implantées. Si les griffes traditionnelles font deux à trois centimètres de long et se greffent aux ongles, les griffes dont on parle ici font à minima sept centimètres de long, et sont fixées sur le dessus de la main de manière articulée, pour aussi pouvoir servir de poing américain tranchant si le besoin s'en fait sentir. Dans le cas de la tanamyre razorhand, une lame est aussi dissimulée dans la paume, et le simple fait de redresser d'un coup sec sa main en arrière suffit à la faire sortir.

> La compétence arme tranchante est requise, et bien sûr, la spécialisation armes cyberimplantées entre en vigueur.

	Allonge	Dommages	PA
Ares Razorhand :	-	(FOR)P	-5
Tanamyre Razorhand :	-	(FOR+1P)	-4

► Scie circulaire/non circulaire :

On suppose que l'idée de cette amélioration d'implant a été pondue par un ingénieur de doc-wagon, qui voulait des scies à os « plus portatives ». Chapeau l'artiste : depuis que ça existe, les gangers arriérés s'en servent comme arme à faible coût, et pire encore, les créent eux-mêmes à l'arrache. La scie, si à os, peut sortir par la paume, ou par le côté de l'avant-bras opposé au pouce. Si circulaire, elle est dépliable, tient sur un axe, et sort aussi du côté de l'avant-bras opposé au pouce.

> Attention : les scies sont fragiles et peuvent casser sur de grosses armures.

La compétence arme tranchante est requise, et bien sûr, la spécialisation armes cyberimplantées entre en vigueur.

	Allonge	Dommages	PA
Scie implantée :	-	9	-2

Règles complémentaires : Pour 500 nuyens de frais supplémentaires, la scie implantée dispose d'un propre soft d'aide à la découpe, et la précision de

celle-ci n'est donc plus équivalente à la limite physique du personnage, mais à 6.

Si la scie à os est ajoutée à un cyberbras disposant d'un « built-in médikit » (chrome-flesh p.89~90), le médikit, si sans-fil, est connectable à la scie, et donne à celle-ci de nouvelles fonctionnalités de découpe, compatibles avec l'outillage du dit médikit : en conséquence, en terme de règle, la scie implantée dispose d'une équivalence à un smartgun, connectable à un smartlink donnant un bonus de +1 à la découpe si le smartlink et sur support visuel tels des lunettes, ou +2 si sur un cybéroeil. A noter que la précision est encore augmentée de deux.

► Cyberdentier :

Prenez votre dentier, et LANCEZ-LE ! C'EST POSSIBLE !

Non, sans déconner. Cette sortie de Horizon m'a tuée, et donc je souhaitais vous la partager. Voici donc.

Votre dentier peut être programmé via comlink ou tout autre appareil pour « mâcher », même hors de votre bouche. Il agit grâce à une mini-batterie qui lui donne une autonomie de cinq minutes en gamme standard, dix en alphaware, quinze en betaware, et vingt en deltaware. Il sait gérer son équilibre pour culbuter sur lui-même afin d'un peu avancer, ou bien pouvoir faire des petits sauts en mordant fortement dans le vide. Les données techniques ci-dessous.

> Mordre avec le dentier revient à un test d'arme exotique (morsure) avec spé arme cyberimplantée, ou réa+véhicule exotique (dentier) lorsque contrôlé à distance.

Les dégâts sont très situationnels et à la discrétion du gamemaster.

> Le cyberdentier n'est pas forcément un accessoire de cybercrâne : il peut être implanté à même votre gueule pour 0,1 d'essence, et 6 de dispo.

Note aux riggers : pour 2000 nuyens supplémentaires, une micro-caméra est incorporée au dentier, au dessus des incisives supérieures : vous pouvez aussi entrer en plongée dans votre dentier, pour ce prix. C'est trop la folie.

► **Cybermain magnétisée** : En implant seul, la cybermain coûte 0,25 d'essence, au même titre qu'une électromain, par exemple. Cette version de cybermain sert aussi bien à s'aimanter à des surfaces métalliques qu'à... Intercepter des grenades en plein vol en les attirant vers soi. Si cette idée semble mettre votre vie dans un état de précarité certain, vous pouvez néanmoins (théoriquement) faire de véritables retour à l'envoyeur. Les données techniques ci-dessous.

> Pour une action simple à un test de réa+armes de jet, vous pouvez relancer la grenade (si elle n'a pas de dispositifs de détonation à l'impact) ou un couteau polarisé dans la direction générale de votre choix.

> Chacune de ces mains que vous vous mettez vous octroiera un bonus de +1 à vos tests d'escalade sur des surfaces métalliques.

Sans fil : vous ne lancez plus la grenade, mais l'expulsez magnétiquement. La portée de celle-ci devient conforme à celle d'un lance micro-grenade implanté.

► Pince normale/lourde.

La pince dite normale est déjà un putain de piège à loup qui encadre votre poing furieux. Son utilité est intuitive.

La pince lourde fait à minima cinquante centimètres de long, et son design varie selon offre et demande. Comme l'autre pince, elle entoure votre main. Certains les veulent dentées et courbées, d'autres les veulent tranchantes et longues. Les goûts et les couleurs, en bref. Lorsqu'en alphaware ou en qualité supérieure, la pince lourde peut se replier en arrière et se plaquer contre les bras afin de ne pas être invasive, mais cela reste manuel. Données techniques ci-dessous.

> Replier la pince en arrière est une action complexe.

> La pince lourde peut être implantée à même la chaire plutôt qu'être une amélioration de cybermembre : dans quel cas, veuillez vous référer aux règles d'armes cyberimplantées extrêmes (chrome-flesh, p.91) pour les différents coûts.

Sans fil : replier la pince en arrière est une action gratuite.

Sans fil : vous pouvez mieux contrôler votre pince pour donner des pinçons secs sans broyer votre adversaire, vous permettant ainsi d'asséner des dommages étourdissants au lieu de physique.

Attraper/broyer/découper quelqu'un à la pince nécessite un test d'agilité + arme exotique (spé pince implantée). Lorsqu'il s'agit de garder les pinces fermées pour frapper comme un attardé avec, le test est d'agilité + armes contondantes, et vous faites des dégâts similaires à ceux faits à main nue.

Votre jouet :	Allonge :	DMG :	PA :
Pince	-	7	-2
Pince Lourde	1	11	-2

► Optimisations de cyberimplant :

De nouvelles sorties cette année. Les données techniques sont ci-dessous.

> Conformément aux optimisations en vigueur dans chrome-flesh, les présentes optimisations donnent un bonus de +1 à la compétence associée lorsqu'installés par paire, et +1 à la limite du test approprié par cyberoptimisation.

- *Eraser 9-M5* : Une des dernières créations d'évo, servant à ses implantés oeuvrant à crashcart : les cybermembres de l'utilisateur contiennent des compartiments de stockage de produits médicaux en quantité limitée, incluant insuline, sang, sérum physiologique, adrénaline, morphine, et on en passe, ainsi que des bandages, compresses, et outils d'incision à usage unique. Aide donc aux *premiers soins*, et plus ou moins comme les médikits, doit être rechargé avec une recharge de médikit, mais seulement après deux utilisations.
- *Kaiserder* : Optimisation de cybermembre sortie tout droit des locaux de la Seaderkrupp, afin qu'elle soit appliquée à certains agents de sécurité cyberimplantés ; sert à la gestion de l'équilibre du corps ainsi qu'à un positionnement optimal lorsque l'utilisateur utilise des *armes automatiques légères* comme les uzis. Cela ne marche pas sur les fusils d'assaut, etc.
- *Rurhmetal Virtuosis* : [Excpt. : Dispo+6P, prix +5000¥] Un des rares outils cybertechnologiques sortant des locaux de Rurhmetal ; initialement fourni aux troupes d'infanterie de la MET2000 disposant d'accréditation de port de SF20, tout comme l'arme, le kit d'installation de l'optimisation est finalement fourni par Rurhmetal à tout client approuvé par MET2000. Ces optimisations de cyberimplants (installables sur jambes et bras) disposent d'attaches et d'une monture gyroscopique partielle et modulable aidant au port des *armes lourdes*.
- *Relator Swipper 83* : Si ces optimisations de cybermembres ont un nom qui évoque une nouvelle marque de fusil d'assaut, il s'agit d'une nouvelle gamme d'optimisations pour cybermembres tout droit sortie de Marine Technologies, la filiale d'Aztech taffant dans la construction navale et l'aquaculture : finalement, cette technologie aura servie aux jo's. Il s'agit de compartiments contenant se remplissant d'eau afin d'entraîner un plongeur vers les bas-fonds, et pouvant l'expulser afin de l'aider à remonter. Une palmation déployable de cyberdoigts via une membrane élastique est aussi rendue possible. Confère donc une aide à la *plongée*.
- *Halo* : Envie de vous jeter dans le vide ? Ces optimisations de cyberimplants sont aussi valables pour cybercrânes et cybertorses, et aident à gérer la stabilisation du corps lorsque non disposé sur une surface solide : cela sert donc à la *chute libre*.
- *Libertad !* : Initialement inventé par des cyberingénieurs reconvertis en Shadowrunner en Aztlan afin de « bien niquer leurs gueules et bien

faire chier les autorités locales », il s'agit de compartiments de bras disposant d'une belle chiée d'outils d'intrusion, incluant tournevis, pinces, crochets et toute saloperie aidant aux opérations de *serrurerie*. En conséquence, en plus d'être restreint, cette cyboptimisation exclue son porteur serrurier de la nécessité d'avoir un kit de serrurerie sur lui. Une variante légale existe pour les opérations de tuyauterie, et est raffolé par les plombiers du sixième monde.

- *Fuchi Virtuoso 2.0* : Ce qui est dingue, c'est que ce truc existe : là où la version d'origine (p.87, chrome flesh) sert aux tests de représentation, les concepteurs de cette merde ont décidé de créer des games de revêtement d'implants qui, en outre de s'adapter à la luminosité ambiante afin de mettre son porteur en valeur (oui, oui) contiennent des gestuelles de rhétorique discursifs déjà enregistrés, ainsi que des mimiques faciales juste extraordinaires pour toute installation sur cybercrâne. Ce truc vous donnera un *leadership* extraordinaire, pour sûr.

► Modification Evo Shinobi Varappe :

Cette modification est composée d'un revêtement « Gecko Tape » rétractable sur les mains ou les pieds ainsi que d'ergots également escamotables sur les coudes ou les genoux, facilitant grandement l'escalade. Pour fonctionner correctement, cette modification est installée par paire, chaque paire donne un bonus de +2 pour les tests d'escalade.

Cependant, cette modification de cybermembre diminue par deux la vitesse d'escalade du personnage.

► Renforcement « Hard Liner » :

Renforcement des poings ou pieds (ou encore des coudes et genoux) avec des plaques de densiplast ou de titane. Existe en version apparente ou dissimulée. Le modèle apparent est directement riveté par-dessus le poing ou le pied, tandis que la version dissimulée est intégrée dans la structure du membre, ou posée sous la peau dans le cas d'une implantation sur un membre de chair (dans quel cas, les valeurs d'essence sont de 0,1 pour l'apparent et de 0,2 pour le dissimulé). Les versions apparentes sont très populaires dans les milieux « gangsta » et sont souvent décorés comme des bijoux avec métaux bling-bling et pierres tape-à-l'oeil. Le renforcement « Hard Liner » augmente la DV de 1 lors des attaques de mêlée, mais, bien que compatible avec d'autres implants de ce type, leurs bonus ne se cumulent pas.

Implants supplémentaires :

Peu de grosses sorties cette année. Essentiellement des systèmes que je qualifierais volontiers d'encaissement et de survie. Il y a toujours l'implant du Dr. Wilson Harrys Cerebrae-pigeon que je vous déconseille, mais si vous souhaitez des sorties fiables, achetez corpo' ; données d'achat et de points de ventes ci-dessous.

IMPLANTS				
TYPE	ESSENCE	CAPACITE	DISPO	COÛT
Ossature renforcée :				
→ Carbure de Silicium :	1,75	-	20P	60000¥
Coeur artificiel :				
→ Tanamyre Prothesis	0,45	[1]	12R	12000¥
→ Evo Core 3.0	0,5	[2]	15P	16000¥
Extracteur médullosurrénal ind 1-2	Ind*0,3	-	8R*ind	12000¥*ind
Connecteur d'exosquelette	0,75	-	12R	50000¥

► Ossature renforcée : Carbure de Silicium.

Je vous transmets les données techniques ci-dessous afin que vous puissiez comparer la nouvelle ossature d'Evo aux précédentes.

MATERIAU	CONSTITUTION	ARMURE	DMG A MAIN NUE
Plastique	+1	+1	(FOR+1)P
Aluminium	+2	+2	(FOR+2)P
Titane	+3	+3	(FOR+3)P
Carbure de Silicium	+4	+4	(FOR+4)P

Cette nouvelle ossature sortie en 2080, non-contente de vous forcer à vendre votre malheureuse mère pour pouvoir être achetée, vous donnera des défenses vraiment raisonnables. Le processus d'implantation reste si invasif que vous perdrez une quantité ahurissante d'essence, donc amateurs et non professionnels s'abstenir. Dans la majeure partie des continents américains ainsi qu'en Europe de l'ouest, cette ossature est encore prohibée. En Russie,

Océanie et en Asie, elle est déjà restreinte à peu près partout mais peut être acquise sur commande anticipée.

> Rappel : le bonus d'armure des squelettes est CUMULATIF avec la consti octroyée, mais vous permettra surtout de pouvoir vraiment défigurer votre prochain à main nue.

> Nb : l'ossature en carbure de silicium n'est pas disponible en omégaware.

► Cœurs artificiel :



→ Tanamyre Prothesis est un des premiers cœurs cybernétiques modernes et surtout fonctionnels à avoir vu le jour. Sa particularité est que sa vitesse de battement peut être accrue de manière modulable (une batterie légère est intégrée à cette fin). Données techniques ci-dessous.
> Il donne un bonus de +2 aux tests de fatigue. Note : afin d'éviter les répétitions, considérez que tous les cœur cybernétiques disposent de cette fonctionnalité. Il augmente déjà la constitution implantée d'un point. Aussi, on peut y accéder facilement par une trappe implantée à même la surface du torse, pour l'ajout de modifications amusantes.

→ Le Evo Core 3.0 est difficilement trouvable sur le marché, car interdit aux civils. C'est la gamme d'au dessus. Pour en avoir implanté un, c'est du testé et approuvé. Données techniques ci-dessous.

> Pareil qu'avant, il augmente la constitution implantée d'un point, offre +2 dés aux tests de fatigue, et est accessible via une trappe. Il dispose de deux points de capacité, et est prévu pour y voir être ajouté un nanohive en hardware. Les deux implants doivent strictement être de la même gamme pour être combinable.

> Note sur les cœurs : un Evo Core 3.0 avec nanohive hardware devient, par défaut, *sans fil*.

> Note sur les cœurs : les deux cybercoeurs disposant de trappes peuvent théoriquement être boostés si branchés sur secteur via connecteur universel (aka : prise murale, yeah). Un test de log+cybertechnologie (2) ou autre chose du genre peut permettre d'éviter une électrocution. Le joueur verra sa limite physique augmentée pour quelques minutes du nombre de succès

excédentaires au test de branchement au mur, le tout divisé par deux, arrondi au supérieur.

► Extracteur médullosurréal :

Nouveauté somatoware tout droit sortie des laboratoires de Shiawaze. Testé et approuvé, données techniques ci-dessous.

> Cet implant, lorsqu'activé par contraction musculaire de l'utilisateur (en bref, à sa demande propre), octroie à son utilisateur un nombre de points de volonté (augmentée) égal à l'indice de l'implant (avec tous les bonus que ça implique, en bref). L'effet dure trente minutes par indice de l'implant, et une fois l'effet terminé, l'utilisateur subit une case de dommage étourdissant non-résistible par niveau d'indice d'implant.

Pour des raisons qui sont encore à l'étude, cet implant affecte fortement l'essence des éveillés ; en conséquence, si le personnage est éveillé, le coût de cet implant en essence est multiplié par deux.

► Connecteur d'exosquelette :

Encore du somatoware tout droit sorti des laboratoires d'Evo. Ce truc est clairement aussi sale qu'il est Russe.

Cet implant est en fait une série de connecteurs nerveux situés aux niveaux des coudes, des épaules, des poignets, de la colonne vertébrale, de la nuque, aux cuisses, genoux et talons, et qui permettent à l'utilisateur d'utiliser des exosquelettes d'Evo. Puisque l'opération touche à des points névralgiques du système nerveux, les douleurs post-opératoires sont souvent décrites comme « atroces » par la majeure partie des enquêtés interrogés.

Comme pour l'extracteur médullosurréal, le coût en essence de cet implant est doublé sur les entités éveillées.

Les exosquelettes s'achètent différemment de l'implant, puisqu'il s'agit donc de matériel modulaire branchable et débranchable à volonté sur les connecteurs modulaires qui forment l'implant. Données techniques ci-dessous.

> Le bonus en constitution offert par les exosquelette est cumulable avec celui des ossatures renforcées ainsi que des renforcement de densité osseuses et peut dépasser la limite maximale théorique de +4.

EXOSQUELETTES :				
MATERIAU	Constitution	Armure	Dmg main nue	Compen recul
Polyuretahne	+1	+1	(For+1)P	+2
Chrome	+2	+2	(For+2)P	+4
Duralium	+3	+3	(For+3)P	+6

L'exosquelette en polyuretahne coûte 12000¥ et est dispo 10R.
L'exosquelette en chrome coûte 23000¥ et est dispo 12R.
L'exosquelette en duralium coûte 36000¥ et est dispo 16P.

LES SOFTS DE L'ANNEE :

> Passons aux programmes et aux dispositifs strictement électroniques.
On a quelques sorties là-aussi, et je laisse la parole à Kaspersky sur ce point là.

> User : De Erfenis

> *POSTÉ PAR « KASPERSKY#ANTIVIRUS#7.4 ».*

« Les sorties de cette année en terme de programmation proviennent toutes du milieu des ombres. On parle ici de programmes codés par des runners deckers, et autres habitués comme moi des réseaux matriciels indépendants. Il faut pas mal raquer pour avoir les copies des programmes suivants, vous savez très bien que ça marche comme ça dans notre milieu. Les trois programmes que j'ai à vous proposer sont libres de licence, mais illégaux dans la majeure partie du monde, et soumis à licence dans d'autres. Je ne vais pas spécialement vous tenir un court sur les attributions de licences de programmes matriciels et les facteurs qui mes rendent homologués.

Ah, et nous avons une sortie de la Seaderkrupp, qui nous présente les autosoft sous dongle d'hyperspécialisation. Ces dongle sont compatibles avec toutes les nouvelles CCR du marché qui ont les ports adaptés ; pour les anciennes, il va falloir bricoler.

Pour citer mes collègues : les données techniques et les liens d'achat sont ci-dessous. »

LOGICIELS (foutre cet encart sur la droite)		
Type :	Disponibilité :	Coût :
Database Emulator	8R	250¥

Damocles	8R	350¥
Matricial Electronic Warfare	10P	200¥
Dongle : Autosoft d'hyperspécialisation	12R	3500¥/dongle

> *Database emulator* : A vos risques et périls, ce programme augmentera de manière drastique la capacité de traitement de donnée de votre appareillage, augmentant sa valeur de 2 points. Cependant, il descend la valeur de SS amenant à la détection du persona de 6 points (donc de base, cette valeur passe de 40 à 34).

> *Damocles* : Si « mourrez, erreurs de données ! » est votre phrase favorite, alors ce cyberprogramme est fait pour vous : celui-ci augmente de 2 points la valeur de dégâts des piques de données infligés aux IA's de tout type, qu'il s'agisse de Sprites, Ghosts, Sapiens, etc.

> *Matricial Electronic Warfare* : Le fait est que quelqu'un a créé ce programme (probablement de manière accidentelle), et a jugé bon de le commercialiser : en une journée seulement, celui-ci a été prohibé par la cour corporatiste, car il était utilisé comme solution de low-cost pour se défendre matriciellement dans la street, et en raison de ses propriétés décrites ci-après : ce programme, lorsqu'actif, provoque de manière constante et passive un spam absolu de valeur de bruit de 3 qui affecte tout persona, appareillage et icône dans un rayon de 25 mètres autour de l'utilisateur. Fort heureusement, plusieurs utilisateurs faisant tourner ce programme dans une même aire d'effet ne verront pas le bruit se cumuler. Cependant, ce programme de merde est tellement mal codé que pour switcher ce programme avec un autre, il faut réussir un test de logique + logiciels de difficulté 3 pour réussir à le désinstaller de force.

> Mais qu'est-ce-que c'est qu'c'te merde ?

> *Admin* : VIOL3NT-(SUNNY)-D3LIGHTS

> *Dongle : Autosoft d'hyperspécialisation* : Ces gros dongle s'installent sur des Consoles de Commande de Rigging UNIQUEMENT, et une CCR ne peut supporter au maximum qu'un nombre de dongle d'autosoft d'hyperspécialisation égal à son indice d'appareil. Installer un de ces dongles nécessite l'usage d'un single pack d'electronic parts (cf. data trails p.65 & 66) pour créer un port adapté sur votre vieille CCR de runner. Ces softs comptent comme des programmes, mais s'ils sont plantés, ces dongle grillent et doivent être rachetés à nouveau. On considère que chaque dongle a un indice d'appareil individuel de 4 qui peut servir à divers tests de résistance.

Chaque dongle d'hyperspécialisation contient une spécialisation pour compétence, qui fonctionne comme pour les compétences telles que décrites dans le livre de base p.130. Une fois qu'un dongle est installé sur la CCR, il applique la spécialisation qui est contenue dedans (une spé par dongle) à tous les drones, véhicules, brefs les appareils esclaves et en autopilotes sur la CCR. Ces spécialisations ajoutent leur indice en dés aux compétences des drones (s'ils en ont via des autosofts) à condition qu'ils soient en autopilote : comme pour les autosofts, ces dongle ne s'appliquent pas à un drone dans lequel un rigger serait en plongée. Ces dongle ne comptent pas dans la limite de programmes que la CCR dispose.

« DES BOMBES » ! LES EXPLOSIFS DE L'ANNEE :

> Je me sentais de présenter ces nouveaux dispositifs. Mais je pense que notre démolitionneur favoris saura mieux vous présenter l'outillage suivant que moi-même.

> User : De Erfenis

> *POSTÉ PAR « SeveralBobbies ».*

« Sa-lut. Voici un article des plus détonants. Aujourd'hui, je vais vous parler de mines anti-personnelles. Alors voilà : je sais que c'est pas très très utile mais vous savez, dans le cadre de certaines runs, pouvoir mettre des mines c'est utile, surtout quand elles sont modulaires, qu'elles courent après vos ennemis, et qu'elles sont collées au plafond et qu'elles captent des ennemis au laser. Pour ainsi dire, je vais vous proposer des plans de montage pour mine particulièrement explosifs.

Alors ouais, dites-vous que les mines que vous rencontrerez seront surtout sur des sites corporatistes, en plein air, dans des champs de mars, au tiers-monde ou en zone de guerre. Et accessoirement, à l'entrée de planques de gens comme nous.

La Convention de Genève a interdit pas mal de mines car elles frappent principalement les civils, mais eh, QUI S'EN FOUT, HEIN, PAS VRAI ? Les premières mines datent de la putain d'antiquité et c'étaient des chausse-trappes, et puis à la fin du putain de moyen-âge elles étaient des mélanges à base de salpêtre, de poudre noir, et elles avaient le mérite d'exister. Durant les guerres mondiales les mines visaient principalement, je crois, enfin je suis pas trop sûr, à démolir les chenilles des tanks durant les guerres mondiales, mais bon elles servaient aussi à buter les gens puisqu'on estime que cinq

pour cent des morts de la seconde guerre sont dus à des mines anti-personnelles, et par ailleurs, le business de la mine anti-personnelle a été revu à la hausse lors des euro-guerres. Si vous ne connaissez pas des mecs comme moi, il est difficile de s'en procurer. FORT HEUREUSEMENT, je : là.

Les mines, on en a du de tous types, comme par exemple les mines nucléaires, dont une des premières gammes était celle du projet Anglais Blue Peacock. Sinon on a eu des trucs très vite mortels : comme la mine-S de la seconde guerre, un putain de truc de nazi qui bondit à un mètre cinquante en l'air avant d'exploser et d'envoyer un putain de nuage de shrapnel efficacement mortel dans un rayon de vingt mètres, et qui peut grièvement blesser voire tuer dans un rayon efficace de cent mètres. Maintenant on arrive bientôt en 2080 : et les mines, les gars, franchement, je veux pas dire mais y'a des trucs ahurissants. La majeure partie des mines ont pour vocation de juste arracher une jambe, soyons honnêtes. Alors pourquoi arracher un membre plutôt que de tuer ? Réfléchissez-y sérieusement : un soldat amputé est déjà hors combat pour de bon. Aussi, il représente une charge administrative et matérielle pour les services médicaux du camp d'en face qui doivent se charger de remettre les estropiés non pas sur pieds, haha, mais en vie. Le meilleur moyen de coûter à l'adversaire est de ne pas neutraliser un homme par la mort, mais deux : le blessé, et celui qui perd du temps à le soigner. Aujourd'hui encore, sur un site corporatiste, la majeure partie des mines seront des variantes de mines claymores, ou des trucs plus basiques dont le but est de provoquer une évacuation, une fuite des runners en en blessant grièvement un, et en alertant au passage la sécurité, qui préférera capturer un runner pour l'interroger plutôt que d'avoir à le tuer. Et puis, il y a toujours cet accord implicite corpo/runner de « on ne vous tue pas, on tente plutôt de vous capturer, et vous vous évitez de tuer nos mecs histoire qu'on ait pas à payer les primes de décès, à devoir reformer des mecs, etc ». Bon. Il y a aussi les sites top secrets où vous aurez des mines sauteuses à fragmentation lourdes dont le but sera de vous tuer en plus d'alerter l'IHR la plus proche, mais bon, que voulez-vous, ainsi va le monde !

NOUVEAU SENSEUR :

► **Détecteur de mines :** 5000 nuyens ; dispo 10 (sont utilisation est réglementée dans les pays où les détecteurs de métaux sont soumis à licence, comme en Mongolie, en Broceliande, Tir Na Nog, Turkestán, etc...). Il s'agit d'un détecteur de métaux du futur. Son intérêt ? Mec, mec ! Non content de pouvoir détecter des objets en métal de la taille d'une pièce de monnaie à une distance souterraine maximale de quinze mètres, il dispose d'un système de brouillage modulable dont le but est de permettre à un expert en explosifs de désamorcer des mines en en faisant griller leurs circuits électroniques, si elles en disposent, ce qui est très souvent le cas des

mines corporatistes. Sur une perche extensible et télescopique pouvant atteindre cinq mètres, le détecteur de mines est un senseur d'indice 4, et il dispose d'un soft de reconnaissance de mines ce qui lui donne un bonus de +2 dés à son test d'indice d'appareils x 2 pour reconnaître une mine. Pour lire l'appareil qui ne donne que des fréquences (il détecte aussi les métaux à loisir mais cette fonction est déactivable), il faut réussir un test de logique + logiciels ou logique + électronique de difficulté 3. Le système dispose de système d'impulsion électro-magnétique faites pour être envoyées par la plaque de détection de l'appareil dans le sol, infligeant 16 dommages au moniteur de condition de la mine anti-personnelle, si elle en dispose (il faut là aussi faire un test d'indice d'appareils x 2 + 2 ; en cas de complication ou d'échec critique, la mine explose). Le détecteur de mines dispose de 6 charges d'IEM, et se recharge sur secteur à vitesse de une charge par tranche de dix minutes. La nature ténue des ondes IEM de cet appareil les rend efficace qu'utilisées au travers de la terre, et l'appareil ne peut pas servir à distance pour griller des appareils, à moins qu'on ne colle le détecteur de mine sur l'appareil électronique en question que l'on souhaite griller.

Identifier le type précis de mine détecté, si c'en est une, demande un test de logique + explosifs de difficulté quatre (ce test remplace celui de logiciels ou électronique, le cas échéant).

Sans-fil : Le détecteur de mines peut activer sa détection solaire et donc se recharger par induction à hauteur de une charge par heure. Connecté à un cloud, il donne +2 à la limite mentale du personnage sur ses tests d'explosifs, concernant les mines.

Faites donc attention où vous mettez les pieds. Le sol n'est jamais sûr. Me concernant, je peux vous fournir en matériel ; toutes mes mines se font sur mesure, la seule chose que je veux sont des devis complets si vous souhaitez une livraison effective. Les mines que je propose sont tripartites : elles sont composées d'un système d'attache et/ou propulsion, d'un système de déclenchement, et de la charge explosive. Ce sont donc ces mines modulaires. Je vous envoie les données techniques ci-dessous, si vous souhaitez réaliser des achats. »

NOUVEL EXPLOSIF :

► **Règle des mies** : Les mines sont composées de trois parties : une « base », un « système de déclenchement », et une « charge ». Acheter une mine requiert d'acheter ces trois éléments assemblés entre eux pour que vous ayez votre mine finie ; si vous disposez de pièces détachées, toutefois,

leur assemblage se fait avec un test étendu d'explosifs spé mines de difficulté 8, intervalle 30min.

1) Bases des mines : il s'agit de leur système d'attache et/ou de propulsion. Liste non exhaustive.

- *Standard* : 20 nuyens ; 5F : une coque en plastique ou en métal destiné à contenir une petite charge explosive.
- *Standard, supergluée* : 25 nuyens, 5F : modèle identique à celui d'avant, mais offert avec de la glue pour la gluer sur une surface. Le truc c'est que sur la durée la glue peut lâcher selon les conditions atmosphériques, le poids de la mine, et une mine gluée à un mur qui tombe... Pour éviter ces désagréments, l'on a inventé le modèle de fixation suivant :
- *Agriflex* : 200 nuyens ; 10F coque disposant de pattes-crochets la permettant de se planter dans des surfaces et de s'y maintenir (murs, etc). Inflige 20P théoriques aux barrières pour s'y accrocher. La barrière doit résister aux 20P, et si elle prend le moindre dommage, la mine s'y attache en s'y verrouillant définitivement. Le système d'agriflex ne peut plus être récupéré.
- *Foreuse* : 500 nuyens ; 10F : la mine est posée sur du sol, et y fore jusqu'à arriver à un décimètre environ sous terre. Inflige 20P théoriques au sol pour y forer. Le sol comme barrière résiste aux 20P, et si il prend le moindre dommage, la mine s'y enfonce en s'y verrouillant définitivement. La foreuse ne peut plus être récupérée.
- *Foreuse laser à projection holographique* : 2000 nuyens, 16F : la mine, posée sur une surface, s'y fixe avec des ventouses le temps de fondre la surface avec un laser (inflige 20P ; PA-10 sur les barrières), avant de décoller la surface découpée, puis de s'en servir comme d'un couvercle pour se dissimuler, en projetant un hologramme aux jointures découpées afin de les dissimuler. Durée de batterie de l'holoprojecteur : deux mois garantis.
- *Electroaimantée* : 50 nuyens : 7F : la mine s'active ou se désactive (paramétrage physique ou matriciel selon votre bon plaisir, histoire de pouvoir la déplacer au besoin) en se collant sur une surface de métal polarisé (fer, nickel, etc). Elle peut tenir aux poutres ou au plafond de telles structures sans aucune difficulté.
- *Hélice* : 200 nuyens. 10F. La mine vole. Ouais. Hauteur paramétrable. Avec une hélice. Elle se recharge par batteries solaires, ou peut capter toute lumière ambiante. Ce truc ne peut être que circonstanciellement utile.
- *Agriflex 2.0* : 500 nuyens, 14F : c'est une agriflex, sauf qu'elle dispose de pattes d'araignées afin que la mine vous court après. Elle agit comme une bestiole qui a 4 en agilité, et, ah, elle peut faire des bonds d'un mètre vingt de

haut. Bonne chance ! Paramétrable en physique ou en matriciel.

2) Charges : boum-badaboum, poupée.

- *Charge à fragmentation* : 18P ; PA+5 ; -1dmg/m ; 100 nuyens, dispo 12F
- *Charge hautement explosive* : 16P ; PA-2 ; -2dmg/m ; 100 nuyens, dispo 12F
- *Charge flashbang* : 9E ; PA-5 ; -2dmg/m ; 100 nuyens dispo 10R
- *Fumigène* : 10m rayon ; 10 nuyens 8R
- *Fumigène IR* : 10m rayon ; 20 nuyens 10R
- *IEM* : Inflige 12 dommages électroniques, se résiste avec firewall + ind appareil. -3dmg/m. 500 nuyens, dispo 14F.
- *Incendiaire* : 14P(f) ; PA-5 ; -3dmg/m ; 150 nuyens, dispo 12F
- *Explosif anti-char* : 20P ; PA-2 en antipersonnel, PA-10 en antivéhicule. -3dmg/m ; 1500 nuyens, dispo 14F.
- *Charge vide de déploiement de toxines volatiles* : 100 nuyens, dispo 6F
- *Charge à comportement de combat* : ce truc transforme la mine en drone aux stats égales à une Arès Sentry, et avec les mêmes propriétés, rail en moins. On peut donc monter une arme légère (pistolet, smg, etc) dessus, ainsi que des autosofts. Eh ouais. Coût & dispo : cf les sentry drones dans Rigger 5.0. Règle spéciale : monter cette mine ne requiert pas un test d'explosif mais d'armurerie.
- *Flash incapacitant* : 80 nuyens par indice. Inflige -1 à la perception visuelle et auditive par indice investi individuellement dans une de ces deux catégories. Peut avoir jusqu'à quatre indices en perception visuelle et jusqu'à quatre indices en perception auditive. Indice * 5m de rayon.

3) Systèmes de déclenchement :

- *Matriciel* : 10 nuyens, dispo 5 : c'est une putain de RFID paramétrable à distance. Comme ça on peut faire péter depuis un comlink ou autre. Peut être couplée à un retardateur si les prix sont additionnés.
- *Retardateur* : 10 nuyens, dispo 5 : Un chronomètre à l'ancienne corvéable à merci. Peut être couplé au module matriciel.
- *Laser-Info-Targeting* : prix et dispo d'un smartgun externe. Ce smartgun externe dérivé sur une mine comme système de visée permet un contrôle réel de cette dernière à distance : on peut ainsi gérer son déplacement si elle en a, ou choisir en temps réel une cible prioritaire, etc.
- *Percuteur* : 10 nuyens, dispo 5 : un système vieux comme l'industrie de l'armement : il faut précisément marcher sur la mine (ou la toucher), et bam.
- *Un détonateur et un fil en cuivre sa mère* : prix d'un détonateur, pour les plus survivalistes, selon les règles du bouquin de base de SR5.
- *Système lumilux* : 15 nuyens, dispo 5 se paramètre à l'avance. Peut être couplé au système de déclenchement matriciel. La présence/absence de lumière au delà/deçà d'un certain stade active le bestio.
- *Reconnaissance sonore* : 15 nuyens, dispo 5 se paramètre à l'avance. Peut être couplé au système de déclenchement matriciel. Certains bruits/absence de bruits la déclenchent.
- *Activation magnésensitive* : 20 nuyens, dispo 8F : la mine s'active à un niveau de bruit matriciel choisi par le joueur.
- *Activation sismique* : 20 nuyens, dispo 8 : test d'armurerie pour la paramétrer, ou bien de matériel électronique : chaque succès donne un mètre de portée de détection à la mine qui lui permet de détecter quelqu'un (et donc d'exploser). Peut être couplé au système de déclenchement matriciel.

TITRE : HELIX DATA-HEAVEN ; SALON MATRICIEL : NEWS : ACTUALITES MATRICIELLES ET ANOMALIES INFORMATIQUES

NANORESONANCE :

> Je me permets ce préambule pour signifier l'importance de ce thread, qui est en rapport avec la purge de la CFD. Nous avons à cet effet fait un boulot plutôt remarquable jusque là. Certains dans le milieu des ombres s'outrent que nous considérons que les programmes habitant les défractés doivent être décompilés, mais de vous à moi, il faut aussi savoir choisir son camp : celui de la métahumanité, ou celui de programmes tueurs dénués d'âmes. Ah, quand je dis « dénué d'âme », je ne cherche pas spécialement à lancer un débat sur la vraisemblance de l'animisme, donc prière de ne point partir dans de grandes tirades métaphysiques. La purge de la CFD touche à la bio-éthique, si tenté est qu'une telle chose existe pour les machines en dehors des lois corporatistes d'Evo. Cela étant dit, même si la population à échelle mondiale et été très peu voire pas touchée dans son ensemble, l'effet de panique de masse, le confinement, l'isolation, le crash boursier du marché de l'implantation auront des conséquences économiques graves sur la décennie à venir, et ce sont les petits, les misérables, les SINLESS, et nous, qui devront payer les pots cassés. Sans parler des citoyens de Neo-Net. Donc non : nous n'avons pas de compassion pour la CFD.

> Admin (sysop) : Aurora

> Je comprends votre défiance vis à vis des intelligences artificielles. Cela étant dit, les premières IA à avoir été observées à échelle mondiale avaient un statut d'entités conscientes reconnues par le consensus scientifique international. Mais c'était encore l'époque où il y en avait moins de dix sur terre, et où elles disposaient avec l'ancienne matrice de capacités de traitement de données et de calcul quasi-illimitées. Le débat est toujours d'actualité quant à la vraisemblance de la conscience des nouveaux métasapiens, protosapiens et xenosapiens. Bien que chercheur fondamental sur cette question je conserve un avis réservé sur cette dernière et il est fort à parier que ce soient en effet des programmes sauvages (quelle sombre époque) qui compilent et simulent des patchwork de réseaux neuronaux scannées depuis du matériel humain interfacé. Du rien, en quelques sortes. Gardons toutefois à l'esprit que la recherche fondamentale faite sur les IA actuelles est absolument éthique et permettra l'essor de nouvelles technologies matricielles et autres programmes inhérents. Bref, des emplois, de la croissance. De quoi payer les pots cassés. J'espère toutefois que votre technomancien n'est pas trop sensible aux problématiques de décompilation d'intelligences artificielles.

> Invité : Professeur Docteur Misbah El Hamid

> J'en ai strictement rien à foutre.

> Admin : VIOL3NTS-(SUNNY)-D3LIGHTS

> Intelligences artificielles qui tiennent plus de l'artificiel que de l'intelligence.

> User : Kerang !

> Je vais rebondir sur ce que vous avez dit concernant... « les pots cassés ». Nous ne croyons pas vraiment, ici, à une croissance infinie dans un monde fini. Par

ailleurs, quitte à parler de la conscience et de son support théorique, je tiens à ajouter que « Le Métahumain est le seul matériel nécessaire », et ce, en toute chose. Nous vivons dans une époque résolument pragmatique où les êtres humains sont considérés comme des nombres, et où il est bienvenue de se dire « pas grave que la CFD ait fait de la casse, elle créera de nouveaux marchés, de l'emploi, de la croissance, et enrichira la population ! » Sauf que dans les faits, les vies perdues sont perdues, et irréparables. Cet avis peut sembler anormalement humaniste venant de moi, mais j'ai comme la sensation que nos néo-classiques de dirigeants corporatistes cherchent encore à dissimuler voire justifier leur connerie et leur incompétence chronique. Encore.

> Admin (sysop) : Aurora

> Voilà qui est indubitable, sinon je ne serais pas ici.

> Invité : Professeur Docteur Misbah El Hamid

> Hey. Les IA, les premières, elles sont impliquées dans le crash matriciel 2.0 et la mort de millions de gens, non ? Ne devraient-elles donc pas, dans tous les cas, être toutes mises au ban si on en suit l'avis de notre cheftaine ?

> Modérateur Valek Dalik

> Les cocos, non pas que ce débat ne me passionne pas ou quoi, mais vous floodez devant mon thread.

> Admin : VIOL3NTS-(SUNNY)-D3LIGHTS

> Maintenant tu sais ce que ça fait.

> User : De Erfenis

> Je vais quand même me permettre de répondre à ce bon vieux Valek : ouaip', les IA de première génération sont impliquées dans le crash matriciel 2.0. Une d'entre elle, de ce que l'on sait, qui a surtout pactisé avec ces maroquiniers de terroristes de Winternight. Toutes les autres IA de l'époque s'étaient liguées contre eux pour éviter le crash matriciel qui aurait détruit leur environnement direct, et donc mis fin à leur existence. On connaît la suite de l'histoire. M'est avis qu'une cohabitation aurait été possible avec ces IA's, mais bon. Le crash matriciel 2.0 reste essentiellement une œuvre humaine.

> Admin : VIOL3NTS-(SUNNY)-D3LIGHTS

> Question. On part de super IA qui existaient sur l'ancienne grille. Avec son système de secours, la Seader-Krupp a totalement sauvé sa grille matricielle de première génération à échelle planétaire et ils s'en servent comme d'un propre intranet sécurisé. Aussi, ils ont restauré toute la grille filaire d'Europe, d'Asie mineure et du Maghreb. Est-il possible qu'une authentique IA de « première génération » pourrait exister sur ce système ?

> Modérateur Valek Dalik

> C'est une excellente question, et l'hypothèse ici soulevée est plus que probable. La Seader-Krupp dispose d'un environnement propice à une telle émergence : des millions d'utilisateurs connectés sur le même réseau filaire, et autant de nœuds ultra-violets qu'elle dispose d'arcologies et de centrales nucléaires connectées. Pour l'instant nous n'avons pas de preuves – donc rien à dire – ou d'observations d'une telle entité. Mais selon moi, son ou leurs existence(s) est plus que probable.

> Invité : Professeur Docteur Misbah El Hamid

> Revenons au sujet, voulez-vous ! La fin de la CFD, ou du SFC selon les francophones chez lesquels j'ai traîné ces derniers temps. Ses conséquences sur les résonants, étude de terrain, blah blah blah, enquête inédite de ma personne.
> Admin : VIOL3NTS-(SUNNY)-D3LIGHTS

> POSTÉ PAR « VIOL3NTS-(SUNNY)-D3LIGHTS ».

> VOS GUEULES MAINTENANT.
> Admin : VIOL3NTS-(SUNNY)-D3LIGHTS

« Comme vous le savez, moi-même, De Erfenis, Kaspersky#Antivirus#7.4, Aurora et nos équipes respectives avons passé quelques temps à Linz, en Autriche dans le cadre de notre opération d'extraction du Professeur Docteur Misbah El Hamid. C'est une histoire totalement dingue et longue qui nous a bien pris une année de notre temps. Alors vous voulez savoir quoi ? Linz, plus jamais ! En tous cas me concernant.

A l'époque où on y a traîné, on était en il y avait de grosses émeutes de travailleurs de la Seader-Krupp dues à des réformes de droits du travail au sein de la Seader', et à une situation sociale particulièrement explosive dans le métroplex de Linz. Imaginez que toute la ville et les alentours était gelés, grève totale, manifestations à tout va, vandalisme, pillage, zbleh. Mais surtout : il y avait la cellule de néo-anarchistes la plus schizophrène qu'il nous a été donné de voir depuis des années. Elle était incroyable : elle dirigeait toutes les émeutes, provoquait des actions terroristes des plus mémorables, et a foutu la grille matricielle sans-fil Autrichienne, toutes corporations confondues, à genoux dans le pays entier pendant une semaine. UNE SEMAINE, PUTAIN. C'EST ENORME. Personne ne parle trop de cet événement spécifiquement, et ça été un peu étouffé, mais la ville a connu un véritable chaos dans ce qui a été une des guerres matricielles gagnée, d'un point de vue technique, par la néo-anarchie, mais gagnée concrètement par défaut par la Seader-Krupp, qui disposait encore de sa grille filaire, épargnée rappelons-le lors du crash matriciel 2.0.

Avant de revenir à cet événement qui introduira le sujet réel de ce sujet, il faut raconter l'histoire depuis le début, donc voilà. L'Autriche a toujours eu du mal à se remettre des deux euro-guerres successives, et comme l'état était à la ramasse, la Seader-Krupp a fini par arriver comme un putain de vautour, et a globalement tout reconstruit, en privatisant l'ensemble du pays, au passage. En 2076 se forme la « Collusion néo-anarchiste de la Haute Autriche », des pros Flux-State-2.0, qui ont lutté fièrement jusqu'en 2080, date à laquelle le mouvement eut fini d'être étouffé.

Comme je le disais, la Collusion Néo-Anarchiste de la Haute Autriche était une cellule terroriste proprement schizophrène. Comme tout réseau terroriste, cette organisation fonctionnait avec des cellules indépendantes dont les membres de cellules différentes ne se connaissaient pas les uns les autres, et dans chaque cellule, y'avait un mec qui dirigeait et donnait les directives à une cellule inférieure. A la tête de tout ce merdier, il y avait non pas un, non pas deux, non pas trois leaders, mais douze. DOUZE. Chacun disposait de son propre réseau de terroristes personnel en mode structure pyramidale sa mère, et aucun de ces douze mecs n'arrivait jamais à se mettre d'accord avec un autre ! Le. Délire. Ajoutez à ça des rivalités internes, et le fait qu'un des douze dirigeants était un putain d'agent corporatiste infiltré, et vous obtenez un mélange explosif. 2076-2080. C'est étonnant que cet organisme ait survécu aussi longtemps, selon moi !

La seule chose qui faisait que ce regroupement néo-anarchiste survivait était le fait qu'ils avaient un front matriciel juste... JUSTE... Comment expliquer ça.

- > Avec des mots.
- > User : SeveralBobbies

J'ai rarement vu une telle densité de technomanciens réunis à un même endroit. J'ai mis une année à infiltrer leur réseau et à me faire passer pour un technomancien (ce que je suis donc c'était parfait) révolutionnaire anarchiste. Va que je suis bilingue en Allemand, sinon j'aurais du prendre autant de temps à apprendre cette langue de malheur pour ma couverture. Ils avaient leur propre construct, leur propre royaume de résonance qu'ils avaient tissé, codé je-ne-vas-pas-dire-où. Et les mecs y faisaient des AG avec quelques deckers qui avaient des programmes permettant d'émuler leurs personnas jusque là. Il y avait plusieurs centaines de sprites compilés inscrits, presque autant d'IA's sauvages qui craignaient une décompilation corporatiste, un nombre affolant de défractés qui réussissaient à émuler leurs personnas ici-bas. et les technomanciens, bordel. Soixante-quatorze. Ils étaient soixante-quatorze, et pas de petite puissance. Les types s'étaient formés depuis des années à contrôler et à parfaire le contrôle de la résonance, et étaient répartis dans tout le pays.

Le truc c'est que les grilles sans-fil du pays étaient uniquement protégées et sécurisées par des membres du D.I.E.U de Mitsuhamma et de la Seader-Krupp. Début 2080, après quatre années de tension, quelqu'un a dû vendre la mèche car Mitsuhamma a découvert l'existence de ce royaume de résonance. La corporation a préparé une opération de corruption informatique du site pendant près d'un trimestre entier, et ils ont réussi à envoyer tous leurs effectifs du D.I.E.U, à l'aveugle, dans le site. Cet événement est aussi appelé la « Guerre des Douze Secondes ». J'ai eu l'honneur d'y être.

- > Tout ce que cet homme dit est vrai.
- > User : Kaspersky#Antivirus#7.4

Je ne vais pas spécialement vous faire une description du royaume de résonance. Ce que je peux vous décrire, par contre, c'est la manière dont Mitsuhama s'est fait démonter sa sale gueule. Il y a un mot qui correspond et il me semble que c'est « instantané ». Ils ont réussi à coder un programme, une merde, un truc qui devait leur demander une capacité de calcul dingue, bref, un software de satan qui a, comment dire. Déchiré le royaume de résonance. Tout était devenu corrompu, tout les programmes plantaient, toutes les données du réseau stockées localement ont été détruites puisque Mitsuhama a téléchargé, rendu compatible, et uploadé le royaume de résonance entier dans un serveur prévu à cet effet. C'est déjà une prouesse technologique en soi. Mais Mitsuhama n'était pas au fait du nombre de personnas qui tournaient en ces lieux. Ils avaient prévu quelques Greater Gods, deux douzaines de spiders, une armée de CI, de programmes d'agents, et quelques spiders de sécurité de la Seader-Krupp récupérés ici et là en se disant qu'ils tomberaient sur une vingtaine, voire une trentaine de types à devoir marker, localiser et arrêter au mieux.

La suite appartient à l'histoire : l'échange informatique a duré douze secondes, et à grands coups de capacités de sprites, de pics de données et de biofeedback, l'intégralité du staff matriciel corporatiste s'est retrouvé dans des cercueils. Le serveur a été planté juste après, et dans la chaos ambiant, si il y a eu quelques pertes côté anarchie, ceux qui n'avaient pas déconnecté ont appelé à un reboot total car on venait de tomber tous les meilleurs spiders de sécurité du pays. Alors durant la nuit et trois jours consécutifs, les technomanciens et toute la clique néo-anarchiste a décidé de foutre la grille de Mitsuhama en l'air, puis celle de la Seader-Krupp. Renraku ni Neo-Net n'étaient en reste, et dans la précipitation et le flip total, les corporations ont coupé leur matrice sans-fil locale pendant une semaine. Mais les dommages étaient déjà faits. La grille gouvernementale sans-fil, abandonnée de tout spider de sécurité en dehors du petit staff de l'état, a été démolie les jours suivants, et ne fonctionne plus aujourd'hui encore, voilà pourquoi ils sont retournés sur la grille filaire de la Seader-Krupp, sans laquelle cette dernière corporation n'aurait pas pu conserver tous ses actifs à échelle nationale.

Je ne vous cache pas que le bordel mis sur les grilles matricielles corporatistes n'ont pas été sans contre-coups pour les néo-anarchistes. A échelle nationale, des spiders de sécurité, il y en a pas mal de milliers, et l'aide de la court corpo' et donc du D.I.E.U a été effective puisqu'il y a eu pas mal de membres de leur staff matriciels qui se sont vus être envoyés sur cette opération de purge de technomanciens. Beaucoup d'IA ont fini par être décompilées, et pas mal de technomanciens se sont fait marker, et une fois

que leurs coordonnées ont été saisies, il y eut les premières descentes, fatalement. Voilà qui calma le mouvement.

Ce qui mit fin à ce mouvement matriciel en ligne fut la capture d'un des douze mecs du board néo-anarchiste local. Ce mec dont je tairais le nom était le type, un technomancien, le type même qui avait réuni et organisé toute cette fronde matricielle. Une rumeur veut que ce soit l'agent infiltré des corpo' au sein du board néo-anarchiste qui l'ait vendu. Une autre rumeur veut qu'il se soit remis de lui-même aux autorités à condition que l'on libère des technomanciens emprisonnés par Mitsuhamas. Une troisième version veut que Mitsuhamas ait réussi à remonter sa piste, mais ça me semble improbable vu le niveau de ce mec, en tous cas du peu que je l'ai connu.

Si cet homme était seul, taciturne (et par ailleurs aveugle selon les rumeurs, et totalement famélique en raison du temps déraisonnable passé dans la matrice à négliger son propre corps), il avait cependant des disciples matriciels. Je pense que l'un d'entre eux lui a fait une Judas et c'est ainsi que Mitsuhamas lui a mis la main dessus.

Ce type avait de spécial qu'il dirigeait et formait un petit groupe de technomanciens des plus singuliers. On les appelait les praktizierende Nanotechnologie-Enthusiasten, ce qu'on peut vaguement et esthétiquement traduire par « Technomanciens Nanoadeptes ». Il y avait des rumeurs et des témoignages – ici même – de technomanciens infectés par la CFD qui, via l'usage de résonance, de formes complexes spécialisées et l'aide de sprites et la guidance de parangons, ont pu décompiler ou extraire l'IA défractée. Dans tous ces cas, ces technomanciens pouvaient garder leur conscience et ne pas être affectés par la perte de mémoire et de personnalité due à la CFD, tout en conservant, via une pratique et un entraînement adapté, la capacité d'auto-répliquer les nanites, et plus encore.

> Et on dit que la résonance n'est pas de la magie.

> User : Rapture

> C'est encore très mal compris, mais la résonance reste une force à part. Elle influence les matériaux technologiques, ignore la gaïasphère, n'est pas affectée par la manasphère, les hautes altitudes, les champs manas statiques, ne peut pas être dissipée magiquement, et accessoirement, les premiers résonants étaient les otakus dans les cerveaux desquels les premières IA avaient compilé du code au point de changer leur génome.

> Invité : Professeur Docteur Misbah El Hamid

> De la putain de magie.

> User : Rapture

> Sophisme. Lorsque la magie aura été étudiée et rationalisée, elle n'aura plus rien de magique. Il en va de même pour la résonance. Nous y veillons.

> Invité : Tesseract

Des technomanciens voulant fuir l'écrasement de leur personnalité par la CFD se sont pas mal concertés en ligne, et lorsqu'ils ont rencontré ce maître technomancien dont je parlais ci-dessus, et que ce dernier leur avait proposé de les « guérir », ils ont eu vite fait de migrer de l'Europe entière pour aller le rencontrer. Ainsi, ce mec avait moins d'une vingtaine de disciples technomanciens, qui de toutes façons et à cause de leur statut, vivaient déjà en tant que paria dans leurs sociétés respectives. Il les aida à se guérir et un peu ensemble je suppose, et via des submersions successives, ont pu « se soigner », et développer de nouvelles capacités de résonance à partir des fragments de code des IA qu'ils ont décompilé pour conserver leur corps. Pour avoir parlé avec un d'entre eux, ils décompilaient les IA qui les possédaient car leur core était accessible via un réseau, un royaume de résonance auxquelles seules les monades – et ces technomanciens – avaient ultimement accès.

Les technomanciens sont rares. Les nanoadeptes le sont encore plus. Il vous faut un technomancien qui a eu la CFD, et qui a réussi à s'en débarrasser. Tous ne sont certainement pas dangereux, mais disposent sûrement de capacités physiologiques qui les rendent hors-normes.

En récupérant le Docteur Misbah El Hamid et en piratant les dossiers médicaux post-mortem de trois nanoadeptes que Mitsuhama avait récupéré et disséqué, on a réussi à compiler – au sens littéral du terme, pas résonant, calmez-vous – un package de données exhaustif sur ces types. Le portage des données et fait ci-dessous, donc si d'aventure vous croisez un technomancien qui réagit de manière anormale comme ci-dessous, vous saurez à quoi vous tenir.

Partage et obtention des données ci-dessous. »

NOUVEL ARCHETYPE : Technomancien Nanoadepte.

Table de priorité :

TABLE DE PRIORITE : (ajouter ces mentions aux colonnes de magie et de résonance).

A – Résonance 7, deux compétences de résonance ind.6. Une comp active ind.7.

B – Résonance 6, deux compétences de résonance ind.5. Une comp active ind.6

C – Résonance 4, deux compétences de résonance ind.4. Une comp

active ind.4.

D – Résonance 2, deux compétences de résonance ind.2. Une comp active ind.2.

E – Rien ! La vie est chienne, mec !

Descriptif : Le technomancien nanoadepte est une catégorie de technomanciens ayant pour particularité et point commun le fait d'avoir été infecté par la CFD durant son épidémie dans le tournant des années 76-80', mais ayant réussi, de par submersion, aide de sprites, formes complexes et autres moyens détournés à purger la CFD contrôlant leur corps ; si la procédure a été longue, éreintante et a laissé des séquelles plus que sévères sur la résonance du technomancien, celui-ci a néanmoins conservé la capacité des nanites à se répliquer d'elles mêmes. En outre, le technomancien est capable de contrôler avec une efficacité surnaturelle les nanites en circulation dans son organisme, lui octroyant, de fait, des capacités physiques, cognitives et de résonance qu'il n'aurait guère été capable d'avoir jusqu'alors.

Technomanciens nanoadeptes & perte d'essence :

Le lien entre le technomancien et sa résonance ayant été fragilisé suite à son émancipation de la CFD, chaque perte d'essence, comme habituel, ne résultera pas en la perte d'un point de résonance, mais de deux points ; la valeur de perte de PN est tout aussi proportionnelle (voir ci-dessous).

Fonctionnement concret : Le nanoadepte, lors de son émergence de la CFD, a perdu, dans le processus, sa capacité à tisser des formes complexes, et ne peut, de fait, plus s'en servir : en revanche, il dispose de la capacité de forger des nanoformes, qui sont, concrètement, des effets passifs applicables aux nanites dans le corps du technomancien. En outre, le nanoadepte dispose de la capacité de réplication des nanites, et n'a donc pas la nécessité d'avoir un nanohive pour espérer disposer de nanites sur le long terme. Il dispose aussi de ses capacités de hacking basiques, et peut compiler et décompiler des sprites : cependant, son lien avec la résonance ayant été fragilisé, le nanoadepte ne peut plus inscrire des sprites.

Chaque point de résonance du personnage lui octroie un point de nanoforme (PN), à l'instar des points de pouvoir d'adeptes. Aussi, les nanoadeptes disposent d'avantages et de défauts propres.

Le nanoadepte n'est pas capable de répliquer toutes ses nanites à la fois, et ne peut répliquer un nombre de types de nanites différents égal à son attribut de résonance.

Nouvelles compétences de résonance :

► [Résonance] « Nanoforge » : Nouvelle compétence : Nanoforge : la

nanoforge est une compétence de résonance servant aux actions non-passives octroyées par les nanoformes du technomancien nanoadepte : il sert aussi à se submerger, mais est alors, de fait, basé sur l'intuition. La nanoforge est aux nanoadeptes ce que la compétence de logiciels est pour les technomanciens plus classiques. Spécialisations : submersions, tissage de nanoformes, tissage de nanoformes complexes.

► [Résonance] « *Contre-filetage* » : C'est la version résonante du contre-sort, mais pour les formes complexes. Spécialisations : par forme complexe, nanoforme complexe, ou sprite.

Appliquer les règles ci-dessous :

Prévention des formes complexes et pouvoirs de sprites :

Le contre-filetage est utilisé contre les formes complexes accessibles par le technomancien. S'il décide de se protéger de cette manière, il peut déclarer une action gratuite, ou s'il n'en a plus, déclarer une action d'interruption qui réduit son score d'initiative de 5. Chaque tour de combat, la réserve de prévention contre les formes complexes et pouvoirs de sprites est égale à la compétence de contre-filetage. Quand une forme complexe est tissée ou un pouvoir de sprite utilisé, le technomancien peut améliorer la défense contre ceux-ci en choisissant d'utiliser cette réserve, partiellement ou totalement. Après chaque attaque au moyen d'une forme complexe, il doit décider du nombre de dés de cette réserve qu'il compte allouer à cette défense, et sélectionner le nombre de personnas, lui inclus s'il le désire, qui sont couvertes par le contre-filetage. Il peut protéger simultanément un nombre de personnas égal à son indice de résonance. Le nombre de dés choisi est ajouté aux tests de défense de tous les individus défendus. La réserve de dés est rafraîchie au début de chaque tour de combat. Plusieurs technomanciens peuvent tenter de défendre une cible contre une forme complexe ou un pouvoir de sprite plus efficacement, en faisant un test d'équipe.

/!\ Le seuil de détection des nanites du nanoadepte est de 3, mais une nanoforme monte ce seuil.

Submersion, échos :

Ajout d'un nouvel écho à chaque submersion, qui est un PN supplémentaire : cet écho ne peut être pris que par un nanoadepte.

Nanoformes :

Le technomancien nanoadepte commence avec un nombre de points de nanoformes (PN) égal à son indice de résonance. L'achat de ces points ayant des pré-requis en termes de nanites possédées, celles-ci étant chères et

hautement indisponibles, le nanoadepte sort essentiellement sur des settings ayant pour création de personnage des runners d'élite. Les nanites sont consultables dans chrome flesh, à partir de la page 147.

Rappel : technodrain = VOL+RES. Un technodrain ne peut pas être inférieur à 2.

Augmentation d'attribut physique : 0,25PN/lvl ; nanosymbiotes impératives : Le nanoadepte peut augmenter n'importe lequel de ses attributs physiques jusqu'à sa limite augmentée en manipulant sa chimie organique grâce aux nanites. Utiliser cette nanoforme est une action simple. Le joueur effectue un simple test de Résonance + nanoforge. Pour chaque succès, il augmente un attribut physique de son choix de un point, et a pour limite le nombre de PN investi dans cette nanoforme (exemplia gratia : s'il fait 8 succès mais n'a que 6 rangs dans cette nanoforme, alors il disposera dans tous les cas de 6 points à distribuer dans des attributs physiques de son choix) : L'effet dure un nombre de tours égal au nombre de succès obtenus, après quoi le nanoadepte subit un technodrain égal au nombre de succès du test de résonance + nanoforge.

Résistance aux toxines : 1PN ; nanotox impératives pour les toxines, et O-CELL pour les maladies : De par le contrôle des nanites au sein de son organisme, le nanoadepte peut phagocyter les corps étrangers microscopiques indésirables et filtrer toute autre toxine : il peut ajouter son indice de résonance à tout test de résistance aux toxines ou de résistance aux dommages contre une maladie, selon son choix (il ne s'agit pas d'un passif). Cette action ne provoque pas de technodrain.

Contrôle surréal : 1PN ; nanites trauma control system impératives : Le nanoadepte peut effectuer un test simple de volonté + nanoforge (2) à chaque tour de combat pour rester conscient même si son moniteur de condition physique est plein. Il peut toujours subir des dommages physiques et on applique normalement les règles standards concernant les surplus de dommages (ce qui signifie que s'il subit suffisamment de dommages, il peut passer de manière abrupte de conscient à mort). Le nanoadepte peut aussi rester conscient lorsque son moniteur de condition étourdissant est rempli. Il effectue un simple test de vol + nanoforge et réduit son moniteur de condition étourdissant actuel par le nombre de succès obtenus. Cet effet dure un nombre de minutes égal aux succès obtenus lors du test. Une fois le délai écoulé, le nanoadepte subit de nouveau tous les dégâts retirés plus une case supplémentaire pour chaque test effectué. Cela signifie qu'il peut subit un surplus de dommage étourdissant qui peut provoquer des dégâts physiques (et peut-être même la mort) et qui peut lui faire perdre connaissance.

Nanites extrafilaires : 0,25PN/nanite : Le nanoadeptes choisit un des types

de nanites qu'il héberge dans son corps : ces nanites-ci deviennent définitivement et irrémédiablement sans-fil, mais voient leur indice augmenté de 1. Cependant, leur taux de duplication devient si irraisonné et indécent qu'elles ont tendance à foutre en l'air des nanohive si mises dedans, provoquant des rejet de cet implant, ou des dysfonctionnements irrémédiables lorsqu'en hardware.

Coattention nanoware : 0,25PN ; nanites d'amplification neurale impératives : Incompatible avec l'implant de coprocesseur d'attention. Cette nanoforme octroie au personnage l'avantage d'esprit analytique, ainsi qu'un bonus cumulable et permanent de +1 à tous les tests de perception et d'investigation quels qu'ils soient.

Nanolock : 0,5PN ; nanites de markers : Le nanolock octroie au nanoadepte la capacité de stocker des données dans ses nanites comme prévu par les nanites initiales de markers, mais peut aussi se servir de ses nanites comme d'un datalock dont les données sont encryptées par résonance (et, de fait, incompréhensibles sauf par le technomancien lui-même, ou d'autres entités de résonance). Accessoirement, (et c'est pour ça que c'est mieux que les nanites markers de base), lorsque le personnage perd du sang, les données contenues dans les nanites, séparées de la résonance imprégnée dans l'essence du personnage, s'autodétruisent. Petit rappel, bien évidemment, le firewall du nanoadepte est égal à sa volonté, ne l'oublions pas.

Filtre de bruit matriciel : 0,25PN/indice, ind.4 max ; un type de nanites d'amplification neural impératif : Incompatible avec les effets d'un datajack sans fil ou de l'implant auriculaire d'antenne, cette nanoforme octroie au nanoadepte une réduction de bruit permanente égale à son indice.

Ultra-filtrage : 0,25PN/indice, un type de nanites d'amplification neural impératif : Pour ces situations désespérées où le bruit est une horreur, cette nanoforme s'effectue avec un test de nanoforge + résonance, et octroie une réduction de bruit égal au nombre de succès, avec pour limite le rang dans cette nanoforme ; cet effet dure 15 secondes/succès, et provoque un technodrain égal au nombre de succès au test, -2.

Nano-porteur sain : 0,5PN/nanites ; nanites hunters impératives : Le personnage est immunisé aux nanites cutters ou intrudeurs (ou aux deux s'il prend deux fois cette capacité) : en outre, il peut utiliser un de ses slots de résonance pour porter de manière saine un de ces types de nanites et peut les dupliquer.

Carapace : 0,5PN ; nanotattouages impératif : Le nanoadepte peut contrôler le mouvement et la densité de ses nanotattouages de sorte à créer des couches blindées de nanites sur son corps : en conséquence, il peut,

avec un test de résonance + nanoforge se donner une valeur d'armure supplémentaire égale à son succès pour une durée en minutes égale à son nombre de succès, avec pour limite son indice de nanotattouage. Cette action, simple, provoque, une fois achevée, un technodrain égal au [nombre de succès total] -5.

Programs Carrier : 0,5PN/programme, nanites de markers impératives : Au fait, il y a un écho qui fait pareil, mais en moins bien, mdr. Cette nanoforme permet au nanoadepte de disposer de programmes matriciels qu'il peut stocker dans ses nanites de markers : cependant, en raison du fait que la résonance du nanoadepte le lie réellement à ses nanites, il est incapable de supprimer ces programmes à partir du moment où ils ont été utilisés, même une seule fois. Chaque programme installé coûte donc 0,5PN, ne peut pas être retiré/switché avec un autre programme, et le nanoadepte peut en avoir un nombre différent égal à son indice de markers.

Sprite mentor hébergé : 1PN, sprite mentor obligatoire : Le nanoadepte a certainement réussi à se détacher de sa CFD via l'aide d'un sprite, et ce dernier a finalement... Remplacer la CFD, d'une certaine manière. Si le sprite est fondamentalement bienveillant envers le personnage (sauf si ce dernier fait vraiment trop de la merde, disons-le franchement), ledit sprite est stocké dans les nanites du corps du technomancien, et peut, comme la CFD autrefois, prendre contrôle du corps du technomancien à sa volonté. Lorsque cela a lieu, le personnage devient inconscient, et son corps est contrôlé par le sprite susnommé ; ce dernier, par ailleurs, remplace les attributs mentaux du personnage par les siens, mais bénéficie de tout avantage et augmentation mentale octroyée par nanites. Aussi, le sprite mentor peut utiliser ses propres pouvoirs de sprite, etc.

Coriolis : 0,5PN : Le technomancien, durant ses tentatives de se détacher de la CFD, a appris cette forme complexe et l'a utilisé sur lui-même : lors des séparations de personnalités fragmentés et de la perte induite de certaines capacités de résonance (dont la capacité à tisser des formes complexes), il s'est néanmoins avéré que le technomancien a conservé cette unique forme complexe. Cette nanoforme ne peut être prise qu'à la création de personnage. La valeur de technodrain de cette forme complexe est de P-3, et les informations relatives sont à la page 25 de chrome flesh.

Forme complexe : 1,25PN : Habitude et expérience obligeant, le nanomancien a réussi à conserver la forme complexe qu'il utilisait le plus lorsqu'il n'était encore qu'un technomancien standard. Cette nanoforme ne peut être prise qu'une seule fois, est compatible avec « Coriolis », et le technodrain est toujours physique.

Provolution : 1PN/lvl et attribut mental, lvl.2max ; nanite néocorticale

impérative pour la logique, et limbique impérative pour l'intuition : Provolution est une joyeuseté qui peut monter de manière permanente (à la façon d'implants) l'attribut de logique et/ou d'intuition, à hauteur de deux points chacun au maximum, et ça dépasse même la limite naturelle, wwwooooaaah. Plus concrètement, la provolution consiste en un amoncellement abominable de nanites sur le tronc cérébral sur les secteurs concernés (limbiques et néocorticaux, donc), qui rendent, de fait, toute chirurgie cérébrale implantatoire impossible, et dont les interférences provoquent le rejet de tout corps étranger. Implants cérébraux ou provolution, il faut choisir.

La machine est un coureur : 1PN ; nanites de control rig booster impératives : Putain, cette saloperie donne 1D6 d'ini supplémentaire en réalité augmentée, mais pas en réalité virtuelle. La vie est chienne, mec.

Redondance compilée : 1PN/lvl, lvl2max ; nanosymbiotes ou nanites oxyrush impératives : Le nanoadepte, pour chaque niveau mis dans cette nanoforme, dispose de deux cases supplémentaires sur son moniteur physique vital, mais uniquement valides et remplissables par des dommages matriciels.

Observation, enregistrement, analyse : 0,5PN/lvl, lvl3max ; nanites markers ET recall impératives : Cette nanoforme, passive, octroie, pour chaque indice, +1 à la perception visuelle et auditive ainsi qu'à la proprioception et à tout test basé sur l'équilibre et fournit l'avantage mémoire photographique. Bonus incompatible avec tout implant visuel ou auditif.

Symbiose induite : 0,5PN/lvl, lvl2max : Les nanites, semblent particulièrement s'être adaptées à leur hôte, et entretiennent une relation symbiotique avec ce dernier : en conséquence, leur indice de détection par les nanoscanners est monté d'un point par niveau (on commence à 3 pour rappel, et on peut donc monter à 4, puis 5).

L'esprit domine la matière : 1PN/lvl, lvl3max (deux nanites d'amplification neurales différentes, ou bien une et le contrôle rig booster) : Par pulses de résonance, les nanites présentes dans le tronc cérébral du personnage peuvent temporairement se débrider, et en conséquence, donner un bonus temporaire (jusqu'à limite augmentée) de +1 à la volonté. Pour réaliser cette nanoforme, il faut faire un test de résonance + nanoforge dont le nombre de succès donne son indice (limité au niveau de cet avantage) en points de volonté supplémentaires. Cet effet dure une minute par succès, et provoque un technodrain de [nombre de succès]+3.

Symbiose, émergence : 0,25PN/lvl et type de symbiote ; nanosymbiotes impératives : Cette nanoforme se prend autant de fois qu'il y a de types de

symbiotes. Si normalement les symbiotes (cf la liste de chrome flesh, ainsi que la seule symbiote présente dans le livre de base) consomment de l'essence par fusion avec l'organisme, cette nanoforme fait que les nanites prennent en charge les symbiotes afin que l'essence du nanoadepte ne soit pas altérée. Le nanoadepte peut se faire implanter tout type de symbiote sans perdre d'essence, mais néanmoins, doit dépenser 0,25PN à chaque indice de symbiote implanté, et ce, pour chaque type de symbiote différente qu'il veut se faire implanter, évidemment. C'est trop la folie.

*Absent dans le spectre : **0,25PN/lvl ; nanotattouage impératif** :* Le nanoadepte peut débrider ses nanotattouages pour rendre l'effet de camouflage plus effectif : ainsi, au lieu d'être à 1 max, il peut monter jusqu'à l'indice des nanotattouages. Il s'agit d'une action libre à effectuer avec résonance + nanoforge, où le nombre de succès octroie 1 à la dissimulation du personnage, et où cela est limité par le nombre de lvl en PN investis dans le pouvoir et avec dans tous les cas pour limite intrinsèque celle du nanotattouage. L'effet dure une minute par succès, et provoque un technodrain égal au [nombre de succès total] -4.

*Héritage : **1PN, O-CELLS ou nanites antitox impératives** :* Via un contrôle plus abouti de la résonance et de ses nanites, le technomancien a réussi à recréer l'effet passif des CFD qui semblait opposer leur corps aux infections magiques (transformation en goules, vampires, etc), à cela près qu'ici, ce ne sont pas les infectés qui sont immunisés à la CFD, mais le corps de l'ex-défracté qui est immunisé à l'infection. Accessoirement, cela immunise à la perte de résonance, induite, mais pas à la perte de résonance en cas d'altération de l'essence par implantation, ou autre.

*Overcharge : **1PN, tous les slots de nanites pleins de nanites à indice maximum** :* Le technomancien est capable de canaliser les onde matricielles et autres passantes dans ses nanites, avant de les décharger par contact sur une cible de son choix, provoquant une décharge électrique virulente infligeant 12E;PA-5 dommages. La brûlure électrique laissée par le choc est si virulente que la victime doit faire un test de consti + vol (3) pour ne pas être affectée par l'effet fourre-tout que l'on nomme nausée. Cette action de résonance s'effectue avec un test de résonance + nanoforge (3) pour être réussie, et le personnage doit réussir un test de combat pour entrer en contact avec la victime (un test de combat à main nue passe, mais un test d'armes tranchantes marche aussi si le personnage veut estoquer son ennemi et l'électrocuter au travers du métal de la lame, qui est, rappelons-le, conducteur). Dans tous les cas, le technodrain est égal au nombre de succès du test de nanoforge – 1.

*Disruption : **0,5PN/indice ; nanites markers ou taggantes impératives** :* Le nanoadepte peut capter les ondes ambiantes, les stocker et les délivrer dans

la matrice sous la forme de putain de saloperies corrompues et spamantes, et provoque, de fait, un bruit égal au nombre d'indice mis dans ce pouvoir, lequel bruit l'entoure dans un rayon de résonance mètres, et qui est limité par le nombres de points mis dans ce pouvoir. Aussi, pour l'effectuer, il faut faire un sempiternel test de résonance + nanoforme, et là mon gars, comme d'hab, faut faire les succès, et après, hop, technodrain de [nombre de succès total] – 4.

Overwatch nanomask : **0,5PN** : Augmente le score de surveillance maximal pour détecter le nanomancien de quatre points, le faisant passer de 40 à 44.

Fusion nanocybernétique : **0,5PN/nanocybernétique** : Le corps du technomancien entrant en symbiose avec ses nanites autorépliquantes, ledit corps n'a plus de problèmes avec les nanites à implantation lourdes, qui, du coup, drainent sur la résonance même du technomancien plutôt que son essence (d'où la présente dépense en PN). A chaque fois que ce pouvoir est sélectionné, le nanoadepte peut s'implanter un nanocybernétique, peu importe son indice, nanohive exclu (car trop invasif) sans avoir à payer le coût en essence. Néanmoins, les nanocybernétiques d'occasion (l'omégaaware n'existe pas pour les nanites) sont rejetés par l'organisme, sauf si la nanoforme héritage a été prise, car elle immunise à ce rejet. Les différents nanocybernétiques sont consultables à la p.152 de chrome flesh.

Tisseur : **1PN, verrouille un slot de nanites du personnage** : Les nanites du corps sont capables du dupliquer du monowire à une cadence affolante (une fois en dehors du corps, privé de résonance, il ne peut plus se dupliquer), permettant au personnage de se créer à l'infini des garrots monofilament, des fouets monofilament, ou bien de POUVOIR SE TISSER DES PUTAINS DE TOILES MONOFILAMENT. Pour se faire, il faut réaliser un test de constitution + nanoforge (4) pour réaliser un mètre. Le tout provoque un technodrain de [nombre de succès total] -1.

Manufacture microélectronique : **0,25PN/lvl, lvl6max** : Les nanites en perpétuelle duplication dans le corps du nanoadepte peuvent s'adapter à sa volonté à tout appareillage électronique sur lequel il a 3 marks ou bien une mark propriétaire, et servir de solvant réparateur et reconstruteur universel : non-seulement cela sert, en terme de règle, de kit de réparation, mais peut réparer tout appareillage électronique matriciel, et donne l'indice du pouvoir en dés bonus à tout test d'appareil électronique [réparation]. Aussi, si l'indice du pouvoir est inférieur à l'indice de l'appareil, alors il est impossible de le réparer. Le tout nécessite un test pour sécréter les nanites, de résonance + nanoforge, et, hey, a un technodrain égal au [nombre de succès total] – 3.

Force antalgique : **1PN/lvl ; au choix : un neural amplifieur, oxyrush ou nanosymbiotes obligatoire** : Pour chaque rang investi dans cette

naniforme, le personnage obtient une case supplémentaire à son moniteur étourdissant.

Nanorégulateur de sommeil : 0,5PN ; deux types de nanites différentes en software : Cette nanoforme passive permet au personnage d'émuler l'effet d'un régulateur de sommeil (shadowrun, livre de base, p.464).

Nanofiltre antalgique : 3PN ; un type de nanites d'amplification neurale, nanosymbiotes, oxyrush sont toutes impératives : Le présent cocktail de nanites donne au nanomancien, au prix d'une forte consommation de sa résonance, la capacité d'émuler l'effet d'un implant de filtre antalgique (shadowrun, livre de base, p.464).

Nanoinscription : 1PN/lvl, nanites markers impératives : Cette nanoforme permet au nanomancien d'utiliser à nouveau la compétence de résonance d'inscription, à cela près qu'il n'inscrit plus ses sprites dans la matrice, mais dans les nanites de stockage de données incluses dans son propre corps. Chaque niveau mis dans cette nanoforme permet d'inscrire un sprite (donc, ouais, plus vous voudrez avoir de sprites à la fois, plus il faudra casquer, mon pote).

Compilation de nanosprite : 1PN/nanosprite différent : Je doute que vous vouliez le faire. Si le nanomancien ne peut (normalement) pas inscrire de sprites dans la matrice, il peut néanmoins toujours en compiler un à l'arrache la plus totale. Les nanomanciens, cependant, peuvent concentrer leur résonance pour compiler des sprites plutôt vicieux et qui ont en commun le fait de tous être des psychotiques tarés notoires : il s'agit des nanosprites, qui sont des agglomérats compilés de toute saloperie venant des royaumes de résonance profonds, et de fragments partiels et oblitérés de personnalité de CFD latents encore présents dans le corps du technomancien.

Les nanosprites, lors de leur compilation, ne peuvent pas avoir une résonance dépassant celle du nanomancien.

Le fragment cognitif datavore doit avoir une puissance minimale de 4 ou ne peut pas être compilé.

Type de nanosprite	Att.	Cor.	Trt.Don	Fir.	Init.	Rés.
Pulsar ultraviolet :	N+3	N-5	N-2	N	$((N \times 2) + 2)$ +4D6	R
Comp : Cybercombat.			Pouvoirs : Pulsar ultraviolet, nova ultraviolet.			
Charge à neutron :	N+2	N	N+2	N-3	$((N \times 2) -)$	R

					2)+4D6	
Comp : Logiciels, Cybercombat, Guerre électronique.			Pouvoirs : Surcharge à neutron.			
Titan :	N	N	N+1	N+4	((Nx2)-3)+4d6	R
Comp : Informatique, logiciels, guerre électronique, cybercombat, hacking.			Pouvoirs : Titanomachie, watermark.			
Fragment cognitif datavore :	N	N+2	N+3	N+1	((Nx2)-2)+4d6	D-3
Comp : Cybercombat, guerre électronique, logiciels.			Pouvoirs : Datavore, dataphage, watermark, hachage.			
Nanoémulateur :	N-3	N-3	N+3	N+1	((Nx2)+1)+4d6	R
Comp : Informatique, logiciels, matériel électronique, guerre électronique.			Pouvoirs : Nanoenforcement, corporis, diagnostique, watermark, hachage.			

Pouvoirs de nanosprites :

Pulsar ultraviolet : Si le sprite affilié à cette capacité pour le même nom, c'est en raison du fait que son existence semble être conditionnée par le fait de spammer cette capacité : le sprite effectue toujours cette action avec un test de résonance + cybercombat contre volonté + firewall contre tout persona qu'il rencontre, ainsi que les icônes de programmes et d'appareils, ce qui le rend insortable en matrice publique. Aussi, sur un serveur privé, s'il vient à bout de tout persona, ou icône existant, il s'en prendra à son compilateur. Lorsque cette capacité est utilisée, le sprite lance 2d6, et selon le résultat, fait les effets suivants :

2 > Le sprite s'autodétruit, infligeant son attribut d'attaque + sa résonance en dommages matriciels à toute icône sur laquelle le nanomancien a des marks, ou a utilisé une forme complexe ou une nanoforme, ainsi que le nanomancien en lui-même, et la cible que le sprite attaquait. Comme pour tout le reste, on y résiste avec la volonté + firewall.

3 > Le sprite décide très arbitrairement de nuke from orbite 2d6 fichiers aléatoires en transfert dans la matrice, en faisant totalement fi du combat en cours lors de cette action et en se moquant éperdument de la hausse du SS.

4 > Le sprite diminue l'initiative matricielle adverse de 5.

5 > Le sprite utilise le pouvoir de sprite « tempête d'électrons » sur sa cible.

6 > Le sprite effectue un dataspikes dont les dommages sont égaux à son attribut d'attaque.

7 > Le sprite effectue un dataspikage dont les dommages sont égaux à son attribut d'attaque, mais infligeant aussi des dommages de biofeedback.

8 > Le sprite crée une zone de spam durant toute la passe.

9 > Le sprite effectue un dataspikage dont les dommages sont égaux à son attribut d'attaque, mais infligeant des dommages de biofeedback, ayant une valeur de dégâts augmentée de 2 points, et si utilisée sur des fichiers, les nuke from orbit.

10 > Le sprite plante 1d6 programmes à sa cible, au choix du mj.

11 > Le sprite dépose dans des fichiers aléatoires de sa cible 1d6 bombes matricielles sans mot de passe et dont l'indice est égal au traitement de donnée du sprite.

12 > Le sprite obtient de manière arbitraire la mark propriétaire d'un appareil d'un pan adverse, et pour une quelconque raison (et en ignorant l'appareil maître), focusera ses pulsars aux prochaines passes et tour sur ce dit appareil, jusqu'à ce qu'il soit brické. Aussi, sa valeur de dommages augmente de deux points sur cet appareil en particulier.

Nova ultraviolet : Lorsque le pulsar ultraviolet est détruit à coups de pics de données, il s'autodétruit, infligeant son attribut d'attaque en dommages de biofeedback à toute cible l'ayant marqué ou infligé des dégâts directs, locké la connexion, ainsi qu'au nanomancien en lui-même.

Surcharge à neutron : Bon. A sa volonté, et pour une action complexe, le sprite de charge à neutron peut effectuer un test de Résonance + Logiciels (limite traitement de données), et ce, à chaque passe. Il cumule les succès obtenus, et une fois que le total de succès est égal ou dépasse la valeur de traitement de données de la charge à neutron, le sprite inflige le nombre de succès excédentaire restant multiplié par deux + son attribut d'attaque en dommages matriciels de biofeedback, et provoquant au passage un bruit égal aux succès excédentaire sur le test initial, et la cible qu'il vise.

Datavore : Habituellement rencontré chez les sprites entropiques, il s'avère que le fragment cognitif datavore, comme son nom l'indique, a développé cette capacité. Avant toute chose, il faut considérer que le fragment cognitif datavore est un sprite compilé en grosse partie via des fragments rémanents de CFD présents dans le corps de l'hôte, et que le sprite a pour volonté de recomposer en plus grande partie son code source : et pour cela, il va tenter de phagocyter toute donnée passante. Si le sprite réussit une attaque en cybercombat, il transforme le code endommagé de sa cible en pure dissonance, qu'il utilisera pour booster ses propres capacités. Pour chaque tranche de trois points de dommage infligés sur une icône, le sprite augmente temporairement son indice d'un point, jusqu'à un bonus maximum égal à la moitié de son indice initial arrondi à l'inférieur. Ce boost dure (résonance) combat tours.

Dataphage : A chaque tera de fichier que le sprite copie, il soigne une case de dommages matriciels. Aussi, lorsqu'il est dans un serveur, ou en liberté ou que ce soit, le sprite de fragment cognitif datavore va tenter de dataphager autant de fichier que possible, à défaut de tout ordre contraire. Les fichiers dataphagés sont nukés from orbit.

Titanomachie : Utilité par le nanosprite Titan, cette capacité qui est une action complexe permet au sprite de drainer de la résonance de son compilateur afin de l'ajouter à son indice de firewall, pour se buffer aux dépens du nanomancien : le nanosprite peut tenter, une fois par passe, une action de résonance + cybercombat [trt. Données] face à la volonté + firewall de son technomancien. En cas de succès, il draine (résonance) points du nanomancien par succès excédentaire.

Nanoenforcement : Nanoenforcement est une capacité permettant au sprite de temporairement augmenter la puissance de calcul de nanites en hardware en utilisant la capacité de traitement de données d'autres nanites du nanomancien compilateur. Concrètement, cette capacité est utilisable sur demande du nanoadepte, a pour effet d'augmenter l'indice d'une variante de nanites en hardware de un point, en diminuant une autre variante de nanites en hardware d'un autre point. Le sprite nanoémulateur peut affecter de la sorte [traitement de données] nanites en hardware.

Corporis : Cette capacité, si elle ne sert jamais, existe, et mérite d'être référencée : le sprite nanoémulateur peut, en cas d'amputation, maintenir un membre amputé en vie durant [traitement de données] jours, et est capable de microgérer les nanites afin de ronger les objets solides de l'environnement direct pour les régénérer, et tenter de trouver nutriments et minéraux pour maintenir autant que faire se peut le membre en bon état.

BIBLIOTHEQUE DE NANORESONANCE :

Le technomancien nanoadepte est incapable de tisser des formes complexes, sauf exception. Cependant, il peut tisser des nanoformes complexes ! Ce sont des genres de formes complexes qui altèrent l'espace physique et qui nécessitent la compétence de nanoforge à la place de celle de logiciels pour fonctionner. Le personnage ne peut pas avoir un nombre de nanoformes complexes supérieur à son attribut de résonance. Le personnage commence avec autant de nanoformes complexes qu'il a de point en résonance. Il dispose de ces nanoformes complexes en plus de ses nanoformes.

Le bruit agit en tant que malus sur les nanoformes complexes comme le background mana agit sur la magie. La réduction de bruit du personnage s'applique à ses nanoformes complexes.

- CONSTRUCTION : Cible : Selon ; Portée : Résonance x 10m max ;
Durée : M ; Technodrain : N-3

> Cette nanoforme complexe te permet de construire des trucs avec ton stock de nanites de construction. En règle générale tu peux faire ce que tu veux un peu à l'instar du sort de shapping de béton, à l'exception faite que ces nanites se mettent en sans-fil pour cette construction et tu dois défendre cette nanoforme complexe comme un objet de ton PAN. Cette nanoforme complexe peut permettre de créer des barrières métalliques avec un point d'armure et de structure par succès, limité au niveau de la nanoforme. Les nanites restent solides, et tu peux même faire des ponts avec, ou autres conneries comme des échelles. Il est possible de former une barrière en forme de dôme d'un rayon (et donc d'une hauteur) maximal égal au rayon normal de cette capacité. Il est aussi possible de créer un mur d'une hauteur maximale égale à la Puissance de la nanoforme complexe et d'une longueur maximale égale au double de cette Puissance. Si jamais tu fais un mur qui bouche un couloir, si la puissance de la nanoforme est supérieure à ton attribut de résonance, tout ce qui fait la taille d'une molécule ou moins ne peut pas traverser celui-ci, ce qui inclut l'air et les autres gaz. Tout ce qui est plus grand interagit avec la barrière comme si c'était un mur physique normal. Modulable à volonté, tu peux paramétrer le mur pour que des objets selon ton bon vouloir ou bien sur ton pan puissent le traverser comme s'il était liquide. Toute barrière montée par cette nanoforme complexe peut être altérée par les attaques physiques, mais tant qu'elle est maintenue, elle régénérera l'intégralité de son indice de Structure au début de chaque tour de combat. Cependant, si cette Structure est réduite à 0, elle est abattue et le sort prend fin.

- PATATE FROIDE : Cible : Appareil ; Portée : Champ de vision ;
Durée : P ; Technodrain : N-1

> Cette nanoforme complexe te permet de ravager une arme à feu disposant d'un système d'auto-entretien nanocomposé. Tu infliges des dommages égaux à la puissance de cette nanoforme complexe avec en plus tes succès excédentaires contre l'indice d'appareil + firewall de son pan (ça c'est l'esquive de l'arme ennemie, ouais). Quand tu as touché, l'arme n'a plus que son indice d'appareil pour réduire les dommages.

- CONDUCTION : cible : appareil ; Portée : Champ de vision. ;
Durée : P ; Technodrain : N-4

> Si une cible se trouve à ta résonance mètres au maximum d'une prise électrique ou d'une batterie chargée, tu peux envoyer un flux de nanites servant de connecteur entre ces appareils et ta cible. Alors, tu infliges des dommages égaux à la puissance de cette nanoforme complexe + tes succès, et une PA obligatoirement de -5 ; la cible encaisse normalement.

- REDLINER : cible : appareils ; Portée : Résonance x 10m ; Durée : P/M ; Technodrain : N-2

> Cette nanoforme complexe a deux effets distincts ; tu en choisis un au lancement. Cette nanoforme complexe cible les implants cybernétiques liés à un individu ; il est question de débrider les nanites servant à la connexion nerveuse des dits implants. Le premier effet est donc de causer des dommages directs à la cible qui disposerait de cyberware, les dommages reçus étant égaux à tes succès limités à la puissance de ta nanoforme complexe, et résistibles avec constitution + plus bas indice d'appareil des implants. Eh ouais. Les implants subissent aussi des dommages d'appareils durant le processus. Cet effet est permanent.. Sinon, tu peux te servir de cette nanoforme complexe pour booster les attributs de cyberimplants d'un allié. Cet effet là est maintenu. Limité à quatre succès max et au niveau de cette nanoforme complexe, chaque succès donne +1 en agilité et +1 en force aux cybermembres d'un allié, mais il perd un dommage physique par paire de succès que tu fais. Une fois que tu cesses de maintenir cette nanoforme complexe, l'allié récupère ses pv's physiques.

- INDUCTION : cible : appareil ; Portée : contact ; Durée : P ; Technodrain : N-3 :

> Cette nanoforme complexe te permet de recharger une batterie/pile avec laquelle tu es en contact. Limité à la puissance de la nanoforme complexe, chaque succès que tu fais régénère une heure d'utilisation de batterie, ou bien une charge d'un discharge battery pack. Si un appareil est déjà totalement chargé alors que tu utilises ce pouvoir, chaque succès inflige 1 point de dommages résistible avec l'indice d'appareil (+ traitement de données s'il en a).

- DIFFUSION : cible : selon ; Portée : Résonance x 10m ; Durée : M ; Technodrain : N-2

> Tu peux diffuser des nanites de construction comme un nuage/de la brume dans un dôme/sphère d'un rayon de niveau*mètres. Avant de lancer cette nanoforme complexe, tu choisis l'opacité effective de ces nanites : si elles sont opaques, elles donnent un malus à la perception visuelle égal à tes succès limité à l'indice de niveau de lancement de cet effet. L'opacité peut juste se faire à la limite du dôme (pour qu'on puisse se voir parfaitement dedans mais pas en dehors et vice-versa) ou bien la chose peut être un véritable brouillard (malus pour tout le monde dedans comme ceux de dehors qui regardent à l'intérieur). Il est possible que les nanites ne soient pas

opaques, et que ce nuage de particules volatiles serve de dépôt simple sur autrui ; en conséquence, si ce pouvoir est utilisé de cette manière, chaque succès limité au niveau de lancement donne +1 à la perception visuelle de tout le monde pour détecter quelqu'un ou quelque chose qui serait indivisible ou dissimulé (car l'entité serait tapissée de nanites) et +1 pour repérer les rayons infrarouges et/ou ultraviolets servant de senseurs pour des pièges, des alarmes, etc.

- CASIMIR FIELD MODULATION : cible : spécial ; Portée : Spécial, résonance x mètres ; Durée : Maintenu ; Technodrain : N+2 :

> Certains technomanciens ont appris à manipuler la résonance pour générer des points de rupture d'énergie extrême, ou pour faire sauter les lumières autour d'eux. Les nanoadeptes sont capables d'aller un peu plus loin. Ils peuvent contrôler les ondes électromagnétiques responsables de l'effet Casimir, et donc attraper des objets polarisés à distance, abattre des murs nanoconstruits ou composés de métaux polarisés ou comprenant des câbles conducteurs, et même léviter via électro-suspensions des nanites de leur organisme (mais très lentement). Tout ceci est à l'interprétation du maître du jeu, qui peut limiter ces effets à loisir.

Avantages de nanoadeptes :

Duplication et évolution : 5 karma : Le nanoadepte a une facilité naturelle à dupliquer ses nanites, si bien qu'il a besoin d'obtenir peu de nanites d'un type de base afin de pouvoir les dupliquer : quelques centilitres suffisent à peine : en conséquence, il peut réduire de 4 points la disponibilité de toutes nanites.

Electroception (cf Run Faster) : 10 karma : L'hôte doit avoir une nanoforme lui octroyant une mémoire photographique et/ou des malus/bonus à la perception visuelle. Concrètement, il semblerait que des nanites hardware se soient massées dans les globes oculaires du nanoadepte, et que les interférences induites, au delà de la nature des nanites, aient eu des effets plus que bénéfiques (mdr?) sur les dits globes oculaires : en conséquence, le nanoadepte est capable de percevoir les interférences électriques (cf run faster, évidemment).

Redondance induite : 4 karma : Ayant eu une CFD ayant elle-même eu cet avantage, le nanoadepte n'a pas besoin de disposer de nanosymbiotes ou de nanites oxyrush pour pouvoir avoir la nanoforme « redondance compilée ».

Nanites originelles : 6 karma : Depuis l'émancipation du personnage de la CFD, celui-ci n'a pas eu à renouveler ses nanites, et ces dernières ont conservé certaines capacités de traitement de données des anciennes IA occupant l'hôte : ainsi, le personnage obtient un bonus de 2 en réduction de

bruit, et de +1 en traitement de données. Tant que le personnage ne se prend pas d'IEM dans la gueule ou de shots de HERF gun, cet avantage reste tel quel. Dans le cas contraire, cet avantage est perdu, et son karma doit être remboursé. Cet avantage ne peut être pris que lors de la création du personnage.

En recherche de matière : 12 karma : Le technomancien pratiquant à présent sa résonance au travers de ses nanites, il voit le fait de posséder ces dernières comme une fin en soi, ou plus exactement comme une nécessité pour pouvoir être effectif et bien dans sa peau : en conséquence, lorsque tous les slots de nanites pouvant se répliquer (égal à l'attribut de résonance du nanoadepte) sont occupés par des nanites, le technomancien gagne +1 à sa volonté. Si tous les slots de nanites sont remplis à leur indice maximum naturel, le technomancien gagne encore +1 à sa volonté, pour un total de +2 ; cet avantage n'est pas cumulable avec cybersingularity seeker, et ne peut pas dépasser l'attribut augmenté de volonté.

Datavanish : 8 karma : Le nanomancien peut utiliser un point de chance pour, au choix, descendre son SS de dix points, ou bien le diviser de moitié. Cette feature de chance est utilisable uniquement si le personnage ne dispose pas de moyen effectif (comme un certain programme) de surveiller lui-même son SS. Si le SS a déjà dépassé le seuil d'alerte mais que le personnage utilise quand même son point de chance, l'alerte reste donnée.

Algorithmes comportementaux latents : 11 karma : Le technomancien a inconsciemment conservé en lui des algorithmes comportementaux que le ou les anciens hôtes de son corps utilisaient pour pouvoir s'infiltrer au mieux dans la société. Ainsi, il gagne un point de charisme augmenté, qui peut donc dépasser la limite naturelle. Le nanomancien dispose aussi d'un bonus de +2 dès aux tests de négociation et d'étiquette face à d'autres intelligences artificielles conscientes.

Défauts de nanoadeptes :

IA rémanente : 6 karma : Bien que les IA's aient été purgées du corps du nanoadepte, celui-ci perçoit quelques fois des flashback, souvenirs et informations des anciennes IA possédant le corps. Aussi, des fragments léthargiques de ces dernières peuvent tenter en vain de prendre le contrôle du corps, provoquant maux de têtes et trouble de l'attention : en conséquence, le personnage peut subir des trous de mémoire, ainsi que l'effet de nausée, à la volonté du mj. Si jamais le personnage dispose de la nanoforme permettant de compiler des nanosprites, alors un nanosprite compilé peut aussi tenter de prendre contrôle de l'hôte, à la façon d'une

vieille CFD décadente. Le mj interprète cet avantage à sa discrétion. Le personnage a cependant -2 à ses tests de mémoire et -1 à ses tests de sang-froid.

Conséquences : 5, 10 ou 15 karma : Le corps a appartenu à un autre, et ça se voit, car l'IA a suffisamment fait de la merde pour que le personnage en subisse les conséquences. Petit tableau de ce que ça peut être :

Apport :	Description :
5 karma	Trauma léger : a foutu la vie sociale du perso' en l'air, a provoqué une dépression, etc. Le nombre de 1 nécessaires pour faire une complication ou un échec critique sur les tests d'étiquette, négociation et leadership sont réduits de deux.
10 karma	Mauvais entretien du corps par faute d'expérience : os brisés et malnutrition sont au rendez-vous, avec, accessoirement, une vie sociale foutue en l'air. Le personnage est en remise de son état de santé, et doit entretenir un niveau de vie moyen minimum, à défaut de quoi il commence chaque jour avec une case de chaque moniteur en moins, et l'effet de nausée. Le nombre de 1 nécessaires pour faire une complication ou un échec critique sur les tests d'étiquette, négociation et leadership sont réduits de deux.
15 karma	Séquelle majeure (un oeil crevé donc -4 en perception visuelle et au toucher, un membre manquant, une colonne vertébrale brisée, ou autre, etc, bref se référer aux défauts d'infirmité de Run Faster) correspondant à un désavantage à discuter. L'effet de remise précédent sur le niveau de vie obligatoire est aussi d'actualité, et enfin, la CFD s'est mis à dos un groupe d'indésirables violents (gang ou mafia). Le nombre de 1 nécessaires pour faire une complication ou un échec critique sur les tests d'étiquette, négociation et leadership sont réduits de deux.

Syndrome de Kluster-Baüer : 7/10/13 karma : Dans les faits, il s'agit d'une réaction auto-immunitaire du corps face à la présence de nanites très souvent non-médicales dans son organisme. Le corps du personnage rejette les nanites par chaque orifice, pore de la peau et son système immunitaire tente de phagocyter au mieux les nanites présentes dans le corps – diarrhées hémorragiques récurrentes, vomissements sanguins, toux glaireuses ensanglantées, crises sueurs récurrentes, endométriose aggravée pour les femmes, plaques entière de peau qui se noircissent de nanites qui y sont rejetées, kystes, bref : c'est la merde. Comme si tout ceci n'était pas grave : les nanites du technomancien nanoadepte étant auto-répliquantes, le

personnage va souffrir de cette condition médicale sur le long terme, voire jusqu'à la fin de ses jours. Ce défaut vient à trois niveaux distincts. Chaque jour, le personnage doit faire un test de résistance immunitaire (constitution + volonté), de difficulté (2) à sept karma, (3) à dix karma et (4) à treize karma. S'il échoue, il est en situation d'allergie à son propre corps qui est légère à sept karma, modérée à dix karma, et grave à treize karma. L'effet dure essence+constitution heures, après quoi le test doit être refait. Bien entendu pour les technomanciens nanoadeptes qui sont recherchés pour dissection et étude, il est impensable d'aller se faire traiter en clinique, donc bonne chance !

Résonance flagellante : 8 karma : La reprise du corps n'a pas été une mince affaire, et le personnage peine à recouvrir ses capacités de résonance. En conséquence, la valeur de tout technodrain est monté de deux points.

Ils ne viendront plus : 7 karma : Si le technomancien ne peut plus inscrire de sprites, ce désavantage pousse encore plus loin ses difficultés à pratiquer sa résonance comme autrefois, puisqu'il n'est plus capable de compiler des sprites quels qu'ils soient. En outre, tout technodrain issu à de la décompilation d'autres sprites est augmenté de deux points. Un personnage avec cet avantage ne peut pas prendre de parangon.

Fluctuations résonantes : 5 karma : La résonance du nanomancien fait des... Vas et viens. De temps à autre. Comme ça. Au début de chaque séance, le nanomancien doit faire un test de chance active : s'il ne fait aucun succès, il perd un point de résonance pour la durée de la séance. S'il fait une complication, c'est deux points, et trois avec un échec critique. En revanche, en cas de réussite critique, il gagne un point de résonance pour la durée de la séance. S'il a des succès de manière normale, il ne perd pas de points de résonance pour la durée de la séance, évidemment.

Brisé : 5 karma : S'il est venu à bout de la CFD et qu'il a de nouveau le contrôle de lui-même, le personnage a néanmoins perdu sa propre personnalité durant le processus, et n'a plus que ses souvenirs et capacités normales pour lui : sa mentalité, ses émotions et ses idéaux (notamment un nombre prédéfini de choix politiques, philosophiques et idéologiques) ont été définitivement remplacés par ceux de la ou les anciennes IA's occupant le corps, bien que l'hôte d'origine ait repris le contrôle de celui-ci. Le décalage de l'individu par rapport à autrui lui octroie un malus de 2 à son leadership, son étiquette ainsi qu'à sa limite sociale.

VENEZ COMME VOUS ÊTES :

Le milieu de la run est bondé d'excentriques avec des durées de vies courtes. Afin de déterminer si le destin de votre runner se situe derrière lui ou devant lui, vous disposez des nouvelles qualités et défauts listés ci-dessous !

Dans tous les cas, si vous souhaitez shadowrunner, venez comme vous êtes ! Nous n'avons jamais assez de frères et sœurs d'armes dans le milieu des ombres.

Ces traits se contractent selon les règles d'achats de traits (livre de base p.74) ; les qualités peuvent s'acheter en cours de jeu pour le double du karma en terme de coût, mais pas les qualités avancées dont le coût n'est pas doublé.

NOUVELLES QUALITES :

- « Le tueur au couteau » : (7 karma) : Le personnage a consacré sa vie (ou au moins une longue partie de cette dernière) à perfectionner son art du combat au couteau. Lorsque le personnage utilise des couteaux au corps à corps comme armes tranchantes ou bien à distance comme armes de jets, il a +1 à sa précision et +1 aux dommages. Tout le temps accordé à cet apprentissage est tel que le personnage ne peut pas commencer le jeu avec des compétences d'armes à feu quelles qu'elles soient, et leur coût en karma en jeu est monté de deux karma par rang.
- « Lacéré » : (10 karma) : le personnage a plus appris des réflexogiciels et autres softs que de la vraie vie. Le personnage DOIT avoir un skilljack pour acquérir ce trait ; le personnage a +1 aux limites inhérentes aux tests stockés sur puces (sur réflexogiciels et knowsofts). Lorsqu'il utilise un réflexogiciel ou un knowsoft sur son câblage de contrôle de connaissance/skilljack, il a un succès gratuits offert en plus du test qu'il doit réaliser.
- « Leónisé » : (10, 12, 14 ou 16 karma) : (runner d'élite uniquement, sauf à la discrétion du meneur de jeu). Cet avantage se prête à un background de personnage incroyable et long. Le personnage a subi une leónisation dans son passé car, mec, il avait de la thune, et quoi de mieux à acheter que de l'espérance de vie supplémentaire ? C'est une thérapie génique à plusieurs millions de nuyens, mais cette qualité rend son achat gratuit, peu importe la gamme. A 10 karma, le personnage a une gamme standarde (il perd 1 essence), à 12 karma, en alphaware (il perd 0,8 essence), à 14 karma, en betaware (il perd 0,7 essence), et à

16 karma le personnage a eu accès à une clinique delta, et a donc été leonisé à cette gamme (il perd 0,5 essence). Pour rappel, la leonisation rajeunit son patient au stade de jeune adulte. On considère que le personnage dispose d'autant de points de compétence que s'il avait le défaut de « âgé » d'indice 3 de bullet's and bandages. Le personnage dispose de 15 points de compétence de connaissance complémentaires à dispenser. Il a aussi +2 à ses tests de sang froid dus à son expérience de longue haleine de la vie.

- « Chasseur subventionné » (6 karma) : Le personnage doit avoir un faux-sin indice 4 minimum ou avoir le trait de sinneur (cf. livre de base, page 86). Le personnage dispose d'une licence d'arme restreinte de son choix gratuite, ou deux licences de sorts de combats et une de manipulation si le personnage est un magicien, toutes aussi gratuites. Le personnage est chasseur de têtes d'esprits insectes sur son « temps libre » ou en tant que métier secondaire. En tous cas c'est ce qui est écrit sur son SIN. A force de combattre ces maudits aliens insectes métaplanaires, le personnage s'est d'ailleurs spécialisé : il choisit une espèce d'esprits insectes (fourmis, termites, cafards, mantes, etc.) : le personnage dispose de +2 dés pour toucher au combat ce type d'esprits insectes, peu importe la variante (ouvrier, guerrier, lympe, etc.).
- « Tête de Fer » : (3 karma) : le personnage doit avoir un cyber-crâne, partiel ou complet. On a toujours dit du personnage qu'il avait une forte tête. Mais en fait, c'est littéral : les malus des adversaires pour réaliser un called shot à la tête, aux yeux, aux oreilles ou au cou du personnage sont doublées !
- « Obscure » : (12 karma) : Le personnage a grandi dans les ombres, au sens littéral et absolu du terme. Ça a pu être dans des égouts, des anciens parkings abandonnés et autres barrens. Et il a dû s'adapter pour vivre. Lorsque le personnage est en conditions lumineuses basses (shadowrun, livre de base p.176), il a +2 en discrétion et en escamotage.
- « Marcheur » : (5 karma) : votre runneur est un habitué névrosé des armures lourdes ! Lorsque le personnage utilise une armure disposant du trait « restrictif » (qui divise par deux la vitesse de déplacement, pour rappel), on considère qu'il a +2 en agilité pour déterminer sa vitesse de déplacement (cf. déplacement, livre de base p.164).
- « Improbabilité statistique existentielle » : (5 karma) : Le personnage peut être pris de coups de chatte singuliers lorsque son avenir est en

jeu. Lorsque le personnage doit faire un test de chance pure, il a +2 dés bonus.

- « La Chute de Franklin » : (5 karma) : Le personnage a +2 en compétence de chute libre lorsqu'il tombe et qu'il doit encaisser des dommages. Aussi, il rajoute sa constitution/2 succès gratuits complémentaires pour réduire les dommages dus à la chute (cf. livre de base p.174).
- Nouvelle qualité : « L'Homme du passé » (8 karma) : lorsque le personnage prend des implants en omégaware de première/seconde génération, le coût d'essence de l'implant = coût en essence x0,8 ; cela a lieu pour cause de quelconque compatibilité du corps du sujet avec de tels implants. Le personnage rechigne catégoriquement à prendre des implants en qualité supérieure à la gamme standard, et souffre d'un malus à ses attributs mentaux de -2 s'il s'implante avec de tels implants.
- « Elementari Equilibrium » (10 karma). N'est sélectionnable que si la qualité Elemental Focus (cf. Hard Targets p.191) a été prise au préalable. Cette qualité fait que le personnage joueur dispose de +2 dés à son drain élémentaire avec l'élément en question sélectionné dans la qualité « Elemental Focus ».
- « La Voie » : (8 karma) : Le personnage est un négociateur chevronné, mais surtout un être singulièrement inspirant. Lorsqu'il réussit un test de leadership spé inspiration dans le but de créer un mouvement de foule, de rallier des pnj's à lui, ou de diriger une émeute (etc.), il gagne un point de chance à usage unique.
- « Reveals in Doctor » : (8 karma) : Lorsque le personnage sauve la vie d'un métahumain via stabilisation via un test de médecine (les traumapatch sont donc exclus), il gagne un point de chance à usage unique.
- « Herr Commandër » : (4 karma) : Le personnage sait trouver ses mots pour motiver ses troupes, et ce, avec une efficacité et une agressivité maximale : il obtient un bonus de +1 dés à ses tests de leadership pour motiver des hommes à condition que son discours de ralliement soit gavé d'injures et de propos que les pires victimes de ce monde qualifieraient de « répréhensibles par la loi ».
- « Quand je me bats, je suis tellement éclaboussé du sang de mes ennemis que l'on me surnomme super-tampon ; et super-tampon sera

la dernière chose que tu verras, petite merde » (4 karma) : cette qualité vous octroie un bonus de +2 dés à l'intimidation si vous êtes avez tué récemment et que vous êtes couvert du sang encore frais de votre ennemi. Oui.

- « Sciences administratives » : (5 karma) : le personnage a baigné, dans un moment où un autre de sa vie, dans une cohorte de merdes administratives, si bien qu'il sait y faire avec les saloperies de secrétaires et autres responsables administratifs qui vont vous ralentir. En conséquence, il dispose d'un bonus de +1 dés aux tests d'imposture, d'escroquerie et de négociation avec des membres de staff administratifs sans traits particuliers.
- « Toucher sacré » (12 karma) : Une qualité sélectionnable par éveillés uniquement, et à la naissance : le personnage est né sur un site de pouvoir qui a laissé une marque astrale en lui : lorsqu'il utilise un sort de l'école de santé qui n'est pas de magie de sang, le personnage dispose toujours d'un succès gratuits, et de deux succès si la cible de ses soins est un éveillé non-toxique. En revanche, si jamais le site de pouvoir de naissance change d'aspect, le personnage perd cet avantage et reçoit une pénalité de un point à sa magie tant que le site de pouvoir ne retrouve pas sa tradition d'origine. Aussi, si jamais le site de pouvoir est rendu toxique, le personnage subit des dégâts étourdissants de la même manière qu'un éveillé en prendrait s'il était sur un site de pouvoir d'une puissance supérieure à 12. Si le site de pouvoir est tout simplement détruit, le personnage meurt.
- « Toucher apaisant » (5 karma) : Une qualité sélectionnable par les éveillés uniquement : le personnage, lorsqu'il guérit un autre éveillé, ne subit pas le malus de -2 dés du au fait que le patient soit une créature éveillée. Cet avantage marche peu importe la nature du soin, mais il est en revanche impératif que le guérisseur soit en contact physique avec le patient.
- « Soins désespérés » (6 karma) : Le personnage peut utiliser un point de chance pour exercer un second test de soin (magique ou non) avec un malus de deux sur une cible en ayant déjà reçu un : cependant, cette action ne peut être réalisée que si la cible des soins a perdu la moitié ou plus de son moniteur de dommages physiques. Peu importe la nature du soin, son exécutant est si affairé à tenter de sauver son patient que ce nouveau test, quelque soit sa forme, est considéré comme une action complexe. Si le personnage fait une complication au test de soin, l'acharnement médical du personnage fait que l'opération dégénère, et il inflige la valeur de malus de blessure cumulée du patient

en dommages physiques complémentaires. En cas d'échec critique, il tue le patient (si ce dernier est un joueur, il peut cramer un point de chance pour rester en vie, mais en overflow physique).

- « Ritualiste dédié » : (5 karma) : Le mage n'est définitivement pas capable d'invoquer, lier ou bannir des esprits, mais peut tout de même acheter des compétences de connaissance relatifs à ceux-ci. Quoiqu'il en soi, le personnage obtient une nouvelle formule de rituelle gratuitement à chaque fois qu'il monte sa compétence de magie rituelle d'un rang ; aussi, le karma requis pour l'apprentissage d'une nouvelle formule rituelle est réduit de un. Le personnage dispose aussi, dès l'achat de cet avantage, d'un nombre de rituels gratuits supplémentaires égal à son indice de compétence de magie rituelle (fonctionne aussi à la création de personnage). Les spécialisations en magie rituelle comptent pour un rang de compétence, et fournissent les avantages comme listés ci-dessus, si compatibles avec les rituels demandés à l'apprentissage.
- « Marqueur spirituel » : (7 karma) : Le personnage dispose d'un modificateur de dés de +2 à tout ses tests de magie rituelle à condition qu'il se trouve au sein de sa loge magique, d'une loge spirituelle ou sur un site de pouvoir propre à sa tradition.
- « Sanctuaire » : (7 karma) : Le personnage dispose de +1 dés pour résister au drain et de +1 dés d'armure astrale à condition qu'il se trouve au sein de sa loge magique, d'une loge spirituelle ou sur un site de pouvoir propre à sa tradition.

NOUVEAUX DEFAUTS :

- « Travailleur Infantile » (10 karma) : Si vous prononcez le nom de ce défaut avec un accent asiatique, vous êtes un sacré margoulin. Si vous avez ce défaut sur un membre de votre équipe, vous êtes un sacré bâtard, car on ne fait pas bosser les enfants, MERDE ! Cela étant dit, rien n'est dit à propos des SINLESS (mec ils n'ont pas de papiers pour justifier leur âge) desquels on peut rencontrer nombre d'enfants dans le milieu des ombres. Dans les faits, un personnage qui prend ce trait a moins de 16 ans pour un humain, moins de 20 s'il est un elfe, moins de 8 s'il est un ork, moins de 18 s'il est un nain, et moins de 12 s'il est un troll (en raison de la vitesse de vieillissement relative aux métatypes).

Le personnage a aussi -1 en limite d'attributs physiques (bref il a -1 à sa limite de force, d'agilité, de réaction et de constitution) et pour calculer son moniteur physique, on utilise le calcul suivant : $6 + \text{Constitution} / 2$, arrondi supérieur p's physiques. Le coût des armures est monté de 10%, et le personnage peut subir des malus sociaux du au fait qu'il est un enfant, et de fait, pas à sa place ici. Le personnage ne PEUT PAS disposer d'implants en cyberware ou en somatoware en raison de sa croissance qui est toujours en cours. Sachez d'ailleurs que cyber-implanter un enfant est un crime grave dans la majeure partie des pays civilisés du sixième monde.

- « PUTAIN, MERDE QUOI ! » (4 karma) : Cumulatif avec d'autres défauts comme « gremlins », le personnage a besoin de un 1 de moins pour réaliser une complication ou un échec critique à absolument tous ses tests. Cf. « complications et échecs critiques », livre de base p.47.
- « Apnée du sommeil » (5 karma) : Chaque jour, le personnage en se levant le matin, doit réussir un test de constitution + volonté de difficulté 3, et s'il échoue, il a -1 à toutes ses compétences mentales et sa limite mentale pour la journée. Se soigne avec l'implantation d'un réservoir d'air interne, ou de tout autre système permettant une oxygénation effective du cerveau du personnage, en plus du remboursement karmique dû.
- « Adipose » (10 karma) : Le personnage souffre d'obésité morbide du à des déterminismes génétiques. Le personnage est clairement obèse : mec, au moins 33% de la masse de son corps est composée de graisse. A cause de sa masse, il a d'ailleurs du mal à se déplacer. Changer les modificateurs de déplacement comme suivant : marche : $\text{agi} \times 1\text{m}$; course/sprint : $\text{agi} \times 2\text{m}$. La course rajoute +0,5m/succès. Le personnage a -1 à toutes ses compétences physiques, et enfin, les dommages issus de la fatigue sont doublés.
- « Mélange instable » (4 karma) : Il y a les street-coockers : ces mecs qui font de la drogue dans des laboratoires. Et bah votre personnage est un street-tout-court : lorsqu'il fait un test de chimie, le nombre de 1 nécessaires pour réaliser une complication ou un échec critique sont réduits de deux. Des rangs en compétence de chimie sont nécessaires pour prendre ce trait.
- « Mes sinus ne sont plus » : (4 karma) : Dans la catégorie des « je suis un street-tout-court », dans sa jeunesse, votre personnage a été un sale junky du genre à sniffer de la javelle à même un sceau, ou toute autre substance corrosive comme de la peinture au plomb dans un sac,

du pneu ou que sais-je ; en conséquence, et après quelques années de pratiques, les voies olfactives du personnage ne sont plus que de l'histoire ancienne, et celui-ci est désormais catégoriquement incapable de réaliser des perceptions olfactives. Le personnage a aussi -1 en limite mentale pour ses tests de perception.

- « Herr Chirurg » (5 karma) : On vous l'a toujours dit : la médecine, sincèrement, c'est pas fait pour vous : il faut que vous arrêtez de mettre vos mains *dans* des gens. Malgré tout, cela ne vous a pas découragé à continuer dans la voie de la médecine, mais malgré toute votre détermination, il reste ce petit quelque chose qui fait que, de temps à autre, ça dégénère. Ce défaut n'est sélectionnable que par les personnages qui ont investi des points dans le groupe de compétence de médecine : le nombre de 1 nécessaire pour réaliser une complication ou un échec critique est diminué d'un dés pour ces quatre compétences.

- « La gauche, c'est l'inverse du nord qui est derrière moi » : (4 karma) : Vous confondez votre droite et votre gauche, mais ça encore c'est que le début, car vous et l'orientation, ça doit bien faire six ou sept, et rien n'y fait. Un personnage ayant ce défaut, en outre de passer pour une sombre merde H24, dispose d'un modificateur négatif de cinq dés au groupe de compétence plein air lorsqu'il doit se repérer et s'orienter (pour rappel, ce groupe de compétence comprend survie, pistage et navigation). Aussi, le personnage reçoit un malus de -4 à sa limite sociale et mentale lorsqu'on tente de lui expliquer comment s'orienter dans l'espace, ou alors lorsque celui-ci essaye de comprendre ce simple fait.

- « Prosopagnosie » : (12 karma) : Ce défaut existe aussi en trait métagénique. La prosopagnosie est un trouble sévère de reconnaissance des visages. Cette agnosie visuelle rend impossible la mémorisation – et donc l'identification – des visages des gens. Le personnage ne peut pas et est catégoriquement incapable de décrire la gueule de quelqu'un et il ne peut pas s'en servir pour déterminer son identité ou son origine. Eh oui. Comme le personnage ne peut les reconnaître qu'à la posture, la taille, le timbre de la voix, etc. En conséquence, il a au passage -2 à tous ses tests de mémoires lorsqu'il s'agit de restituer quelqu'un. Comme cette anomalie est cérébrale, les interfaces et modifications visuelles du personnage sont inefficaces. Pour rembourser ce défaut, il faut payer le double de sa valeur en karma et réussir à acquérir en jeu un implant de modification mnémonique en betaware (cf. livre de base p.464).

- « Engendrement de Chaos » : (5 karma) : Mages toxiques uniquement. Si le mage toxique échoue un test d'invocation d'esprit toxique, il doit faire un test de chance pure. S'il n'a aucun succès, l'esprit apparaît toutefois (après que le personnage ait subi son drain) et tente de tuer le personnage. Eh ouais. C'est ça d'invoquer des psychotiques névrosés tueurs.

QUALITES AVANCEES :

Les présentes qualités requièrent du karma, mais, surtout, ont des prérequis en compétences. C'est la fête !

Pour plus de lisibilité, les qualités avancées inhérentes aux nanoadeptes ont été listées dans la description de cet archétype.

- Sanctuaire astral (niv 1 à 2) : *Requis : combat astral 6, observation astrale 3 ; 4 karma par niveau* : L'aura astrale de l'éveillé est naturellement, ou bien suite à de la pratique, devenue plus résistante à tout choc mana sur le plan astral. Chaque niveau dans cet avantage offre un dés supplémentaire de résistance aux tests d'encaissement du combat astral, ici considéré comme de l'armure astrale.
- Sacralisation astrale : *Requis : combat astral 7, observation astrale 4, sanctuaire astral au niveau 2 ; 4 karma* : Les deux points d'armure astrale de l'avantage sanctuaire astral deviennent mystique, (les règles sont les mêmes que pour une armure hardened, pour rappel).
- Frappe chirurgicale incapacitante : *Requis : Médecine 6, armes tranchantes 4, 5 karma* : Le personnage est ce genre de toubib qu'il ne faut pas faire chier. Lorsqu'il opère des called-shot de location, les blessures infligées touchent volontairement les nerfs, le système sanguin ou les tendons, ou tout autre point plutôt difficile à soigner : en conséquence, les dommages reçus ont le modificateur de « death-lock », et pour soigner chaque case de dommage physique ou étourdissant ayant ce modificateur, il faut deux succès au test de soin par case. Cela marche pour toutes les variantes de guérison. Cet avantage ne fonctionne qu'avec certaines armes et outils dont les street-docs ont l'habitude d'utiliser, ici-concernant : couteaux, scalpels (qui font for+1 pa-1), couteaux de combat, couteaux de survie, couteaux de lancer, scie à os, implantée ou non. Aussi, les called-shot infligés à la tête d'un adversaire peuvent, avec cet art martial, détruire les masques à gaz en cas de succès.

- « Sorbonne fight-style » : *Requis : Médecine 6, combat à main nue 4, 7 karma* : il s'agit d'un art-martial, qui s'utilise comme un spécialisation de combat à main nue. La particularité de cet art martial est son aspect fondamentalement théorique, très centrée sur l'anatomie humaine. Il comprend les techniques d'art-martiaux suivants : Close Quarter Defense Against Firearms, Herding, Multiple Opponent Defense (Defender Has Defended Against Previous Attacks), Oaken Stance (Defense Against Being Charged), Rooted Tree, tous trouvables dans run&gun. La moitié des dommages infligés par cet art-martial sont considérés comme du death-lock. Aussi, les called-shot infligés à la tête d'un adversaire peuvent, avec cet art martial, détruire les masques à gaz en cas de succès. Que c'est vicieux.

- « Démantèlement » : *Requis : un des deux avantages précédents, et cybertechnologie rang 5, 3 karma* : Lorsque le personnage opère un called-shot de location en prenant en compte un des deux avantages précédents, s'il cible un cyber-membre, alors il ne provoquera pas de dommages physiques ou étourdissants à sa cible, mais en revanche, provoquera des dommages de structure directement sur le cybermembre, sur lequel la valeur de dommages sera multipliée par 1,5. Les dommages seront considérés comme death-lock sur le cybermembre uniquement, ce qui fera que les tests de réparation sur celui-ci nécessiteront deux succès par case de dommage à réparer.

- « Les sept coups qui faisaient s'arrêter le cœur » : *Requis : Médecine 9, combat à main nue 11, 10 karma, « sorbonne fight-style » est un prérequis* : Le personnage est de ces toubibs qui se sont exilés dans les monastères shaolin afin de mêler arts martiaux et médecine. A son retour, il est le meilleur, et dispose de la légendaire technique des sept coups qui faisaient s'arrêter le cœur. Le personnage peut, concrètement, exercer un called-shot vec un modificateur de -12 à son adversaire. Le called-shot limite les dommages reçus à 1, mais s'il opère, il donne à la cible le défaut « borrowed time » (cf run faster).

- « Tout est dans la dose » : *Requis : Médecine 4, 4 karma* : Lorsqu'un personnage administre une dose de drogue à un autre personnage dont il connaît le dossier médical et donc la chimie organique interne de ce dernier, il sait juger les doses à injecter avec brio, ce qui diminue le seuil d'addiction de la drogue injectée de un point.

TRAITS METAGENIQUES :

Pré-requis : le personnage doit jouer un changelin (run faster p.103) éveillé ou non. Ces traits se contractent comme un trait métagénique chez les changelins. Les traits ci-dessous sont des défauts.

- « Affliction mana » : (7 karma) : Les champs magiques ont un effet physiologique qui enrage certains grimés. Lorsque le personnage traverse un champ mana d'indice 4 ou supérieur, il doit faire un test de charisme + volonté de difficulté 3. En cas d'échec, il devient berserk pour 1d6 minutes.
- « Fournaise » : (5 karma) : L'essentiel de la nourriture consommée par le personnage est convertie en énergie thermique. Son métabolisme est fait de telle sorte que ce soit dedans ou dehors, il émet dix degrés de plus que la moyenne des gens. Le personnage a +3 pour résister aux dommages dus au froid, mais a -2 à ses tests de survie lorsqu'il s'agit de trouver de la nourriture car il doit en trouver d'avantage. Aussi, il doit manger d'avantage que la plupart des autres métahumains, à un point tel que son coût de niveau de vie est monté de 20%. (Trait incompatible avec celui de sang froid.)
- « Génération spontanée » : (7 karma) : Toutes les (essence) jours, le corps du personnage subit un phénomène violent : des tumeurs géantes qui s'enkystent se développent sur son corps, et des excroissances qui mutent en fait en crabes de l'espèce Maja Squinado lui poussent dessus en une durée de (constitution) heures. Le processus est très douloureux d'autant plus que le crabe prend généralement vie à mi-parcours. Une fois la formation du crabe terminé, ce dernier se détache du corps du personnage comme une peau morte et va vivre sa vie.
Bon ok, je sais ce que vous allez dire : c'est du grand n'importe quoi. C'est pas faux, mais la magie aussi, mec, et elle existe. En tous cas rassurez-vous cette mutation est rare, et c'est tant mieux, car lorsqu'elle survient chez le personnage, elle est extrêmement douloureuse (le personnage subit six dommages étourdissants et il les réduit uniquement avec un test de volonté + constitution. S'il n'a pas encaissé tous les dommages, il souffre de nausée pour (essence) heures).
- « Prosopagnosie métagénique » : (8 karma) : La prosopagnosie est un trouble sévère de reconnaissance des visages. Cette agnosie visuelle rend impossible la mémorisation – et donc l'identification – des visages des gens. Le personnage ne peut pas et est catégoriquement incapable

de décrire la gueule de quelqu'un et il ne peut pas s'en servir pour déterminer son identité ou son origine. Eh oui. Comme le personnage ne peut les reconnaître qu'à la posture, la taille, le timbre de la voix, etc. En conséquence, il a au passage -2 à tous ses tests de mémoires lorsqu'il s'agit de restituer quelqu'un. Comme cette anomalie est cérébrale, les interfaces et modifications visuelles du personnage sont inefficaces. Comme ce trait est métagénique, il est propre au cortex cérébral unique du personnage et il ne PEUT PAS être remboursé et racheté.

FORMATIONS : (règles optionnelles)

Salut, l'ami.

Si vous êtes arrivés jusqu'à cette page, c'est que vous devez sacrément aimer Shadowrun. Cependant voilà : malgré la richesse de son jeu, il faut toutefois admettre que son équilibrage entre différents archétypes est... discutable, pour rester poli.

Ci-dessous se trouvent des règles optionnelles qui, peut-être, pourront vous aider à rééquilibrer la balance de vos parties respectives, ci cela se fait ressentir. Commençons.

Les formations sont aux non-éveillés ce que sont les initiations aux pratiquants de la magie, et les submersions aux résonants. Bien qu'elles ne soient pas exclusives aux non-éveillés (un magicien peut prendre des formations), il s'agit de processus longs d'apprentissage qui nécessitent un entraînement régulier pour ne pas être perdus, et en terme de règles cela signifie qu'un pratiquant de la magie compte les formations dans son grade d'initié actuel (et donc détermine la difficulté de l'acquisition d'une prochaine métamagie en montant le seuil de difficulté) sans néanmoins compter comme une métamagie (cela signifie que si le personnage est initié rang trois et qu'il dispose de deux formations, lors de tests qui nécessitent d'y ajouter l'indice de grade d'initié, il n'ajoutera que trois dés). Les technomanciens n'ont pas de restrictions sur les formations.

L'opposition peut aussi disposer de formations : ce sera surtout le cas des corporations qui fait des stages de remise à niveau réguliers de ses effectifs (c'est nécessaire pour l'attribution des primes de risques et l'actualisation des assurances vies), donc si ces règles sont appliquées, attendez-vous à ce que les greyline, redlines et équipes d'intervention à haut-risque corporatistes disposent d'un nombre adéquat de formations. Les gangers n'en ont pas, sauf quelques pnj's notables selon leurs backgrounds.

On peut en trouver parmi certains membres de syndicats de crimes traditionnels, ou plus couramment chez des shadowrunners qui passent pro'.

Une formation est un processus d'apprentissage intensif et complexe qui se fait en même temps que l'acquisition d'une spécialisation, si vous jouez avec les règles de durée d'apprentissage de compétences et de spécialisations. Le temps pris pour se former est déterminé par un test étendu d'Intuition + (compétence au cas par cas) [limite mentale] (indice de formation, 1 mois).

Les formations sont mesurées en grades, commençant au grade 1 et allant au delà. Quand la première formation d'un personnage prend fin, il est formé de grade 1. Quand il termine sa seconde formation, il est initié de grade 2. Et ainsi de suite. Ce système numérique sert à suivre le niveau de formations en terme de jeu, et chaque personne se réfère aux formations avec son propre jargon (stages en entreprise, stage de formations, protocoles de remises à niveau, validation de diplômes, « mon dieu tu t'es isolé du monde six mois dans la montagne pour maîtriser ton art », etc.), ce qui exclut généralement les nombres. Le coût d'une formation est égal à $10 + (\text{grade} \times 3)$ points de karma. Après avoir terminé les préparatifs, l'on dépense le nombre de points de karma approprié et le personnage gagne un nouveau grade de formation tout chaud et les bénéfices qui l'accompagnent.

Le grade de formation d'un personnage ne peut jamais dépasser sa limite mentale.

Ci-dessous une liste de formations.

INVOCATION DES ESPRITS & SPRITES : (règle optionnelle)

Ces trucs sont cools, mais ils cassent clairement le jeu. Lors de situations physiques, à quoi bon jouer un street-sam si un mage à peine optimisé peut dépenser un point de chance à son test d'invocation pour ignorer les limites, dépenser des dragmes, et pondre un esprit de puissance seize ou plus ? Pour avoir joué des années à Shadowrun, de tels événements peuvent survenir de temps à autre, et tiennent clairement du fait que les esprits et les sprites ont des indices de dés à lancer généralement égaux au double de leur puissance, ce qui est un facteur de multiplication là où dans Shadowrun, toutes les courbes de progressions des personnages se font par des systèmes d'additions. Pour éviter des abus spirituels, vous pouvez utiliser la règle ci-dessous.

Les magiciens et autres variantes ne PEUVENT PLUS invoquer d'esprits dont le niveau de puissance est supérieur à leur indice de magie, sauf en dépensant un point de chance pour repousser les limites, dans quel cas la limite de la puissance de l'esprit reste supérieure à deux fois la magie du magicien, et le drain est physique. L'esprit est encouragé dans ce cas précis

à dépenser un point de chance pour relancer ses échecs lors de sa résistance à l'invocation (il est encore sur son métaplan, donc il peut). La même règle, pour les mêmes raisons, peut s'appliquer aux technomanciens avec leurs sempiternels sprites.

Le grade de formation d'un personnage ne peut jamais dépasser sa limite mentale.

Ci-dessous une liste de formations.

► Entraînement en condition réelles : Le personnage a par exemple fait ses classes militaires, ou bien a mené des combats prolongés en milieu arctique, ou bien est un vieux qui a fait la seconde euro-guerre en plein désert, allez savoir. Peu importe : le fait est qu'il annule un point de malus de conditions environnementales par grade de formation (cf. « Malus Environnementaux », livre de base p.176). Il ajoute aussi son indice de formation à ses tests de fatigue.

Apprentissage : Intuition + Survie [limite mentale] (indice de formation, 1 mois).

► Auto-amélioration : Cette formation, très forte, est plus un truc qu'on trouve dans la rue. Les tireurs sportifs d'entre-vous sauront que les armes les plus précises sont à usage individuel en raison de leurs préférences respectives mais surtout de leurs réglages et ajustements selon l'œil directeur de son porteur, etc. Le personnage ajoute son grade de formation à la précision d'une arme de son choix, ainsi qu'à sa compensation de recul, si elle en dispose. L'arme en question est thulée et réglée pour son utilisateur uniquement, et quiconque d'autre viendrait à l'utiliser disposerait d'un malus de deux dés pour l'emploi de la compétence, et aurait -2 en précision. Régler une arme ainsi modifiée ce fait avec un test d'armurerie de difficulté deux.

Apprentissage : Intuition + (Compétence d'arme de l'arme utilisée) [limite mentale] (indice de formation, 1 mois).

► Mithridisation : Le personnage choisit une toxine de son choix. Ayant passé des mois, avec les conditions sanitaires adéquates, à saturer à petites doses son organisme d'une toxine pour s'immuniser à cette dernière, il contracte gratuitement la qualité d'immunité à une toxine de son choix (il a +2 pour y résister et dispose du trait « renforcé » à l'encaissement de cette dernière) et il ajoute son grade de formation à ses tests de résistance à cette toxine spécifiquement (ce qui est logique : la mithridisation est un processus qui se renforce sur la durée tant qu'on continue de l'appliquer, donc le personnage continue, en terme de fluff, à se mithridiser de temps à autre. Raspoutine l'avait fait avec l'arsenic, à titre d'exemple). Cette formation peut être prise plusieurs fois (une fois par toxine différente).

Apprentissage : Intuition + Médecine [limite mentale] (indice de formation, 1 mois).

► Auto-vaccination : Exactement comme pour la mithridisation, mais avec un agent pathogène dont l'origine n'est pas magique.

Apprentissage : Intuition + (Biotechnologie OU Médecine) [limite mentale] (indice de formation, 1 mois).

► Protocole anti-émeutes : Peu importe de quel côté du front vous vous trouvez, vous êtes un habitué de nombreuses toxines anti-civiles. Le personnage ajoute son grade de formation à ses tests de résistance au gaz poivre, gaz lacrymogènes, gaz vomitifs, et neurostun.

Apprentissage : Intuition + (Constitution OU Médecine) [limite mentale] (indice de formation, 1 mois).

► Processus d'apprentissage autodidacte : Si vous souhaitez monter vos compétences autres que celles de combat, vous venez de frapper à la bonne porte, l'ami. Après des mois d'apprentissage pour devenir le meilleur du meilleur, ze best of ze best, vous y voilà : vous ajoutez votre grade de formation aux limites physiques, mentales ou sociales d'un groupe de compétence (cf. livre de base p.92) de votre choix. Cette formation peut être prise plusieurs fois, mais ne peut pas être prise sur un groupe de compétence de combat (armes à feu, corps à corps, etc.), ou sur un groupe de compétence de capacités magiques, de résonance ou de decking.

Apprentissage : Intuition + (attribut le plus récurrent du groupe de compétence) [limite mentale] (indice de formation, 1 mois).

► Protocole annihilation : Le truc du gangster ultime. Jusqu'à (chance active) fois par jour, le personnage peut ajouter en dés bonus à un test de compétence de combat de son choix son grade de formation.

Apprentissage : Intuition + Agilité [limite mentale] (indice de formation, 1 mois).

► Protocole de sauvegarde : Jusqu'à (chance active) fois par jour, le personnage peut ajouter en dés bonus à un test de compétence non lié au combat, mais qui n'est pas une compétence magique ou résonante, son grade de formation. A noter que « protocole annihilation » et « protocole de sauvegarde » ne sont pas cumulatifs dans leur utilisation : ces deux formations peuvent être prises ensemble, mais pour les deux de manière conjointe, on a la même pool d'utilisation de (chance active) fois par jour. Par exemple, un personnage qui a deux en chance peut utiliser deux fois le protocole de sauvegarde OU deux fois le protocole annihilation OU une fois celui de sauvegarde et une fois celui d'annihilation en une journée.

Apprentissage : Intuition + Volonté [limite mentale] (indice de formation, 1 mois).

► Conditionnement émotionnel : Le personnage s'est formé pour avoir des couilles en acier. Ou bien il a juste tout simplement tout vu. Ajouter le grade de formation du personnage à ses tests de résistance à la peur et à l'intimidation, y compris d'origine magique comme par exemple pour le pouvoir d'esprit « peur ».

Apprentissage : Intuition + Perception [limite mentale] (indice de formation, 1 mois).

► Axiomes décisionnels : Le personnage s'est formé réagir au stress et avoir un contrôle incroyable de ses pulsions, au point où, même en pleine fusillade ou en discussion tendue, il est capable d'exercer un choix rationnel et logique basé sur un calcul de bénéfice/risques. Cet état mental qui tient du conditionnement pur permet au personnage d'ajouter son grade de formation à ses tests de résistance au leadership opposé s'il le souhaite, ainsi qu'aux tests d'escroquerie. Le personnage ajoute aussi son grade de formation à ses tests de résistance aux pouvoirs d'esprits et sorts de magicien d'influence, de compulsion, et aussi en résistance au pouvoir d'adepte voix de commandement.

Enfin, ajouter le grade de formation non pas au test initial de résistance au contrôle mental, contrôle mental des foules, contrôle des actes, contrôle des foules, mais au test de résistance pour se remettre au plus vite possible d'un tel sort à partir du moment où le personnage est sous leur effet.

Apprentissage : Intuition + Perception [limite mentale] (indice de formation, 1 mois).

► Méthodologie de l'encaissement : Voilà un truc de cascadeur. Ajoutez votre grade de formation à vos tests d'encaissement lors de crash de véhicules, ou justement si un véhicule vous cartonne, et lorsque vous vous écrasez au sol dans le cadre d'un test de chute libre. Ajoutez aussi votre indice de formation à votre limite physique pour déterminer si le personnage est plaqué au sol suite à l'encaissement de dommages, quelle que soit leur origine.

Apprentissage : Intuition + Constitution [limite mentale] (indice de formation, 1 mois).

► Méthodologie du combat : Le personnage dispose d'un pool de points d'actions d'interruptions égal au double de son grade de formation. Lorsqu'il exerce des actions d'interruption, au lieu de dépenser de l'initiative, il peut dépenser des points d'actions d'interruption au lieu/en complément de son initiative normale. La réserve de points d'actions d'interruption se renouvelle à chaque nouveau tour de combat.

Apprentissage : Intuition + Small Unit Tactics [limite mentale] (indice de formation, 1 mois).

► Formation aux réflexes : Nul besoin d'être un adepte ou d'utiliser de la magie pour être tout simplement une personne talentueuse dans le fait de... de survivre, en fait. Pourquoi avoir besoin de magie quand des mois d'entraînement peuvent faire le boulot ? Le personnage ajoute son grade de formation à ses tests de réaction pure (y compris aux tests de pilotage s'il ne dispose pas de rangs dans les compétences, mais le nombre de 1 nécessaires pour réaliser une complication ou un échec critique sont, dans ce cas précis, réduits de quatre) et il ajoute son grade de formation pour résister aux tests de surprise, quels qu'ils soient. Lorsqu'il subit des tirs de suppression, il ajoute aussi son grade de formation à son test, et enfin, lorsqu'on lui lance des couteaux de lancers, des grenades, ou des projectiles tels que des flèches, bref tout projectile lent, il ajoute son grade de formation à son esquive.

Apprentissage : Intuition + Réaction [limite mentale] (indice de formation, 1 mois).

FIN