

Savage Shadowrun



Une compilation de règles pour Savage Worlds



Sommaire

Introduction	3
Races	4
Compétences	6
<i>Nouvelle règle : la spécialisation</i>	6
Nouveaux Atouts	8
Nouveaux Handicaps	10
Contacts	12
Perte d'Essence	13
Magie	15
<i>Magie hermétique et chamanique</i>	15
<i>Points de Pouvoir</i>	15
<i>Projection astrale (nouveau pouvoir)</i>	16
<i>Lancement de sorts et Drain</i>	16
<i>Surlancement (optionnel)</i>	17
<i>Aspects</i>	17
<i>Mana (nouvel Aspect)</i>	18
Conjuration	19
<i>Invocation</i>	19
<i>Esprits et élémentaires</i>	19
<i>Bannissement</i>	20
Esprits Mentors	21
Esprits et Élémentaires	24
<i>Élémentaires</i>	24
<i>Esprits de la nature</i>	25
<i>Description des pouvoirs</i>	28
Adeptes	30
La Matrice en jeu	31
<i>Données utilisées et vocabulaire</i>	31
<i>Choix du mode de connexion</i>	32
<i>Création de compte et connexion</i>	33
<i>Intrusion</i>	33
<i>Actions matricielles</i>	34
<i>Utilisation de programmes en simultané</i>	34
<i>Programmes courants</i>	35
Matrice «light»	38
<i>Indice système</i>	38
<i>Tentatives de Hacking</i>	38
<i>Spider soutenant un système</i>	39
<i>Dégâts provenant d'un système</i>	39
<i>Se déconnecter d'un système</i>	40
<i>Hacker VS. Hacker</i>	40



<i>Technomanciens</i>	43
<i>Équipement</i>	45
<i>Armes</i>	48
<i>Protections</i>	53
<i>Cyberware</i>	54
<i>Packs Cyber Disponibles</i>	56
<i>Riggers</i>	60
<i>Caractéristiques des drones</i>	61
<i>Équipements divers</i>	64
<i>Liens</i>	66



Introduction

La quatrième édition de *Shadowrun*, si elle apporte une grande simplification des règles par rapport à la précédente, reste relativement complexe. Les mécanismes mis en oeuvre sont simples mais très nombreux, et s'il peut être possible de les intégrer à force de pratique, il faut reconnaître que cela représente beaucoup de choses à se rappeler et à gérer, pour le maître de jeu comme pour les joueurs.

Que ce soit pour la Matrice et ses hackers, la Sorcellerie et la Conjuración, les drones, véhicules et équipements cybernétiques ou conventionnels, *Shadowrun* a toujours été un jeu technique, avec brouettes de dés en option.

Pour ceux qui préfèrent se focaliser sur l'histoire et l'ambiance plutôt que sur des règles complexes, vous trouverez ici une série de conseils, réflexions et options de jeu vous proposant de transposer cet incroyable univers dans le système *Savage Worlds*. Préparez-vous, les ombres deviennent sauvages, et les corpos n'ont qu'à bien se tenir!

Il est à noter que toutes les notions de cet univers ne seront pas développées. Il est présumé que vous disposez à la fois d'un livre de base *Shadowrun 4e Édition* (ou plus ancien) ainsi que du livre de règles de *Savage Worlds*, tous deux publiés par **Black Book Éditions**.

Voici en vrac ce que vous trouverez dans ce livret :

- De nouvelles Races, Atouts et Handicaps, pour mieux coller à l'ambiance du Sixième Monde
- Quelques nouvelles Compétences adaptées aux runners
- De nouvelles règles pour gérer la Sorcellerie et la Conjuración
- Deux approches pour gérer la Matrice et les intrusions
- Des listes de matériel allant des commlinks aux armes à feu, en passant par le cyberware
- Des règles optionnelles pour ajouter la notion de spécialisation aux compétences, gérer les brouillages électroniques, fabriquer des drones, pimenter vos séances de shopping...

Avant de commencer je tiens à préciser que ce document ne consiste qu'en une proposition et ne sera pas adapté à toutes les tables et à tous les Meneurs de jeu. Tous les aspects propres au Sixième Monde n'ont pas été convertis, et les autres l'ont été parfois de manière approximative. Libre à vous de prendre ce qui vous intéresse et de le triturer, peaufiner, personnaliser jusqu'à obtenir **votre** *Savage Shadowrun*.

Plusieurs articles consistent en de simples traductions avec un minimum d'adaptations. Vous pourrez trouver en annexe les liens où trouver ces documents originaux.

Un grand merci aux membres du forum de **Black Book Éditions**, ainsi qu'à Torgan, FX et Stefan pour leur aide et leurs conseils.

Ce document est le fruit d'un travail amateur pour diffusion privée uniquement.

Races

Voici les races accessibles aux personnages joueurs et à la majorité de leurs opposants. Les options du *Guide du Runner* ne sont pas proposées, mais les diverses options proposées sont assez facilement transposables.

Quelques ajustements ont été faits par rapport aux Elfes et aux Nains du livre de base de *Savage Worlds*. Les races ci-dessous respectent les conventions de création décrites pp37-38 de ce même ouvrage.

Personnages



Humain

- Un Atout gratuit à la création

Elfe

- Agile : commence avec d6 en Agilité plutôt que d4
- Anémique : -2 aux jets de Vigueur pour résister aux poisons, à la fatigue, aux maladies, etc.
- Vision nocturne

Nain

- Robuste : commence avec d6 en Vigueur plutôt que d4
- Lent : Allure 5
- Vision thermographique

Ork

- Puissant : commence avec d6 en Force plutôt que d4
- Moche : -2 au Charisme
- Vision nocturne

Troll

- Puissant : commence avec d6 en Force plutôt que d4
- Robuste : commence avec d6 en Vigueur plutôt que d4
- Vision thermographique
- Moche : -2 au Charisme
- Eléphant dans un couloir : -1 à la Parade
- Longs bras : Allonge +1
- Lent : Allure 5
- Taille non standard : prix de l'équipement augmenté de 25%

Compétences

Cinq nouvelles compétences font leur apparition dans Savage Shadowrun, liées aux pouvoirs magiques spécifiques de cet univers et aux nouvelles technologies. Mis à part le Hacking, toutes ces compétences nécessitent d'avoir l'Atout d'Arcane correspondant (voir *Atouts*, section suivante).

Nom de la compétence	Attribut lié	Description	Arcane
Chamanisme	Âme	Permet de lancer des sorts chamaniques	Magie chamanique
Conjuration	Âme	Permet d'invoquer ou de bannir des esprits	Magie chamanique ou Magie hermétique
Hacking	Intellect	Permet de pirater les systèmes informatiques et électroniques au moyen de matériel adapté	-
Sorcellerie	Intellect	Permet de lancer des sorts hermétiques	Magie hermétique
Résonnance	Âme	Permet de pirater les systèmes informatiques et électroniques par la seule force de pensée	Technomancie
Tissage	Intellect	Permet de créer à la volée des sprites dans la Matrice	Technomancie

Nouvelle règle : la spécialisation

À la création ou lors de l'utilisation d'une progression, un joueur peut décider de spécialiser une des compétences de son personnage. Cela signifie que ce dernier s'est consacré tout particulièrement à un domaine d'application précis, au détriment des autres.

Une spécialisation octroie au personnage un bonus de +1 sur un jet de la compétence concernée, pour peu que la situation s'y prête. On peut se spécialiser plusieurs fois dans une même compétence, en choisissant soit un nouveau domaine d'application, soit une spécialisation déjà existante qui augmente alors de +1.

Exemple

Un personnage avec Combat(katana) : d8(+1) pourrait choisir une nouvelle spécialisation en Combat(griffes rétractiles) : d8(+1) ou augmenter l'existante pour obtenir Combat(katana) : d8(+2). Bien évidemment il peut également choisir d'augmenter d'un type de dé sa compétence Combat normalement.

Une spécialisation ne peut pas fournir un bonus supérieur à +2. Les bonus liés à deux spécialisations différentes ne se cumulent pas, on ne prend que le plus élevé.

Exemple

Un rigger avec les compétences Réparation(drones) : d10(+2) et Réparation(véhicules terrestres) : d10(+1) n'utilise que son bonus de +2 pour réparer un drone terrestre.

Le coût d'achat d'une spécialisation est égal à ce que le joueur devrait dépenser pour augmenter cette compétence d'un type de dé. Néanmoins les spécialisations ne comptent pas dans la valeur d'une compétence.

Exemple

Avec une Agilité à d8 et une compétence Conduite à d6, le coût d'achat d'une spécialisation Conduite(motos) : d6(+1) serait de 1 point. Par la suite l'augmentation de la compétence Conduite globale ne coûterait toujours qu'1 point (puisque la compétence est toujours inférieure à l'attribut) et passerait donc à d8(+1).

Toutes les spécialisations peuvent être envisagées, mais elles ne devraient ni être trop vagues ni trop précises, afin de conserver leur intérêt mais qu'elles ne servent pas de bonus systématique.

En ce qui concerne les compétences de Réparation voici les exemples de spécialisations les plus courantes :

- Drones
- Véhicules terrestres : comprend voitures, motos, hovercrafts...
- Véhicules maritimes : comprend bateaux, scooters des mers, véhicules amphibie...
- Appareils volants : comprend avions, hélicoptères, VTOL, fusées...



- Armurerie : comprend armes de contact, armes à feu, armes lourdes
- Électronique : comprend systèmes de surveillance, de sécurité, hardware informatique...

Nouveaux Atouts

La plupart des Atouts de *Shadowrun* ont un équivalent dans *Savage Worlds*, mais certains font appel à des notions trop spécifiques qui n'existent pas dans les règles standard. Voici quelques nouveaux Atouts à choisir lors de la création ou de la progression de votre personnage.

Une description plus précise de chaque Atout se trouve sous le tableau récapitulatif. Le prérequis *Éveillé* signifie que le personnage a un Atout d'Arcane (autre que Technomancie).

Nom de l'Atout	Prérequis	Effets
Affinité avec les esprits	Novice	+1 aux tests de Conjuración, esprits amicaux avec le personnage
Arcane(Magie hermétique)	Novice	Le personnage peut lancer des sorts de mage
Arcane(Magie chamanique)	Novice	Le personnage peut lancer des sorts de chamane
Arcane(Magie somatique)	Novice	Le personnage est un adepte et peut utiliser les pouvoirs correspondants
Arcane(Technomancie)	Novice	Le personnage peut influencer sur la Matrice directement avec son esprit
Bon codeur	Novice, Hacking d8	+2 sur un type d'action matricielle
Caméléon astral	Novice, Éveillé	Aura volatile, -2 pour pister le personnage dans l'astral
Concentration accrue	Novice, Sorcellerie/Chamanisme d8	+1 aux jets de résistance au Drain
Cyberware	Novice	25.000Y pour acheter du cyberware
Effacé	Novice	Le personnage ne laisse aucune trace dans la Matrice

Affinité avec les esprits

Pour une raison obscure les esprits et élémentaires semblent apprécier le personnage. Quand ils en ont le choix ils évitent d'utiliser des techniques létales sur lui, préférant l'assommer plutôt que le tuer (à moins que l'ordre qui leur a été donné soit spécifiquement de tuer). De plus un personnage éveillé ayant accès à la Conjuración bénéficie d'un bonus de +1 sur les tests visant à convoquer un esprit ou un élémentaire.

Arcane(Magie hermétique)

- Points de Pouvoir : 3
- Nombre de sorts : 4

Le personnage est Éveillé et a accès à la magie hermétique, lui permettant de lancer des sorts et convoquer des élémentaires. Il a de ce fait accès aux compétences Sorcellerie et Conjuración. Voir les règles spéciales dans la section *Magie*.

Arcane(Magie chamanique)

- Points de Pouvoir : 3
- Nombre de sorts : 4

Le personnage est Éveillé et a accès à la magie chamanique. Il peut lancer des sorts et convoquer des esprits, et a de ce fait accès aux compétences Chamanisme et Conjuración. Il choisit un esprit-totem tutélaire qui lui donnera des avantages en échange d'un code de conduite particulier. Voir les règles spéciales dans la section *Magie*.

Arcane(Magie somatique)

- Points de Pouvoir : 0
- Nombre de sorts : 3

Le personnage est Éveillé et a accès aux pouvoirs d'adepte. Ces pouvoirs sont à portée personnelle uniquement mais n'imposent pas de Drain. Voir les règles propres aux adeptes dans la section *Magie*, rubrique *Adeptes*.

Arcane(Technomancie)

- Points de Pouvoir : 1
- Nombre de sorts : 0

Le personnage est un Technomancien, capable de ressentir et de manipuler la Matrice par la seule force de son esprit. Voir les règles spéciales dans la section *Technomanciens*.

Bon codeur

Le personnage est particulièrement doué dans un type d'action matricielle bien précis, à choisir parmi les actions standards (voir *La Matrice en jeu*). Il bénéficie d'un bonus de +2 sur ce type d'action.

Caméléon astral

L'aura du personnage dans l'astral est particulièrement volatile. Elle s'efface deux fois plus vite que la normale, rendant plus difficile sa localisation (malus de -2 pour pister le personnage dans l'astral).

Concentration accrue

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 sur tous ses tests de résistance au Drain.

Cyberware

Le personnage dispose de 25.000 nuyens pour s'implanter du cyberware (et uniquement du cyberware - en classe standard ou alpha). Tout argent non dépensé à la création est perdu et ne peut être conservé. En revanche il est possible d'utiliser son capital standard pour financer toute dépense supplémentaire. Il n'est pas nécessaire de prendre cet Atout pour se faire poser du cyberware, il fournit juste les fonds nécessaires pour un équipement "sérieux".

Effacé

Mieux qu'être SINless, le personnage n'existe pas et n'a jamais existé dans le monde virtuel. Un bienfaiteur (connu ou non) efface systématiquement les traces du personnage dans la Matrice juste après son passage. Si le personnage souhaite laisser des informations à dessein cela est toutefois possible.

Nouveaux Handicaps

Comme pour les Atouts, voici une liste de nouveaux Handicaps qui vous permettront de donner un peu de corps à vos personnages. Certains sont les pendants négatifs des nouveaux Atouts présentés plus haut et par conséquent en annulent les effets.

Une description plus précise de chaque nouveau Handicap se trouve sous le tableau récapitulatif.

Nom du Handicap	Type	Effet
Allergie	Min./Maj.	-1/-2 aux tests en présence de la substance
Balise astrale	Mineur	Aura persistante, +2 pour pister le personnage dans l'astral
Gremlins	Min./Maj.	Détraque tout appareil électronique en cas de 1 avec 1d6/2d6
Grillé	Majeur	Le personnage ne peut plus lancer de sorts, et est insensible aux sorts de soins magiques.
Hostilité des esprits	Majeur	Esprits inamicaux, -1 aux jets de Conjuración
Mauvais codeur	Mineur	Hacking d4 nécessaire. -2 à un type d'action matricielle standard
Poseur elfe	Mineur	Réservé aux humains. -2 au Charsime face à des elfes si découvert
Poseur ork	Mineur	Réservé aux humains et aux elfes. -2 au Charsime face à des orks si découvert
SINner	Min./Maj.	Le personnage dispose d'un SIN (criminel si le Handicap est majeur)
Système sensible	Majeur	La perte d'Essence est augmentée de 1 pour chaque implant du personnage.

Allergie

Il s'agit d'une variante de Phobie, à ceci près que la substance en question ne provoque pas la peur mais une réaction allergique (toux, démangeaisons, nez qui coule, ...). Une allergie mineure inflige un -1 à toutes les actions en présence de la substance contre un -2 pour une allergie majeure.

Balise astrale

Réservé aux personnages Éveillés, ce handicap est l'opposé de Caméléon astral. L'aura du personnage est très marquée et s'efface deux fois moins vite que la normale. Les tests de pistage pour le localiser bénéficient d'un bonus de +2.

Gremlins

Chaque fois que le personnage utilise un appareil électronique il doit lancer 1d6 pour la version mineure (2d6 pour la version majeure). Si un 1 sort l'appareil est rendu hors service après usage. Afin d'être utilisable à nouveau il nécessite un test de Réparation adapté et 2d6 heures de travail (ainsi que le matériel adéquat). Le cyberware implanté n'est pas impacté par ce Handicap.

Grillé

Le personnage s'est fait implanter trop de cyberware et en paie le prix. Tous ses Atouts d'Arcanes sont désormais inutiles, de même que ses éventuelles capacités passives dues à l'Éveil. Il ne peut plus utiliser ses compétences de Pouvoir. De plus, les soins d'origine magique sont désormais sans effet sur lui, bien qu'il puisse toujours subir des

dégâts dûs aux sorts. Ce Handicap peut être acquis uniquement suite à une implantation excessive de cyberware et ne peut jamais être racheté.

Hostilité des esprits

Le personnage a dû maltraiter un esprit dans une vie antérieure, car les petits frères de ce dernier semblent vouloir se venger. Les esprits (et élémentaires) attaquent le personnage en priorité (quand ils ont le choix) et toujours dans le but de lui faire le plus de mal possible. Si le personnage peut utiliser la Conjuración, tous les tests sur ce trait subissent un malus de -1.

Mauvais codeur

Un personnage doit avoir au moins d4 en Hacking pour choisir ce handicap. Il choisit un type d'action matricielle (voir *La Matrice en jeu*), pour lequel il subira toujours un malus de -2.

Poseur elfe (réservé aux humains)

Le personnage se prend pour un elfe ou veut faire croire qu'il en est un. Il a même usé de chirurgie légère et d'implants pour renforcer son image. Si son secret est éventé il subit un malus de -2 au Charisme quand il interagit avec des elfes. Il peut également subir les discriminations anti-métahumaines infligées aux «vrais» elfes.

Poseur ork (réservé aux humains et aux elfes)

Comme pour le poseur elfe, mais avec les orks. Ces derniers sont parfois plus tolérants envers les poseurs, mais ils subissent également plus de brimades en général. Toutefois les malus sont les mêmes.

Sinner

Le personnage a un vrai SIN légal (cela ne veut pas dire qu'il l'utilise, mais il existe). L'administration et la police peuvent donc en retrouver la trace. Si le handicap est mineur le SIN est standard. Si le handicap est majeur il s'agit d'un SIN criminel. Si vous vous faites contrôler priez pour que vos faux papiers soient convaincants...

Système sensible

Le personnage réagit mal aux implants cybernétiques. La perte d'Essence de chacun de ses implants est augmentée de 1 point. Dans le cas très rare où ce Handicap ne serait pas acquis à la création de personnage, ses effets sont rétroactifs.

Contacts

- Il faut différencier les contacts standards des runners et ceux issus de l'Atout Contacts.
- Ces derniers sont utilisables à peu près partout et ont un réel pouvoir, pouvant fournir un support, un soutien ou même des troupes aux PJ.

Les contacts standards ne sont rien de tout ça. Ils sont des PNJ créés par les joueurs et disposant de connaissances propres liées à leurs activités. Ils peuvent fournir des informations aux runners dans le cadre de recherches, les aider à refourguer leur matos, leur trouver une planque pour la nuit, mais ce ne sera pas forcément gratuit. Reportez-vous au livre de base de SR4A pour plus d'informations sur les attributions des contacts.

Contacts à la création

Dans *Savage Shadowrun* chaque personnage dispose à la création d'un capital minimum de **2 «points de contacts»**, **+2 par point de Charisme au-dessus de 0**. Par exemple la face du groupe ayant un Charisme de +2 aura 6 points de contact à la création, tandis qu'un gangster troll avec un Charisme de -2 n'en aura que 2.

On répartit ces points comme pour les compétences, l'augmentation d'un type de dés coûtant 1 point. Par exemple notre gangster troll pourra avoir 2 contacts à d4 ou 1 contact à d6. Plus un contact aura un niveau élevé, plus il sera à même de répondre aux attentes du runner.

Utilisation des contacts

Quand un runner veut faire appel à un de ses contacts pour résoudre un problème spécifique, il lance le dé correspondant (en n'ajoutant le Charisme que s'il est positif). Sur un échec le contact n'a pas réussi à obtenir ce qui était demandé, a estimé que la tâche était trop risquée pour lui, ou n'a tout simplement pas pu être joint.

Sur un succès le contact dispose d'informations pertinentes et utiles, peut aider les runners dans la mesure de ses moyens, accepte de prendre des risques mineurs pour eux.

Sur une relance les informations fournies sont essentielles, très précises, et ont une grande valeur. Le contact accorde un petit extra par rapport à la demande (des faux SIN en plus d'une planque par exemple, ou une petite ristourne sur l'achat de matériel), ou prend des risques importants pour fournir aux runners ce qu'ils ont demandé.

Soignez vos contacts

Les contacts ne sont pas qu'une ligne sur votre feuille de personnage, ils doivent avoir au moins un nom de rue. Essayez de définir dans quelles circonstances ils ont cessé d'être «le garagiste du coin» pour devenir «Briggs le seul mec que je laisserais bricoler ma bécane». Ces personnages devraient rarement intervenir directement dans le jeu, mais si cela devait arriver traitez-les comme des Extras (sauf décision contraire du MJ).

Gardez en mémoire que les services qu'ils vous rendent ne sont pas systématiquement désintéressés. Si un jour Briggs se retrouve en galère à cause d'un nouveau gang un peu trop violent, les runners seront sûrement les premières personnes qu'il appellera. Et il est toujours bon d'avoir dans son entourage des gens qui vous sont redevables...

Perte d'Essence

Dans le monde de *Shadowrun*, il est extrêmement courant de se faire implanter du cyberware, que ce soit pour pallier un organe malade ou défectueux, être plus efficace dans son métier ou tout simplement pour le confort que ce genre d'augmentation procure.

Néanmoins ce choix (quand c'en est un) n'est pas sans conséquences : l'ajout de matériel cybernétique est un acte très invasif qui altère définitivement la nature même de son porteur. Pour les personnages Éveillés les répercussions sont encore plus dramatiques : la cybernétisation perturbe les flux de mana que ces derniers manipulent et les empêche d'exercer leur art à leur plein potentiel.

En terme de jeu, on mesure cette influence avec la **Perte d'Essence (PE)**.

Perte d'Essence et cyberware

Toutes les créatures vivantes ont une tolérance à l'implantation de matériel cybernétique.

Un personnage peut supporter jusqu'à **deux fois sa valeur de Vigueur** en perte d'Essence. Par exemple Markus le streetsam troll qui a d10 dans ce trait peut supporter jusqu'à 20 points de PE. Au-delà de ce nombre il mourra, ou deviendra un cyberzombie, deux sorts aussi peu enviables l'un que l'autre.

La Perte d'Essence ne peut jamais être regagnée, quelles que soient les circonstances. C'est ce qui explique que bien des Éveillés hésitent longuement avant de se faire implanter quoi que ce soit. Le total de PE d'un personnage est donc fixe, jusqu'à ce qu'il se fasse implanter de nouvelles extensions qui feront augmenter ce total.

Il est en revanche tout à fait possible de se faire retirer des implants pour les remplacer par d'autres moins gourmands en Essence. Dans ce cas le total de PE du joueur ne diminue pas, mais cela lui laisse un «capital» qu'il peut utiliser pour s'implanter autre chose.

Exemple

Markus a démarré sa carrière avec des yeux cyber d'indice II (PE 2). Plus tard il décide de les remplacer par une version alpha, moins gourmande en Essence (PE 1). Son total de PE reste à 2, mais il dispose désormais d'1 point «non utilisé». Il décide de se faire poser un booster sensitif (PE 1). Son total de PE reste donc à 2 (1 pour les yeux, 1 pour le booster).

Pour résumer, le total de PE ne diminue jamais, mais ne sont comptabilisés dedans que les points du matériel actuellement implanté.

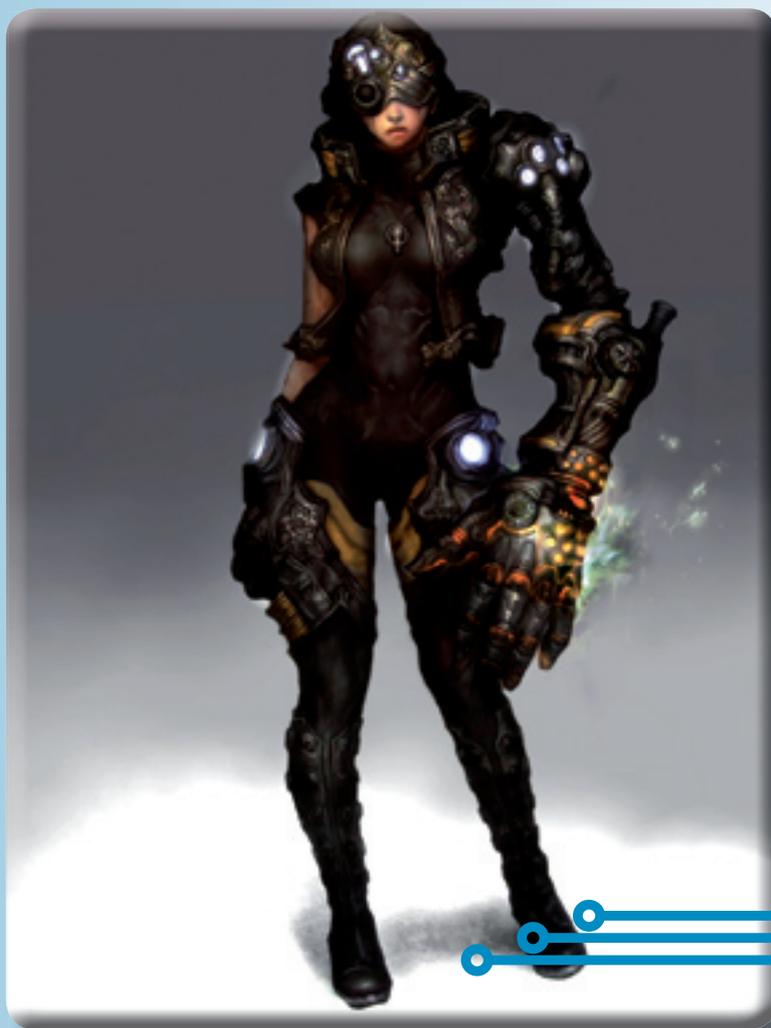
Perte d'Essence et magie

Comme il est précisé plus haut la PE influe directement sur les capacités magiques d'un personnage.

Ceci dit tant que ce dernier n'a aucun pouvoir (i.e. il n'a aucun Atout d'Arcane) la PE ne fait que mesurer le degré de cybernétisation et ne sert qu'à simuler la limite physique et psychique à une implantation excessive (un personnage peut supporter jusqu'à 2 fois la valeur max de son dé de Vigueur ; au-delà de ce seuil il meurt). Pour les mages, chamanes et autres adeptes la Perte d'Essence a toutefois une incidence bien plus importante sur la vie dans les ombres.

■ Un lanceur de sorts subit un malus égal à sa PE sur tous ses jets liés à l'utilisation directe de ses pouvoirs. Une fois le sort lancé les implants ne l'influencent plus (c'est-à-dire qu'il y a malus sur les jets de Sorcellerie, Conjuración, pouvoirs d'adeptes divers, résistance au Drain, etc. mais PAS sur les dégâts occasionnés par un sort d'Eclair par exemple).

■ Si la PE d'un Éveillé dépasse à un moment ou un autre le nombre de Points de Pouvoir du personnage, on considère qu'il est «grillé», c'est-à-dire qu'il perd définitivement toutes ses capacités magiques. Il gagne immédiatement le Handicap permanent «Grillé». Ce Handicap ne peut en aucun cas être racheté, on ne badine pas avec le mana.



Dans ce chapitre nous allons développer les spécificités de la magie dans *Savage Shadowrun*. Mis à part quelques petits changements par rapport aux règles de base de *Savage Worlds*, le fonctionnement global ainsi que les pouvoirs sont les mêmes. Comme toujours dans *Savage Worlds* le bon sens prévaut, et le MJ est libre d'interdire certains sorts (ou d'en ajouter de nouveaux) s'il considère qu'ils correspondent mieux à sa vision du Sixième Monde.

Magie hermétique et chamanique

Un personnage Éveillé doit choisir quelle type de magie il pratique. Ce choix est irrévocable et conditionne la vision que le runner a du monde, du mana et de leurs interactions. D'un point de vue plus pratique la caractéristique principale de ces deux écoles est différente (l'Intellect pour les hermétiques et l'Âme pour les chamanes). Les sorts accessibles aux deux types de personnages sont rigoureusement les mêmes.

Le choix de l'école détermine également le type d'allié que le runner pourra appeler via sa capacité de Conjuraison.

Un mage pourra appeler des élémentaires (eau, terre, air, feu) pour l'assister. Certains environnements sont plus propices à l'appel d'un ou plusieurs types d'élémentaire, mais en général ils sont accessibles à peu près partout. Les élémentaires restent plus longtemps aux côtés de l'invocateur mais le rituel nécessaire à leur appel est long et coûteux.

Un chamane pourra appeler des esprits. Il en existe de nombreux types qui disposent de pouvoirs différents, mais tous sont issus des domaines de la terre, du ciel, de l'eau ou de l'Homme. Chaque esprit est unique et lié à un lieu, et ne peut s'en éloigner. Un esprit ne reste que brièvement aux côtés d'un chamane, mais y faire appel est rapide et ne coûte rien.

Enfin, un chamane est défini par un totem, qui lui impose un certain code de conduite et influence sa vision du monde. Cela peut se traduire par des bonus/malus circonstanciels à certains tests ou à des exigences de roleplay dans certains cas bien précis. La philosophie d'un totem n'est pas aussi contraignante que le Handicap Code de conduite toutefois, et ne devrait pas être utilisée comme telle par le MJ.

Points de Pouvoir

Lorsqu'un personnage prend l'un des deux Atout d'Arcanes(Magie), il acquiert 3 Points de Pouvoir (PP), et peut choisir 4 sorts dans la liste des pouvoirs de *Savage Worlds*.

Contrairement aux règles de base, **les PP ne sont pas dépensés au lancement d'un sort** (mais le mage doit tout de même posséder un nombre de PP supérieur ou égal à son coût). Ceci compense le fait qu'**à chaque lancement, réussi ou non, le mage doit résister au Drain**.

La difficulté du test de Drain est égale à 2 fois le nombre de PP nécessaires au lancement du sort. On utilise pour ce test l'attribut d'Âme naturelle du mage (pas sa valeur augmentée par un éventuel sort).

A chaque fois qu'un mage prend l'Atout Points de Pouvoir, il ne gagne qu'1 PP supplémentaire.

Pour apprendre de nouveaux sorts le mage doit prendre l'Atout Nouveau Pouvoir (1 sort à chaque fois).

Les sorts suivants ne sont pas accessibles aux mages de *Savage Shadowrun* :

Convocation d'allié (remplacé par la Conjuración), *Frappe* (sauf Adeptes), *Grande Guérison*, *Intangibilité*, *Siphon d'énergie*, *Zombi*.

Afin d'accéder à l'espace astral les personnages Éveillés doivent utiliser le nouveau pouvoir de Projection astrale.

Projection astrale (nouveau pouvoir)

- Rang : Novice
- Points de Pouvoir : 0
- Portée : Personnelle
- Durée : Instantanée (Vig x 10 min.)
- Aspect : Le mage tombe en catatonie

Un mage qui se projette dans l'espace astral ne subit pas de Drain. En revanche il devient une cible de choix pour les occupants de ce lieu : les esprits et élémentaires le détectent automatiquement et peuvent l'attaquer, de même que les autres mages en projection.

La durée de la projection est limitée par l'attribut Vigueur du mage, en dizaines de minutes (avec d6 en Vigueur un mage peut rester dans l'astral pendant 1 heure). Au-delà de ce seuil, pour chaque minute passée hors de son corps le personnage doit réussir un test de Vigueur sous peine de réduire son Âme d'un type de dé.

Si par malheur le mage en projection n'a pas regagné son corps avant que son âme soit réduite en dessous de d4, il passe en état de mort cérébrale et finira sa carrière dans un hôpital, réduit à l'état de légume, son esprit définitivement dissous dans les flux de mana baignant le monde.

En revanche un mage réintégrant son corps regagne immédiatement ses dés d'Âme perdus, et peut agir immédiatement s'il le souhaite.

Lancement de sorts et Drain

Pour lancer un sort, invoquer ou bannir un esprit, le principe est le même :

- Le joueur effectue un test du Trait concerné (Sorcellerie ou Conjuración), et le résout normalement.
- Il effectue un test d'Âme pour résister au Drain. Le seuil est égal à deux fois le coût du sort en PP.
- Tout sort maintenu lancé précédemment par le mage inflige un malus cumulatif de -1 à ces deux jets. Un sort maintenu peut être relâché à tout moment par le mage au prix d'une action gratuite.

Le résultat au test de résistance au Drain peut avoir de fâcheuses conséquences pour le mage (et parfois ses amis) :

- Sur une réussite : tout va bien
- Sur un échec : le lanceur devient Secoué

■ Sur un échec critique : le lanceur encaisse une blessure non-létale et devient Secoué.

Un mage ratant un test de résistance au Drain relâche automatiquement tous ses sorts maintenus.



Magie

Surlancement (optionnel)

Au moment de lancer son sort le mage peut décider de procéder à un surlancement. Il s'inflige un malus de -2 à son jet de Sorcellerie ou de Conjuración (cumulatif avec d'autres malus), mais en cas de succès on considère automatiquement qu'il a obtenu une relance sur son jet (quel qu'en soit le résultat réel). Les relances obtenues par les dés sont ajoutées à cette relance gratuite.

Le prix à payer pour un tel déferlement de puissance est que **la difficulté du test de résistance au Drain est augmentée et devient égale au coût en PP du sort multiplié par 3.**

De plus sur un échec critique à ce test le lanceur encaisse une blessure normale (au lieu d'une non-létale). Cette blessure ne peut pas être soignée magiquement, elle nécessite du repos et une guérison naturelle (soit au minimum cinq jours).

Aspects

Voici la liste des Aspects standards accessibles dans *Savage Shadowrun*. Leurs effets secondaires sont traités suivants les règles dédiées aux Aspects du livre de base de *Savage Worlds*.

- Acide
- Electricité
- Feu
- Son
- Ténèbres

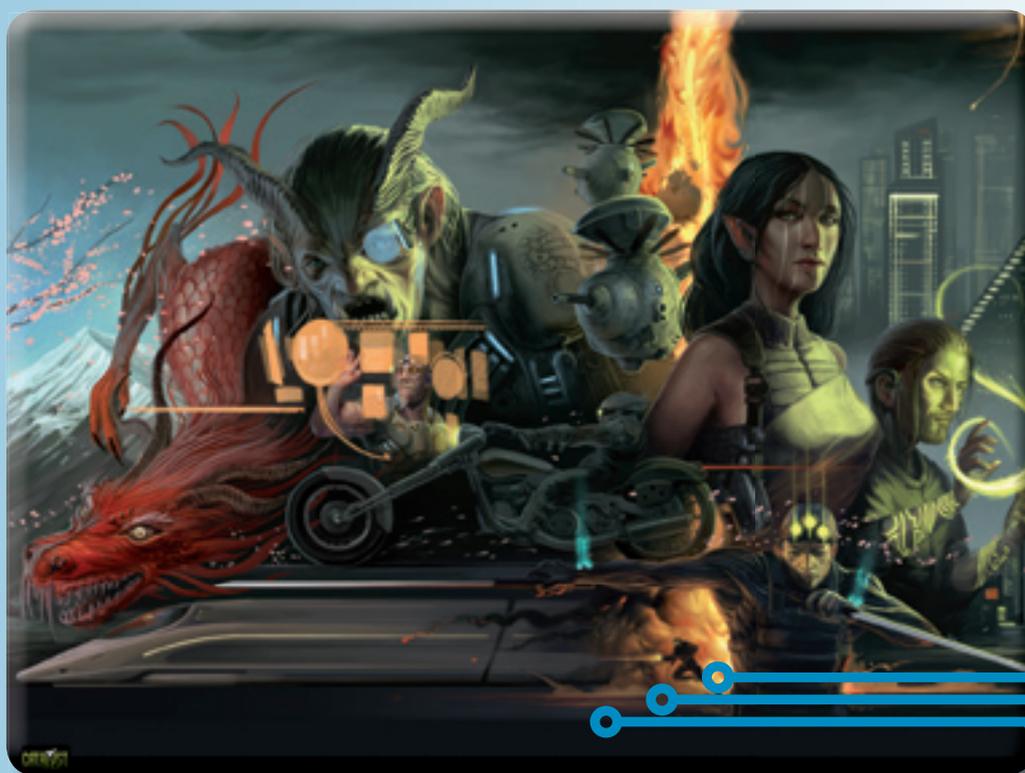
A cette liste s'ajoute un nouvel Aspect, spécifique à Shadowrun :

Mana (nouvel Aspect)

Les sorts Mana affectent l'essence même d'un être. Ils ne peuvent viser que les créatures vivantes actives sur le plan astral (esprits, mages en projection, créatures duales, etc...). C'est d'ailleurs le seul type de sort qui permet de le faire. Il n'y a pas d'effets particuliers associés à cet Aspect.

À noter qu'un mage lançant un sort devient brièvement actif sur le plan astral (même s'il lance un sort physique) ; un mage en projection ou un esprit "En attente" peut donc le prendre pour cible à ce moment-là. Il n'est pas possible de prendre pour cible un esprit faisant usage de son pouvoir de *Matérialisation* avec un sort Mana (mais on peut le faire avec un sort physique).

Magie



Conjuration

Gâce à leur compétence de Conjuration les mages et chamanes peuvent faire appel à de puissants alliés venant des métaplans. Qu'il s'agisse d'élémentaires ou d'esprits, les mécaniques pour les gérer sont les mêmes.

Invocation

Avant de tenter d'invoquer un esprit ou un élémentaire, l'invocateur doit en choisir l'élément (feu/air/terre/eau pour un mage ou bien terre/ciel/eau/Homme pour un chamane) et la Puissance. Celle-ci déterminera la difficulté des tests de Conjuration et de résistance au Drain, comme dans le tableau ci-dessous.

<i>Puissance de l'esprit</i>	<i>Difficulté des tests</i>
d4	4
d6	5
d8	6
d10	7
d12	8

Si l'invocateur tombe inconscient à cause du Drain, soit l'esprit retourne d'où il est venu soit il attaque le mage (en fonction de sa puissance, au choix du MJ).

La Conjuration consiste en une négociation entre l'invocateur et l'entité invoquée, cette dernière pouvant concéder un certain nombre de services à rendre. **Pour chaque succès et relance sur le jet de Conjuration l'esprit doit 1 service au personnage.**

Esprits et élémentaires

La méthode pour appeler les esprits et les élémentaires est la même, mais ces deux types d'alliés ne prodiguent pas les mêmes services.

Les esprits ne peuvent être invoqués que par les chamanes, et sont liés à un domaine précis. Une fois que le chamane quitte ce domaine, l'esprit ne lui est plus lié et tous les services dûs restant sont perdus. Un esprit reste aux côtés de son invocateur jusqu'à l'aube ou au crépuscule, ce qui arrive en premier. Aucun matériel n'est nécessaire à leur invocation, et celle-ci se fait de manière instantanée. Les services pouvant être rendus par un esprit sont :

- Combattre pour le chamane
- Utiliser un de ses pouvoirs sur la ou les cibles désignées par le chamane

Les élémentaires ne peuvent être invoqués que par les mages hermétiques et ne sont aucunement liés à un endroit précis. Leur appel nécessite un rituel complexe dont la durée en heures est égale à leur Puissance, ainsi que des composants d'une valeur de 100 nuyens par point de Puissance. Un élémentaire peut rester lié au mage pendant un an et un jour, ou jusqu'à ce que tous les services dûs aient été utilisés. Une fois appelé (ce qui prend une action standard), un élémentaire doit rester dans une zone de 10 mètres autour du mage. Rester présent (sur le plan physique ou astral) pendant une journée compte comme un service. Les services pouvant être rendus par un élémentaire sont :

- Combattre pour le mage
- Utiliser un de ses pouvoirs sur la ou les cibles désignées par le mage

■ Aider le mage sur un test de Sorcellerie (correspond à un jet coopératif, le lanceur principal restant le mage). L'Aspect du sort doit correspondre au type de l'esprit.

■ Maintenir un sort. Pour chaque jour durant lequel le sort est maintenu l'esprit perd 1 dé de Puissance. Arrivé en dessous de d4 l'esprit disparaît, quel que soit le nombre de services restant.

■ Service à distance : dans ce cas tous les services dûs restant sont perdus mais l'élémentaire peut s'éloigner de plus de 10 mètres du mage.

Un personnage ne peut avoir un nombre d'esprits liés simultanément supérieur à la moitié de son dé d'Âme.

Bannissement

Le Bannissement se résout à la manière d'un combat de volonté entre le mage et l'esprit, dans le même timing qu'un combat physique. Pour bannir un esprit sous forme astrale un mage doit être en projection astrale (grâce au sort du même nom). Cela est inutile pour bannir un esprit qui s'est matérialisé sur le plan physique.

On fait un test en opposition entre la **Conjuration** du mage et l'**Âme** de l'esprit (ou sa Puissance s'il est dans l'espace astral). Pour chaque succès et relance du mage la puissance de l'esprit diminue de 1 type de dé (pour la durée du Bannissement uniquement). Si c'est l'esprit qui a le dessus on diminue de la même manière l'Âme du mage.

Si la Puissance d'un esprit tombe en dessous de d4, il est banni. Un mage peut choisir d'en prendre le contrôle, tous les services dus à son ancien maître étant transférés au mage. Dans ce cas l'esprit regagne immédiatement sa Puissance initiale, mais retourne dans l'espace astral s'il était matérialisé.

Si l'Âme du mage tombe en dessous de d4 il tombe inconscient pour 1d6 heures.

Le mage peut interrompre sa tentative de Bannissement à tout moment.

Que le Bannissement soit réussi ou pas, ou qu'il ait été interrompu volontairement ou non, les 2 opposants regagnent immédiatement leurs valeurs initiales en Âme et Puissance.

Les personnages ayant choisi l'atout de background Arcane (magie chamanique) doivent choisir un Esprit Mentor. Celui-ci procure des avantages certains, mais impose également des restrictions, codes de conduite, voire dans certains cas des désagréments potentiellement dangereux.

Les descriptions détaillées de chaque Esprit mentor peuvent être trouvées dans le livre de base *SR4A* page 200. Seuls seront repris ici les avantages et inconvénients liés au choix d'un Esprit Mentor.

Les bonus liés à un type d'esprit ou de sort s'appliquent au Test de Chamanisme ou de Convocation.

Aigle

- **Avantage** : +2 aux sorts de Détection, +2 pour les esprits de l'air
- **Handicap** : Les chamans Aigle reçoivent le Handicap Allergie mineure (Pollution)

Chat

■ **Avantage** : +2 aux sorts d'Illusion, +1 type de dé à l'Escalade ou à la Discrétion (1 seule compétence au choix)

■ **Handicap** : les chamans Chat jouent avec leur proie. À moins que le magicien ne réussisse un Test d'Âme, il ne peut pas faire d'attaque qui mettra hors combat sa cible. Si le magicien est blessé, ce petit jeu prend fin.

Chien

■ **Avantage** : +2 aux sorts de Détection, +2 pour les esprits de l'Homme

■ **Handicap** : un chaman Chien est obstinément loyal. Il ne pourra pas abandonner un de ses compagnons, ni le trahir ou le laisser se sacrifier à sa place, à moins de réussir un test d'Âme.

Corbeau

■ **Avantage** : +2 aux sorts de Manipulation, +2 pour les esprits de l'air

■ **Handicap** : un chaman Corbeau doit réussir un test d'Âme pour ne pas exploiter l'infortune d'un autre à son avantage.

Escroc

■ **Avantage** : +2 aux sorts d'Illusion, +1 type de dé à la Persuasion ou au Jeu (1 seule compétence au choix)

■ **Handicap** : un chaman Escroc doit réussir un Test d'Âme pour résister à une opportunité de jouer un tour à quelqu'un, même si c'est au détriment de lui-même ou de ses amis.

Loup

■ **Avantage** : +2 aux sorts de Combat, +2 pour les esprits de la terre

■ Handicap : Un chaman Loup ne peut s'enfuir d'un combat qu'en réussissant un test d'Âme.

Mer

■ Avantage : +2 pour les esprits de l'eau, +1 type de dé à la Natation ou à la Navigation (1 seule compétence au choix)

■ Handicap : Un chaman Mer doit réussir un test d'Âme pour vendre ou se débarrasser d'une de ses possessions.

Montagne

■ Avantage : +2 pour les esprits de la terre, +1 type de dé à l'Escalade ou à la Survie (1 seule compétence au choix)

■ Handicap : Lorsqu'un chaman Montagne établit un plan, il s'y tient. Pour en dévier il doit réussir un test d'Âme. S'il échoue il fera tout son possible pour suivre la tactique initiale, même si cela signifie continuer seul.

Oiseau-Tonnerre

■ Avantage : +2 pour les esprits de l'air, +1 type de dé à l'Intimidation

■ Handicap : Un chaman Oiseau-Tonnerre doit réussir un test d'Âme pour ne pas «aller au contact» de ceux qui l'ont insulté.

Ours

■ Avantage : +2 aux sorts de Santé, +2 aux jets d'Encaissement

■ Handicap : Si un chaman Ours ou quelqu'un sous sa garde est blessé, faites un test d'Âme. Le personnage devient enragé pendant 3 rounds moins le nombre de succès et relances du tests, et s'en prend à l'attaquant sans considération pour sa propre sécurité. Si l'attaquant est mis hors combat, la rage se dissipe.

Porteur du Feu

■ Avantage : +2 aux sorts de Manipulation, +2 pour les esprits de l'Homme

■ Handicap : Un chaman Porteur du Feu doit réussir un test d'Âme pour ne pas venir en aide à quelqu'un dans le besoin ou dont il estime la cause juste.

Rat

■ Avantage : +1 type de dé à la Discrétion, +2 aux jets de Vigueur contre le poison et les maladies

■ Handicap : Un chaman Rat doit réussir un test d'Âme pour ne pas fuir (ou au moins se mettre à couvert) immédiatement dans toute situation de combat où il est impliqué. S'il n'y a nulle part où s'enfuir, alors il sera forcé de combattre.

Requin

■ Avantage : +2 aux sorts de Combat, +2 pour les esprits de la mer

■ Handicap : Un chaman Requin peut devenir enragé en combat (comme les chamans Ours) lorsqu'il est blessé ou quand il blesse un adversaire, mais sa rage ne prend pas fin quand sa cible est hors-combat. Un chaman Requin enragé peut continuer à attaquer le corps de sa dernière victime au lieu d'attaquer une nouvelle cible, si le joueur le décide.

Roi Sombre

- Avantage : +1 type de dé à la Perception, +2 pour les esprits de l'Homme
- Handicap : -1 à la Résistance

Sage Guerrier

- Avantage : +2 aux sorts de Combat et de Détection
- Handicap : Le chaman Sage Guerrier agit toujours avec sagesse et honneur. Il subit un malus de -1 à tous ses jets suite à un acte déshonorant, jusqu'à ce qu'il se soit racheté.

Séductrice

- Avantage : +2 aux sorts d'Illusion, +1 type de dé à la Persuasion
- Handicap : Un chaman Séductrice doit réussir un test d'Âme pour ne pas succomber à un vice ou plaisir accessible (drogue, BTL, sexe ou autre).

Serpent

- Avantage : +2 aux sorts de Détection, +1 type de dé à la Conjuración
- Handicap : -1 aux sorts de Combat

Tueur de Dragons

- Avantage : +2 aux sorts de Combat, +1 type de dé à Sarcasmes ou Réseaux (1 seule compétence au choix)
- Handicap : si un chaman Tueur de Dragons rompt une promesse, que ce soit par choix ou par accident, il subit un malus de -1 à tous ses tests jusqu'à ce qu'il tienne sa promesse ou qu'il rachète son erreur.

Vierge Lunaire

- Avantage : +2 aux sorts d'Illusion, +1 type de dé à la Persuasion
- Handicap : -1 aux sorts de Combat.

Esprits et Élémentaires

La Conjuración permet d'appeler aux côtés d'un personnage Éveillé de puissants alliés, que ce soit pour une assistance au combat ou un «prêt» de capacités propres. Ces tâches sont appelées services. Les différences ont déjà été abordées dans la section Conjuración, mais en voici un récapitulatif :

Service	Élémentaire	Esprit de la nature
Combat	X	X
Utilisation d'un pouvoir d'esprit	X	X
Aide à la Sorcellerie	X (L'Aspect du sort doit correspondre à celui de l'esprit)	
Maintien de sort	X L'esprit perd 1 dé de Puissance par jour. Il disparaît quand il passe en dessous de d4.	
Service à distance	X Annule tous les services restant, mais l'esprit peut quitter la zone de contrôle du mage.	

Voici les points communs entre esprits de la nature et élémentaires :

- Les Traits des esprits et des élémentaires sont tous égaux à leur Puissance.
- Un personnage ne peut avoir un nombre d'esprits ou d'élémentaires liés simultanément supérieur à la moitié de son attribut d'Âme.

Élémentaires

Les élémentaires peuvent être invoqués uniquement par les mages, et ne sont pas liés à des lieux précis. Ils sont appelés lors d'un rituel durant un nombre d'heures égal à leur Puissance et utilisant des composants d'une valeur de leur Puissance x 100 nuyen. Un élémentaire est lié au mage pendant 1 an et 1 jour, ou jusqu'à ce que tous les services dus aient été utilisés, mais il peut être mis "en attente"; il reste alors dans son métaplan, attendant que le mage l'appelle.

Un élémentaire doit rester dans une zone de 5 cases (10 mètres) autour du mage une fois appelé - appeler un esprit coûte une action standard. Chaque jour complet durant lequel un esprit reste présent (astralement ou physiquement) compte comme un service.

Élémentaire d'air

Apparaît comme un tourbillon de brume ou de fumée vaguement humanoïde.

- Compétences : Combat, Discrétion
- Pouvoirs : Engloutissement, Matérialisation, Mouvement, Télékinésie, Souffle toxique
- Spécial : Vol, dégâts subis par les sort/armes de terre augmentés de 1d6.

Élémentaire de terre

Apparaît comme une forme humanoïde trapue faite de roche et de boue.

- Compétences : Combat, Discrétion
- Pouvoirs : Engloutissement, Matérialisation, Mouvement
- Spécial : Résistance +3, dégâts subis par les sort/armes d'air augmentés de 1d6.

Élémentaire de feu

Apparaît comme une créature humanoïde ou reptilienne baignée de flammes.

- Compétences : Combat, Sorcellerie
- Pouvoirs : Éclair(feux), Explosion(feux), Engloutissement, Armure(feux, aucune protection mais les attaquants subissent 2d6 dégâts), Prévoyance, Matérialisation
- Spécial : dégâts subis par les sort/armes d'eau augmentés de 1d6.

Élémentaire d'eau

Apparaît comme une masse d'eau trouble changeant perpétuellement de forme

- Compétences : Combat, Sorcellerie
- Pouvoirs : Engloutissement, Matérialisation, Mouvement
- Spécial : dégâts subis par les sort/armes de feu augmentés de 1d6.

Esprits de la nature

Les esprits de la nature sont invoqués uniquement par les chamanes et sont liés à un lieu précis (appelé leur domaine). Dès que le chamane quitte le domaine d'un esprit tous les services que ce dernier lui devait sont perdus. Les esprits demeurent jusqu'à l'aube ou au crépuscule, suivant ce qui arrive en premier. Ils disparaissent alors et tous les services non utilisés sont perdus.

Invoquer un esprit de la nature se fait instantanément (au prix d'une action standard) et ne nécessite aucune composante matérielle. Un esprit peut se déplacer librement sur son domaine et n'est pas limité par la position du chamane.

Esprit de la brume (ciel)

Prend la forme d'un nuage de brouillard épais.

- Compétences : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie
- Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Confusion, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement
- Spécial : Vol

Esprit du champ (Homme)

Prend la forme d'un humanoïde en tenue de travail agricole.

- Compétences : Combat, Sorcellerie, Perception, Lancer
- Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Prévoyance, Matérialisation, Recherche

Esprit de la cité (Homme)

Prend habituellement l'aspect de débris ou de déchets, mais peut avoir virtuellement n'importe quelle forme.

- Compétences : Combat, Sorcellerie, Perception, Lancer
- Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Confusion, Terreur, Prévoyance, Matérialisation, Recherche

Esprit du désert (terre)

Prend la forme d'un tourbillon de sable

- Compétences : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie
- Pouvoirs : Dissimulation, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Esprit de la forêt (terre)

Se manifeste rarement, mais quand il le fait prend la forme d'un arbre errant.

- Compétences : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie
- Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Confusion, Terreur, Prévoyance, Matérialisation, Enchevêtrement

Esprit du foyer (Homme)

Prend la forme d'un humanoïde portant d'antiques vêtements

- Compétences : Combat, Sorcellerie, Perception, Lancer
- Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Confusion, Prévoyance, Matérialisation, Recherche



Esprit du lac (eau)

Prend la forme de petits humanoïdes faits d'eau pure.

- Compétences : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie
- Pouvoirs : Accident, Engoutissement, Terreur, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Esprit du marais (eau)

Prend la forme d'un feu follet, d'un alligator, de végétation, etc.

■ Compétences : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie

■ Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Engloutissement, Confusion, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche, Terreur, Enchevêtrement

Esprit de la mer (eau)

Prend la forme d'un humanoïde dont les jambes sont remplacées par une queue de poisson.

■ Compétences : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie

■ Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Engloutissement, Confusion, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche, Terreur

Esprit de la montagne (terre)

Se manifeste rarement, mais quand il le fait prend l'apparence d'une forme humanoïde trapue faite de rochers.

■ Compétences : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie

■ Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Esprit de la plaine (terre)

Prend la forme d'un buisson ardent ou d'un tourbillon de poussière.

■ Compétences : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie

■ Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Esprit de la rivière (eau)

Prend la forme de petits tourbillons ou d'un humanoïde à l'apparence de grenouille

■ Compétences : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie

■ Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Engloutissement, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Esprit de la tempête (ciel)

Prend la forme d'un nuage noir parcouru d'éclairs.

■ Compétences : Combat, Perception, Sorcellerie

■ Pouvoirs : Eclair(foudre), Dissimulation, Confusion, Terreur, Matérialisation

■ Spécial : Vol

Esprit du vent (ciel)

Prend la forme de nuages tourbillonnant ou de rafales de vents violents.

■ Compétences : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie

■ Pouvoirs : Accident, Confusion, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche

■ Spécial : Vol

Description des pouvoirs

Accident

L'esprit effectue une Ruse d'Agilité contre un adversaire ou groupe d'adversaires. Ceci entraîne toujours un état Secoué, et cause une blessure en cas de succès.

Confusion

Les personnages doivent faire un test d'Âme sous peine de perdre leur sens de l'orientation. Ils doivent également réussir des tests d'Âme pour prendre une décision quelle qu'elle soit. Les cibles subissent un malus de -2 à leurs valeurs de Parade, Combat, Tir et Lancer (minimum 2 pour la Parade et d4 pour le reste)

Dissimulation

L'esprit effectue un test de Discrétion ; le résultat est ajouté à la difficulté (4 de base) pour trouver quelque chose.

Éclair

Similaire au sort du même nom, l'esprit doit résister au Drain

Enchevêtrement

Similaire au sort du même nom, l'esprit doit résister au Drain

Engloutissement

L'esprit effectue un jet de Combat pour agripper sa cible. Chaque round suivant l'esprit et le personnage effectuent des jets de Combat opposés. Si le personnage l'emporte il se libère, dans le cas contraire il subit (Force de l'esprit)+1d4 dégâts.

Explosion

Similaire au sort du même nom, l'esprit doit résister au Drain

Matérialisation

Apparaît sur le plan physique

Mouvement

Procure au personnage un bonus à l'Allure tant qu'il se déplace sur le domaine de l'esprit ou de l'élémentaire (multipliez l'Allure de la moitié du type de dé de Puissance de l'esprit). Ce pouvoir peut aussi être utilisé pour ralentir un personnage (en divisant au lieu de multiplier). Peut également être utilisé sur les véhicules : faites un test de la Puissance de l'esprit contre la demi-Résistance du véhicule. Multipliez/divisez l'Allure du véhicule par 1 + le nombre de succès et de relances.

Prévoyance

Procure un +1/type de dé de Puissance pour éviter les accidents. Ce pouvoir fonctionne contre le pouvoir Accident et contre les Ruses d'Agilité.

Recherche

L'esprit peut effectuer un test de Perception pour trouver quelque chose sur son domaine. La valeur cible est le jet de Discrétion du personnage ainsi que les éventuels bonus dûs à un pouvoir de Dissimulation.

Souffle toxique

Gabarit de cône. Les personnages doivent réussir un jet de Vigueur ou être Secoués. Les masques, respirateurs ou filtres divers annulent ce pouvoir. Le malus à ce jet est lié à la Puissance de l'esprit : d4 +0, d6 -1, d8 -2, d10 -3, d12 -4.

Terreur

L'esprit peut choisir la ou les cible(s) de ce pouvoir. Les cibles doivent réussir un jet d'Âme (avec un malus lié à la Puissance de l'esprit : d4 +0, d6 -1, d8 -2, d10 -3, d12 -4) ou faire un jet sur la table de Terreur de Savage Worlds (page 151).



Adeptes

Les adeptes sont des pratiquants de la magie dite « somatique », se concentrant sur la maîtrise de leur corps. Il s'agit bien de magie, mais son effet est restreint à une portée personnelle ou de contact.

Lorsqu'un personnage prend l'Atout Arcanes (magie somatique), il acquiert 3 pouvoirs au choix dans la liste des pouvoirs de Savage Worlds. **Il ne gagne aucun PP.**

Un pouvoir d'adepte ne peut affecter que son lanceur, ou sa cible s'il s'agit d'un pouvoir offensif, mais dans ce cas l'adepte doit toucher son adversaire – aucun pouvoir ne peut être lancé à distance.

Pour chaque pouvoir que l'adepte possède il bénéficie d'une **Compétence** du même nom, **qui s'ouvre automatiquement et gratuitement à d4**. Il n'y a donc pas une unique Compétence liée à ce type d'Arcane (comme la Sorcellerie pour les mages par exemple), mais autant de Compétences que de Pouvoirs connus. Ces Compétences s'augmentent de la même manière que les Compétences classiques.

Pour activer un de ses Pouvoirs (ce qui prend une action simple), le personnage doit réussir un jet de la Compétence associée (par exemple pour utiliser son Pouvoir d'Armure, l'adepte doit réussir un jet de la Compétence Armure). Un échec signifie juste que l'activation a échoué, sans autre conséquence. **Un adepte n'est pas sujet au Drain.**

Chaque Pouvoir déjà actif inflige un malus de -1 au test de Compétence pour activer un autre Pouvoir.

Si un adepte subit un état Secoué ou une Blessure il doit réussir un jet d'Âme sous peine de voir tous ses Pouvoirs actifs se désactiver suite à sa perte de contrôle.

Le sort *Frappe* est accessible aux adeptes et s'applique à leurs mains nues uniquement.

L'acquisition de l'Atout Nouveau Pouvoir offre un Pouvoir supplémentaire au choix ainsi que l'ouverture à d4 de la compétence équivalente.

La Matrice en jeu

La possibilité d'incarner un pirate informatique (qu'il se nomme decker, hacker ou autre) fait partie du charme de *Shadowrun*, mais rares sont les joueurs qui osent choisir cette carrière : trop spécialisée, règles complexes, rôle très ponctuel (quoique souvent crucial) dans une run...

Deux approches sont proposées pour gérer les opérations matricielles : une version détaillée dans la présente section, à réserver aux joueurs avides de précisions et de tactique, ainsi qu'une option plus abstraite, s'apparentant aux règles de combat de masse du livre de base de *Savage Worlds*, en section suivante.

Attention ces deux approches ne sont pas parfaitement compatibles et n'induisent pas les mêmes tests et Traits, il est donc bon de choisir en amont quel système sera employé.



Matrice

Données utilisées et vocabulaire

Hacking

La compétence du personnage. Celle-ci donne accès automatiquement à tous les programmes existants (codés directement par le hacker ou procurés via ses réseaux). L'efficacité de ces programmes est néanmoins bridée par la compétence Hacking. Utiliser un programme à un niveau supérieur à sa compétence Hacking inflige un malus de -2 aux tests.

Indice Système (IS)

Cet indice fondamental définit le niveau de sécurité d'un système (le réseau ciblé ou le commlink du hacker) et sa capacité de traitement. Pour faciliter les conversions il est égal à la moyenne basse du Système et du Firewall de SR4A). Il sert de seuil à certains tests matriciels, de malus circonstanciel et définit l'efficacité de la surveillance générale du réseau.

Glace

(= CI = ice = IC = Intrusion Countermeasure) : programme anti-intrusion agressif, doté d'une intelligence artificielle limitée (cela reste un programme). Une glace est définie par un niveau comme n'importe quel autre programme. Au choix du MJ certaines glaces puissantes peuvent être gérées comme des créatures (ou des drones, voir plus loin), mais il est souvent plus simple de leur attribuer des traits égaux à leur Puissance (comme pour les esprits et élémentaires).

Spider

Rigger de sécurité contrôlant tout le système, souvent en immersion totale (tous les systèmes ne bénéficient pas d'un spider). Ils représentent souvent un challenge plus relevé aux hackers, car de fait moins prévisibles.

Persona

Avatar d'un utilisateur dans la Matrice. Son apparence est entièrement laissée à la discrétion du hacker. Les glaces et les noeuds disposent de leur propre persona qui définit la manière dont ils sont perçus par leurs visiteurs, souvent en accord avec leur thème et leur propriétaire (un temple inca où les glaces seraient des jaguars chez Aztechnology par exemple). Les lois de la physique n'ayant aucune prise dans la Matrice, toutes les extravagances sont permises.

Parade Matricielle (PM)

Cette valeur est équivalente à la Parade du monde physique, et est égale à **2+Programme Défense/2** (pour les méta-humains en immersion) ou **2+Puissance/2** pour les glaces.

Choix du mode de connexion

Avant de se connecter il faut choisir un mode : **HotSim** ou **ColdSim**.

En HotSim un hacker est pleinement immergé et conserve ses caractéristiques de Joker dans la Matrice (dé Joker, plusieurs blessures encaissables, etc.). En contrepartie les dégâts infligés par les glaces de sécurité lui infligent des dégâts réels (répercutés physiquement). De plus en cas d'éjection brutale (volontaire ou non) le hacker subit un **contrecoup** : il doit réussir un **jet d'Âme sous peine de s'évanouir pendant 1d6 heures**. Un personnage qui subit plus de 3 blessures en HotSim risque la mort cérébrale, à moins de recevoir des soins immédiatement.

En ColdSim un hacker est considéré comme un Extra (il ne bénéficie pas son dé Joker et ne peut subir qu'une blessure, mais celle-ci l'éjecte du système et ne se répercute pas physiquement). Un jet d'Âme raté suite éjection brutale n'inflige que le statut Secoué. Bien sûr un Hacker digne de ce nom se refusera la plupart du temps à plonger en ColdSim...

Création de compte et connexion

Pour accéder à un nœud le hacker doit se créer un compte avec une des accréditations suivantes : **visiteur**, **utilisateur** ou **administrateur**. Cela se fait au moyen d'un test de Hacking. Une relance obtenue sur ce test fourni un bonus de +2 à la prochaine action matricielle du hacker.

Bien sûr si le hacker dispose des codes d'accès, aucun test n'est nécessaire.

Visiteur

Seules les données publiques sont visibles. Un test n'est nécessaire que si le hacker ne veut pas laisser de traces de son passage.

Utilisateur

Cela donne accès aux fichiers de données et aux programmes utilisés de manière standard par les employés. Ce type de compte inflige un malus de -1 au test de Hacking pour créer le compte.

Admin

Donne un accès total au système, permet notamment de piloter les périphériques (standards et de sécurité). Créer un tel compte inflige un malus de -2 au test de Hacking.

Intrusion

Chaque système dispose de sa propre architecture, disposée en réseau maillé. Pour accéder à un nœud le hacker doit l'avoir détecté (pour les nœuds cachés) et avoir le niveau d'accréditation nécessaire. Tant qu'il n'est pas détecté par le système le hacker peut se déplacer instantanément à sa guise, mais chaque fois qu'il effectue une action matricielle piochez autant de cartes que l'IS du système. Si un Joker sort, le système passe en mode sécurité (au choix du MJ, on pourra ajouter d'autres désagréments en faveur du système). Si un As sort le système a lancé un contrôle de routine aléatoire sur ce nœud. Deux options s'offrent au hacker :

Activer son programme Furtivité

L'approche furtive est plus sûre mais impose d'avoir un programme Furtivité actif (ce qui limite l'usage des autres programmes). Le seuil de ce test est l'IS du système. Si ce dernier l'emporte le système passe en mode sécurité. A l'inverse rien ne se passe.

Se soumettre au contrôle

Le hacker effectue un test de Hacking, avec un malus égal à l'IS de sa cible. En cas de réussite il réussit à convaincre le système que sa présence est légitime. En cas d'échec le mode sécurité est activé.

Lorsque le mode sécurité s'active tous les nœuds sont verrouillés. A partir de ce moment le hacker doit réussir un jet de Hacking pour changer de nœud. La déconnexion logicielle devient impossible et ne peut se faire que physiquement (en désactivant son matériel ou en arrachant son jack le cas échéant), ce qui entraîne un contre-coup.

Chaque round passé dans un système en alerte accroît les chances d'être repéré par les CI : le hacker doit réussir un test de Hacking à -2 pour échapper aux glaces lors du round suivant sa détection (au prix d'une action), puis chaque round suivant avec chaque

fois un malus supplémentaire de -1. S'il échoue à ce test, les CI fondent sur lui et passent à l'attaque.

Actions matricielles

Une fois connecté le hacker peut effectuer les actions suivantes (sauf précision contraire une action standard est nécessaire) :

Modifier son niveau d'accréditation

Cela nécessite un nouveau test de Hacking, avec les mêmes malus éventuels que lors de la première connexion.

Se déconnecter « proprement »

Le hacker efface ses traces et se déconnecte. Cette opération est impossible une fois détecté, et nécessite un test de Hacking standard. En cas d'échec le hacker se déconnecte mais toutes les traces de ses actions n'ont pas été effacées. Un échec critique signifie qu'il laisse échapper une donnée cruciale qui pourrait permettre de remonter jusqu'à lui.

Se débrancher

Cette action risquée et brutale est en général effectuée suite à une détection du hacker par le système, ou si une glace s'avère trop puissante. Elle ne prend qu'une action libre, mais nécessite par la suite un jet d'Âme pour résister au contrecoup (voir plus haut). Si ce jet est réussi, le hacker est tout de même Secoué (aucune conséquence en Cold Sim).

Agir avec sa « viande »

Un hacker immergé peut tenter d'agir avec son corps physique, mais subit un malus de -1 à tous ses jets s'il est en ColdSim (-2 s'il est en HotSim). Il s'agit d'une action à part entière (une action matricielle simultanée entraîne donc le malus d'actions multiples habituel)

Utiliser un ou plusieurs programmes

Un hacker active et désactive ses programmes au prix d'une action, lui permettant de changer le statut d'un nombre de programmes égal à l'IS de son commlink (il est possible d'effectuer une autre action pour augmenter ce nombre, avec le malus habituel). Un commlink supporte sans problème un nombre de niveaux de programmes tournant simultanément correspondant à son IS. Pour chaque niveau de programme au-delà de cet indice les programmes subissent un malus de -1 à tous leurs jets, dû aux ralentissements du temps de réponse du système (voir ci-dessous *Utilisation de programmes en simultané*).

Tenter une Ruse d'Intellect

Différent de l'utilisation d'un programme *Leurre*, cette ruse repose sur les compétences pures du hacker, et peuvent correspondre à une utilisation inattendue de programmes, une suite de commandes déstabilisantes, un défi ouvert à l'adversaire, etc.

Utilisation de programmes en simultané

Chaque programme dispose d'un niveau associé (en dé, comme un Trait). Il est toujours possible de ne pas utiliser un programme à son plein potentiel (et donc de

diminuer provisoirement son niveau). Le niveau reflète la complexité d'un programme, et le nombre de routines et sous-routines qu'il met en œuvre. Pour calculer le nombre de programmes sur lequel un hacker peut agir au cours d'une action (à comparer avec l'IS de son commlink), utilisez la correspondance suivante :

$$d4 = 1 ; d6 = 2 ; d8 = 3 ; d10 = 4 ; d12 = 5$$

Par exemple sur un système d'indice 5 un hacker pourra faire tourner un programme *Furtivité* d8 plus un programme *Recherche* d6. Pour accroître ses chances de trouver ce qu'il cherche il peut décider d'utiliser sa *Recherche* à d8 mais il inflige alors un -1 à tous ses programmes puisqu'il dépasse l'IS de de son commlink de 1. Une autre possibilité consiste à abaisser son niveau de *Furtivité* d'un cran.

La mise en œuvre de tous les programmes est immédiate (même si dans la réalité du jeu elle correspond à de nombreuses opérations séquentielles, tout comme le combat physique). Un hacker activant un programme d'*Attaque* par exemple résout son effet immédiatement. Pour alléger cette gestion tous les programmes utilisés dans ce round doivent être déclarés en même temps (en général au début de la phase d'action du hacker).

Programmes courants

Furtivité

Ce programme sert principalement à échapper à toute vigilance non souhaitée. On l'utilise lors d'un test ayant pour seuil l'IS du système piraté. Ce programme perd toute efficacité dès sa désactivation.

Recherche

Utilisé pour trouver un nœud précis ou un fichier de données. Permet également de détecter les nœuds configurés en mode caché. Ce jet subit un malus égal à l'IS du système si le hacker ne dispose pas d'un compte admin.

Leurre

Détourne l'attention d'une glace (ou du spider) pour accorder un peu de temps au hacker. Equivalent à une Ruse utilisant le niveau de Leurre contre le niveau de glace ou l'Intellect du spider.

Attaque

Comme son nom l'indique ce programme permet d'infliger des dommages à un programme adverse (en général une glace ou le persona du spider). Le jet doit excéder la PM de la cible pour être efficace. Si plusieurs programmes *Attaque* sont utilisés simultanément, chaque programme supplémentaire donne un bonus de +1 au jet. Les opposants doivent se trouver dans le même nœud pour combattre.

Défense

Ce programme défensif permet à l'utilisateur de protéger son persona des attaques. La Parade Matricielle (PM) est calculée à partir de ce programme, il n'occasionne aucun test. Dans le cas où une attaque est subie sans que le défenseur dispose d'un programme *Défense* actif, la PM est considérée comme égale à 2.

Edition

Altère ou détruit les données ciblées. Supprimer des données n'impose pas de malus, mais l'opération n'est pas très discrète. Une modification est plus complexe mais a plus de chance de passer inaperçue. Un malus sera imposé, en fonction de la difficulté de la tâche. Pour une édition un compte utilisateur suffit, mais une suppression totale impose un compte admin.

Commande

Prend le contrôle d'un périphérique physique. Il faut avoir un compte admin pour utiliser ce programme. Sur un jet réussi le hacker contrôle totalement le périphérique (dans la mesure de ce qu'il permet matériellement). Ce programme ne sert que dans le cas de matériel actif (armes montées, drones) et se substitue aux autres Traits utilisés normalement pour agir avec ces périphériques).

Exemple de plongée matricielle

Après la théorie, voici la pratique avec un exemple de Hacking et de ce qu'il permet de faire. Voici donc un schéma système classique d'une petite corpo. L'Indice de Sécurité du système est de 3. Le diagramme qui suit propose un schéma de ce système.

Sprite et ses confrères Shadowrunners doivent infiltrer les locaux de Block Corp. pour dérober un prototype de drone d'entretien. Après avoir neutralisé les vigiles, Sprite décide de s'infiltrer dans le système pour neutraliser les caméras et déverrouiller les portes., ce qui nécessite en règle générale un compte Admin. (Note : les systèmes de sécurité ont habituellement une portée d'émission courte, ce qui l'a obligée à prendre part physiquement à la run, mais s'il ne s'était agi que d'un vol de données, elle aurait pu le faire tranquillement depuis chez elle).

N'ayant pas accès à un des postes de travail des employés de Block Corp., elle doit passer par le site public, ou elle se crée un compte Admin. Afin d'augmenter ses chances de réussite et ses performances elle plonge en Hot Sim.

Données techniques

- *Sprite : Hacking d10, commlink Novatech Airwave IS 6, Atout Bon Codeur (Furtivité matricielle)*
- *Système Block Corp.: IS 3*

Round 1

Pour se connecter Sprite effectue un jet de Hacking à -2 (compte Admin) et obtient 2 et 10 (avec son dé Joker). Comme dans du beurre. Elle obtient un bonus de +2 à sa prochaine action grâce à sa relance.

Sprite est désormais connectée et a accès à tous les noeuds du système. Elle active ses programmes Furtivité et Recherche à d8 chacun (le maximum que puisse lui procurer son commlink sans malus) et commence à balayer le réseau à la recherche du serveur de sécurité. Avec son compte Admin elle ne subit pas de malus à son jet de Recherche, et obtient 1 et 3 à son jet. Grâce à son bonus obtenu lors de sa connexion cela suffit néanmoins à détecter le serveur. En réaction, le système pioche 3 cartes (son IS) et obtient un 5 de pique, un 8 de coeur et un valet de carreau. Sprite peut continuer ses petites affaires tranquillement.

Round 2

Elle se déplace dans le noeud de sécurité et désactive les caméras de surveillance. Aucun test n'est nécessaire. Cette action permet néanmoins au Système de tenter de détecter l'intruse. Le système pioche à nouveau 3 cartes et parmi celles-ci se trouve un 2. Pas de chance, un contrôle de routine est lancé sur le noeud dans lequel Sprite se trouve! Étant naturellement douée pour échapper à l'attention des contrôles matriciels (grâce à son Atout Bon Codeur), elle décide d'utiliser son programme Furtivité (d8+2 donc). Son meilleur résultat est 8, elle est donc plutôt confiante... malheureusement le système lance un d8 (équivalent à son indice Système) et obtient un As, pour un résultat final de 12! Sprite est repérée, et le système passe immédiatement en alerte. Les glaces sont lâchées et elle devra tenter d'y échapper au prochain tour. Elle est également bloquée dans le serveur de sécurité. Sa priorité est désormais de déverrouiller les portes pour laisser son équipe s'infiltrer dans le bâtiment. Autant pour la discrétion!

Round 3

Sprite modifie ses programmes, se préparant à une attaque éventuelle de CI. Sa configuration est désormais Défense d10 et Attaque d6. Elle utilise une deuxième action pour déverrouiller les portes magnétiques de la corpo, et doit réussir un jet de Hacking à -2 (malus d'actions multiples), qu'elle réussit avec un résultat de 7. Elle a décidé de ne pas effectuer une troisième action pour échapper au CI, ce qui lui aurait donné un malus trop important. Les glaces du système fondent sur elle!

Celles-ci ont une valeur de trait de d8 (correspondant à l'IS du système) et attaquent Sprite, obtenant un As pour un résultat final de 12! Le programme de Défense (d10) de cette dernière lui procure une PM de 7. Cela n'empêche pas Sprite de subir une blessure et de se retrouver Secouée, état qu'elle annule immédiatement avec un Jeton.

Round 4

Sprite n'a plus rien à faire dans le Système n'a aucune envie de finir sa vie à l'état de légume, elle décide donc de se débrancher brutalement. Elle effectue un test d'Âme à -1 (à cause de sa récente blessure) et réussit de peu. Elle est Secouée, mais hors de portée des glaces.

On considère que les systèmes de sécurité sont désactivés suffisamment longtemps pour permettre aux runners de finir leur boulot. Seul un spider pourrait les réactiver (il devrait hacker ses propres noeuds). Un reboot total aurait le même effet, mais laisserait le site sans défense pendant quelques tours... (à la discrétion du MJ).

Matrice «light»

Ces diverses règles permettent une gestion plus simple, mais forcément moins fine d'une intrusion matricielle, et sont issues du supplément gratuit *Cyberpunk Rules*. Libre à chaque MJ de choisir quelle méthode lui convient le mieux ainsi qu'à ses joueurs.

De petites différences avec les règles précédemment introduites sont à noter, il faut donc choisir avant le début de la campagne quel système de règles sera adopté.

Indice système

Les systèmes informatiques sont caractérisés par leur *Compétence Glace* (ou ICE), allant de d4 à d12. De plus un système peut-être **Rouge** ou **Vert** - les systèmes rouges bénéficient d'un dé Joker, contrairement aux verts.

Par exemple, le système informatique contrôlant un distributeur automatique pourrait avoir un indice Vert-4 - il lancerait un d4 pour se défendre contre les tentatives de Hacking. Un système contrôlant les alarmes et les caméras d'un centre de recherche corporatiste pourrait être Rouge-8 - il lancerait un d8 et un d6 et garderait le meilleur résultat pour résister à une tentative de Hacking.



Tentatives de Hacking

Plutôt que d'utiliser des diagrammes complexes pour représenter un réseau matriciel qu'un seul personnage doit maîtriser pendant que ses compagnons se contentent de regarder, les règles *Pulp Cyberpunk* utilisent un système dérivé des règles de *Combats de Masse* de *Savage Worlds* (présentes dans le livre de base) pour simuler la réussite d'une tentative de Hacking par un personnage.

Donnez au système un nombre de marqueurs égal à sa *Compétence Glace* (soit 4, 6, 8, 10 ou 12).

Donnez au joueur contrôlant le personnage tentant de hacker le système (qui sera par la suite désigné par «le hacker») un nombre de marqueurs égal à l'indice de son commlink (4, 6, 8, 10 ou 12). Il est possible pour un Hacker de bypasser son commlink (ce qui est équivalent au mode Hot Sim); dans ce cas il obtient un bonus de +1 à tous ses tests de Hacking. En contrepartie il ne reçoit qu'un nombre de marqueurs égal à la moitié de son Âme.

Chaque round, le système lance son dé de Glace (et un dé Joker s'il s'agit d'un système Rouge) contre une valeur cible de 4. Chaque succès et relance retire un marqueur au Hacker, les défenses du système désactivant ou corrompant les programmes qu'il utilise.

Chaque round, le hacker lance son dé de Hacking contre une valeur cible de 4. Chaque succès et relance retire un marqueur du système attaqué, le hacker désactivant et neutralisant les programmes de sécurité.

Si le hacker obtient un 1 sur un dé de son test de Hacking, le système matriciel est averti de sa présence et une alerte est lancée. Durant les 6 prochaines heures le système reçoit un bonus de +2 à tous ses jets de dés. D'autres conséquences hors Matrice peuvent également se produire, comme par exemple le doublement des patrouilles de garde sur un site particulier.

Si le système obtient un 1 sur un dé de son test de Glace, le hacker a découvert une «back door», laissée là par les programmeurs. Cela lui procure un bonus de +2 à tous ses jets pour cette tentative d'intrusion uniquement. Ce bonus est perdu si le hacker se déconnecte du système.

Si le système est à court de marqueurs, le hacker en prend le contrôle. Il peut le manipuler à sa guise, chaque action nécessitant un simple succès sur un test de Hacking. Les exemples de ce que peut accomplir un hacker incluent désactiver les alarmes, éteindre une caméra ou découvrir le domicile d'une cible d'extraction...

Si le hacker est à court de marqueurs, le système fait planter son commlink. Le hacker est immédiatement éjecté du système et subit des dégâts (voir plus bas).

Spider soutenant un système

Il peut arriver qu'un spider soit présent dans le système au moment où le hacker tente d'en prendre le contrôle.

Dans ce cas le spider effectue un test coopératif de Hacking, ajoutant +1 par succès et relance au jet de Glace du système.

Si le hacker réussit à prendre le contrôle du système, il peut déconnecter le spider au moyen d'un test opposé de Hacking victorieux.

Dégâts provenant d'un système

Lorsqu'un hacker est mis en échec par un système, il est violemment éjecté de la Matrice par un contrecoup potentiellement fatal. Ce contrecoup inflige des dégâts égaux à un test de Glace du système plus le nombre de marqueurs dont celui-ci dispose encore; un système Rouge peut obtenir des As sur ce test.

Les dégâts sont appliqués conformément aux règles de *Savage Worlds*, à l'exception du fait qu'on utilise l'Âme du hacker plutôt que sa Résistance (par exemple un Attribut Âme à d10 est considéré comme une «Résistance» de 10 face à un contrecoup). Le joueur peut utiliser un Jeton pour bénéficier d'un jet d'Encaissement en utilisant sa Vigueur comme d'habitude. Certains commlinks bénéficient de programmes spéciaux agissant comme une Armure pour l'Âme du personnage.

Si le personnage tentait de hacker un système Rouge, les dégâts obtenus sont convertis en blessures; si le système était Vert ils sont convertis en Fatigue. Les blessures causées par le hacking ne donnent jamais lieu à un jet sur la table des Blessures,

mais peuvent entraîner la mort du personnage si celui-ci n'est pas soigné immédiatement.

La fatigue accumulée dans ces conditions peut être regagnée à raison d'un point par heure de repos.

Se déconnecter d'un système

Un hacker peut se déconnecter du système à tout moment (avant ou après en avoir pris le contrôle) au prix d'une action ne nécessitant aucun jet. Toutefois s'il désire à nouveau manipuler le système plus tard, il devra reprendre la procédure complète depuis le début.

Hacker VS. Hacker

Si deux hackers se font face dans la Matrice, ils peuvent tenter de se «hacker» mutuellement.

Donnez à chaque hacker un nombre de marqueurs égal à l'indice de leur commlink respectif ou à la moitié de leur Attribut Âme s'il sont en Hot Sim.

La tentative de hacking se déroule de la même manière qu'expliqué ci-dessus.

Si l'un des deux hackers obtient un 1 sur son test de Hacking, il a commis une faute qui donne à son adversaire un bonus de +2 à ses tests de Hacking pour le reste de la rencontre.

Si l'un des deux hacker tombe à court de marqueurs, son commlink plante et il subit des dégâts égaux à un test de Hacking de son adversaire, plus le nombre de marqueur restant à celui-ci. Ces dommages sont appliqués comme expliqué ci-dessus. Si l'adversaire était un Joker, traitez les dégâts comme venant d'un système Rouge. S'il s'agissait d'un Extra, traitez les comme provenant d'un système Vert.

Exemple de Hacking

Fast Joe est un hacker avec une Âme à d6 et une Compétence Hacking à d8. Il dispose d'un commlink flamboyant neuf Beta-8 de chez Horizon. Joe tente de hacker un système Vert-8. Joe et le système reçoivent chacun 8 marqueurs, et l'intrusion démarre. Pour plus de simplicité considérons que le commlink de Joe ne réussit jamais à lui fournir un bonus de coopération.

Round 1

Le système lance un d8 et obtient 3; Joe lance sa Compétence Hacking et son dé Joker et obtient 7. Le système perd un marqueur. Système 7 - Joe 8.

Round 2

Le système obtient un As et termine avec 11. Joe n'obtient qu'un 4. Le système perd 1 marqueur tandis que Joe en perd 2. Système 6 - Joe 6.

Round 3

Le système obtient 1; Joe est chanceux: il obtient un 13. Le système perd 2 marqueurs et Joe découvre une backdoor lui procurant un bonus de +2 pour toute la durée de l'intrusion. Système 3 - Joe 6.

Round 4

Le système obtient 5 et Joe un tout-puissant 19! Le système perd ses 3 derniers marqueurs tandis que Joe en perd 1. Système 0 - Joe 5.

Round 5

Le système est grand ouvert pour Joe; il réussit un test de Hacking et désactive l'alarme de sorte que ses compagnons et lui peuvent entrer sans être détectés.

Lors d'une autre mission la situation aurait pu être totalement différente; lors des 3 premiers rounds tout se déroule de la même manière que ci-dessus.

Round 5

Le système obtient 3 As d'affilée et obtient un incroyable 29, tandis que Joe, malgré son bonus de +2 n'arrive qu'à 5. Le système perd un unique marqueur, tandis que Joe en perd 6! Système 3 - Joe 0.

Joe est éjecté du système et subit un contrecoup pouvant donner lieu à des dégâts. Le jet dégâts est égal à d8 (le système est Vert-8) plus 3 (e nombre de marqueurs restant au système). Le système obtient 7 au dé plus 3, soit un total de 10.

Les dégâts de 10 sont supérieurs de 4 à l'Âme de Joe (qui est à d6), il encaisse donc une blessure; comme le système est Vert, il ne s'agit que d'un niveau de Fatigue. S'il s'était agi d'un système Rouge, le pauvre Joe aurait subi une blessure normale.

Exemple de «combat» entre 2 hackers

Fast Joe (Joker, Âme d6, Hacking d8 avec un commlink Beta-6 Novatech) tombe sur Wage Slave (Extra, Âme d6, Hacking d6 avec un commlink Beta-6 Renraku). Les deux hackers reçoivent chacun 6 marqueurs.

Round 1

Joe lance le d6 de son commlink et obtient un 3 - pas de bonus cette fois-ci mais il fait 5 sur son dé de Hacking et 2 sur son dé Joker. Slave obtient 8 pour son commlink, ce qui lui donne un bonus de +2 à son test de Hacking, pour lequel il obtient un As qui aboutit à un résultat final de 9. Slave perd 1 marqueur, Joe en perd 2. Slave 5 - Joe 4.

Round 2

Le commlink de Joe fait 5, soit un bonus de +1; son meilleur résultat lui donne un 8. Le commlink de Slave ne lui fournit aucune assistance mais le hacker obtient encore un As à son jet, pour un total de 13! Slave perd 2 marqueurs, Joe en perd 3. Slave 3 - Joe 1.

Round 3

Joe échoue lamentablement, aucun bonus de son commlink et il ne réussit qu'à obtenir un 3 sur son meilleur jet. Slave obtient un bonus d'assistance de +1 et son jet de Hacking lui donne un total de 4. Slave ne perd aucun marqueur, Joe en perd 1. Slave 3 - Joe 0.

Le commlink de Joe plante et le contrecoup fait qu'il peut se prendre des dommages. Le jet de dégâts est d6 (la Compétence Hacking de Wage Slave) plus 3 (le nombre de marqueurs restant à Wage Slave). Le jet fait 4 plus 3, soit un total de 7.

Les 7 points de dégâts ne dépassent pas de 4 la valeur d'Âme de Joe qui est à 6 (d6), donc Joe n'est que Secoué.

Comme précisé en en-tête cet article est une traduction amateur de la partie éponyme du supplément gratuit *Cyberpunk Rules*, de Kevin Anderson.

Il pourra dérouter les habitués de la micro-gestion d'équipement par son côté abstrait et peu précis, mais s'inscrit néanmoins bien dans l'esprit FFF de Savage Worlds.

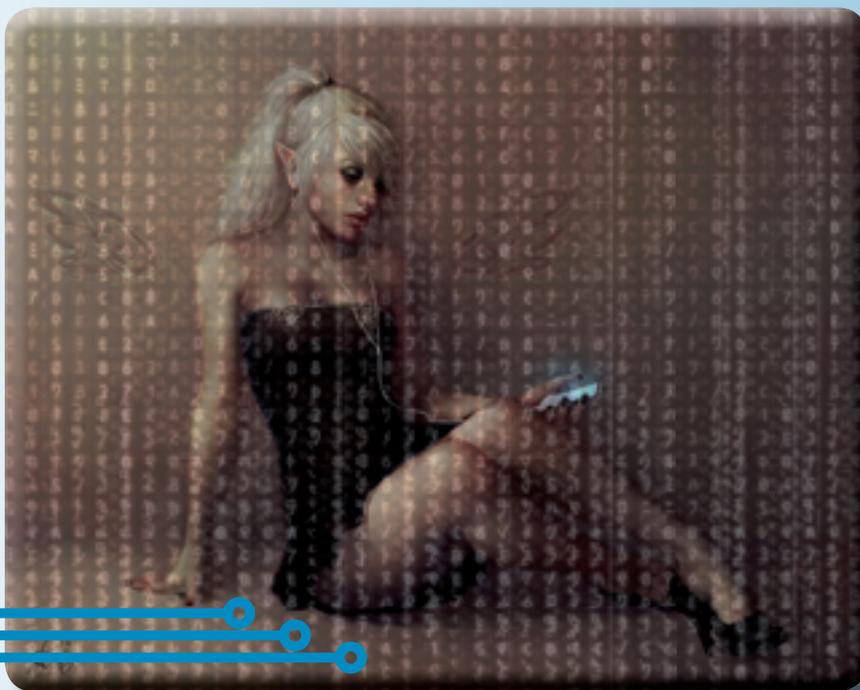


Matrice

Dans la quatrième édition de *Shadowrun*, un nouveau type de personnage a fait son apparition : les technomanciens. Ces hommes et ces femmes sont capables d'agir sur la Matrice avec leur pensée, sans l'aide de matériel de quelque sorte. Outre les problèmes sociétaux que cela peut causer (voir le supplément *Émergence*), cette apparition offre de nouvelles perspectives aux joueurs avides d'explorer les contrées virtuelles.

Lorsqu'un personnage acquiert l'Atout Arcanes (Technomancie), il gagne immédiatement les compétences **Résonnance** et **Tissage à d4**. Il reçoit également **1 PP** (mais aucun sort).

Les malus dus à la Perte d'Essence s'appliquent aux capacités des Technomanciens (Résonnance, Tissage, résistance au Drain).



Matrice

La Résonnance

Cette nouvelle compétence est le pendant du Hacking des pirates traditionnels. Elle permet de mesurer l'efficacité des manoeuvres matricielles du personnage, mais représente également la perception des flux de données omniprésents dans lequel baigne le Sixième Monde.

Un technomancien peut utiliser sa Résonnance pour **détecter un signal sans fil** (une transmission de données, une communication, etc.). Il doit toutefois se trouver moins de 50 mètres du lieu d'émission ou de réception ; au-delà les données sont fragmentées en paquets et dispersées parmi les multiples relais intermédiaires et trop compliquées à rassembler. Si le personnage ne cherche qu'à détecter un flux quelle que soit sa teneur, cette limite de distance ne s'applique pas.

Il est à noter que pour qu'un Technomancien puisse enregistrer des données ainsi interceptées il a besoin d'un support physique, puce ou commlink (pas de téléchargement dans son cerveau!).

En ce qui concerne les opérations matricielles, on les résout exactement de la

même manière que précisé dans les sections précédentes, **en substituant la compétence Résonance à Hacking**.

Du fait des différences fondamentales de paradigme entre la programmation manuelle et la technomancie, ces deux compétences sont indépendantes et ne peuvent se cumuler (un haut score en Hacking ne procure pas de bonus à la Résonance par exemple).

Voici les différences induites par l'utilisation de la Résonance :

- Le technomancien n'est pas limité par son matériel en ce qui concerne le nombre de programmes qu'il peut utiliser simultanément **mais par son score de Résonance** (8 niveaux de programme pour une Résonance à d8 par exemple).

- Lorsqu'il excède sa limite de niveau de programme le technomancien est soumis à une forme de **Drain**, comme les magiciens. La difficulté de ce test est de **4 +1 par niveau de programme au-delà** de la limite fixée ci-dessus. Il effectue ce test à la fin de chacun de ses tours durant lesquels il était en surcharge. L'effet du Drain est le même que pour les personnages Éveillés, les programmes étant assimilés à des sorts pour le résoudre.

Le Tissage

L'un des pouvoirs les plus étonnants des technomancien est le Tissage. Il leur permet de créer à la volée des programmes semi-intelligents appelés **Sprites** qui peuvent les assister dans la Matrice. Ils sont gérés à tout point de vue comme les élémentaires, aux différences suivantes :

- Un Sprite ne peut être actif que dans la Matrice

- Créer un Sprite nécessite un test de Tissage avec les mêmes conditions qu'un test de Conjuración, et occasionne un Drain. La puissance du Sprite est choisie par le joueur au moment du test et définit ses valeurs de Traits. Chaque Sprite déjà existant inflige un malus cumulatif de -1 au test de Tissage.

- Chaque Sprite créé possède une capacité par PP du technomancien. Celle-ci est choisie par ce dernier au moment du test parmi les programmes courants détaillés dans la section La Matrice en Jeu, et dispose d'un niveau égal à la Puissance du Sprite.

- Les Sprites sont des programmes semi-indépendants et ne comptent pas dans la limite de niveaux de programme. Ils peuvent agir par eux-mêmes dans une certaine mesure. Ils peuvent également assister le technomancien (en lui procurant un bonus d'attaquants multiples contre une glace par exemple ou en faisant un tests collaboratif pour trouver un noeud caché avec Recherche).

- Une fois créé, un Sprite peut persister indéfiniment, mais un technomancien ne peut en contrôler plus de la moitié de sa Résonance.

Créer un Sprite et en charger un déjà existant sont des actions standards.

Les habitants des ombres le savent : le meilleur ami du runner, c'est son matos. À tel point que cette partie de l'univers est détaillée de manière très développée dans la gamme *Shadowrun*.

Si vous aimez passer des heures à scruter des dizaines de tables afin de trouver la combinaison vous permettant de concilier votre vision de votre personnage et le budget alloué à la création, *Savage Shadowrun* n'est sans doute pas pour vous. Pour les autres voici quelques petites règles générales et totalement optionnelles, avant de rentrer dans le vif du sujet.

Les fonds de départ d'un runner se montent à 2.500¥.

Note

Les règles suivantes sont une piste pour pimenter un peu les phases de shopping des joueurs et donner corps à l'univers qui gravite autour d'eux, elles ne doivent en aucun cas alourdir ou ralentir le jeu. Inutile de faire des jets à la création d'un personnage, inutile également d'y recourir pour les achats triviaux du quotidien. Rappelez-vous : Fast, Fun and Furious!

Disponibilité

En règle générale dans les ombres, on trouve toujours ce qu'on cherche, pour peu que l'on accepte d'y mettre le prix (et que l'on s'adresse à la bonne personne). Mais parfois, que ce soit pour des raisons pratiques ou dramatiques il est nécessaire de savoir précisément si un runner réussit à se procurer un objet, et si oui en combien de temps.

Le but n'étant pas de simuler avec rigueur un système économique aussi complexe que le marché noir du Sixième Monde, voici une manière simple de définir la disponibilité d'une marchandise.

À partir du prix de l'objet recherché on obtient deux données : sa **disponibilité** et son **délaï d'approvisionnement de base (DAB)**.

La disponibilité est un **malus qui s'applique à un test de Réseaux** effectué par le runner qui fait les recherches (les autres runners peuvent faire des jets de leur côté suivant les règles de tests coopératifs). Les éventuels bonus ou malus de Charisme s'appliquent également.

■ **Si le résultat est un échec**, la marchandise n'est pas disponible, ou n'a pas pu être obtenue. Aucune recherche supplémentaire ne pourra être faite avant que le DAB soit écoulé.

■ **Si le résultat est un succès**, le runner a trouvé son bonheur. Il lui faudra toutefois attendre la fin du DAB avant de pouvoir mettre la main sur la marchandise.

■ **Si le résultat est une ou plusieurs relances**, le DAB est divisé par le nombre de succès et relances : en tirant les bonnes ficelles (ou tout simplement avec de la chance) le personnage a obtenu ce qu'il voulait dans des délais incroyables!

Il est possible de diviser le DAB par 2 en payant le double du prix d'un article, mais cela doit être annoncé avant d'effectuer le test de Réseaux. Toutefois cela ne garantit pas d'obtenir l'objet. Si celui-ci est disponible, la somme fixée doit être payée.

Le recours à un Contact approprié procure un +1 à ce test, à la discrétion du Meneur de Jeu. Celui-ci peut également autoriser que les runners s'endettent pour se procurer du matériel.

Valeur de l'objet	Dispo.	DAB*
jusqu'à 100¥	0	24h
de 101¥ à 1.000¥	-1	48h
de 1.001 à 10.000¥	-2	4j
10.001¥ et plus	-4	1 semaine

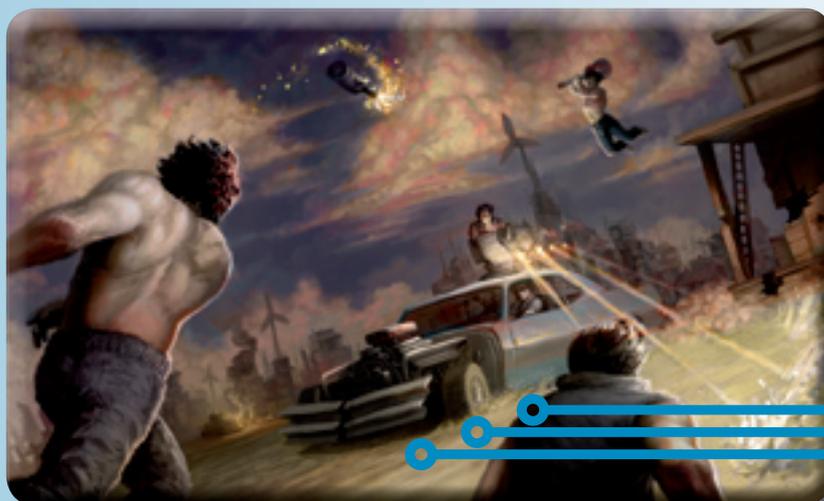
* : Le Meneur est libre d'ajuster ces délais en fonction de son scénario, des circonstances ou de tout ce qu'il souhaite (après tout c'est le Meneur).

Occase

On peut acheter son matériel d'occasion à 50% de sa valeur, mais la radinerie a un prix...

Si l'objet s'utilise avec un jet de dé, celui-ci se brise sur un 1 (comme avec le Handicap Gremlins, mais pour tout).

Si l'objet ne s'utilise pas avec un jet de dé il inflige un malus de Charisme de -1 (selon les circonstances). Eh ouais mec, même dans les ombres le style ça compte. Ceci dit un runner ne devrait pas pouvoir subir un malus inférieur à -2 à cause de son équipement.



Fourgue

Pour revendre du matos acquis de manière illégale (quasiment tout le butin d'un runner qui se respecte), **il faut réussir un test de Réseaux** (modifié par le Charisme du personnage). Sur un succès un fourgue vous reprend le tout au **quart** de sa valeur. Avec une relance, vous négociez jusqu'à la **moitié**. Ce test ne peut être effectué qu'une fois par semaine.

Un personnage ayant un Receleur dans ses contacts peut choisir de réussir automatiquement ce test (l'acheminement des marchandises est cependant à la charge du personnage).

Discrétion

Dire que la discrétion est importante dans les ombres est un doux euphémisme. La dernière chose que souhaite un runner est d'attirer l'attention sur lui.

Oui, mais comment être discret quand on traverse une rue avec un lance-roquette caché sous son manteau?

L'encombrement de votre équipement va définir à quel point cet agent de la Lone Star va avoir tendance à s'intéresser à votre petite personne. Comme bien souvent dans Savage Worlds, faire preuve de bon sens suffit, mais voici une piste de réflexion. Le modificateur ci-dessous s'applique au test de Perception de l'observateur.

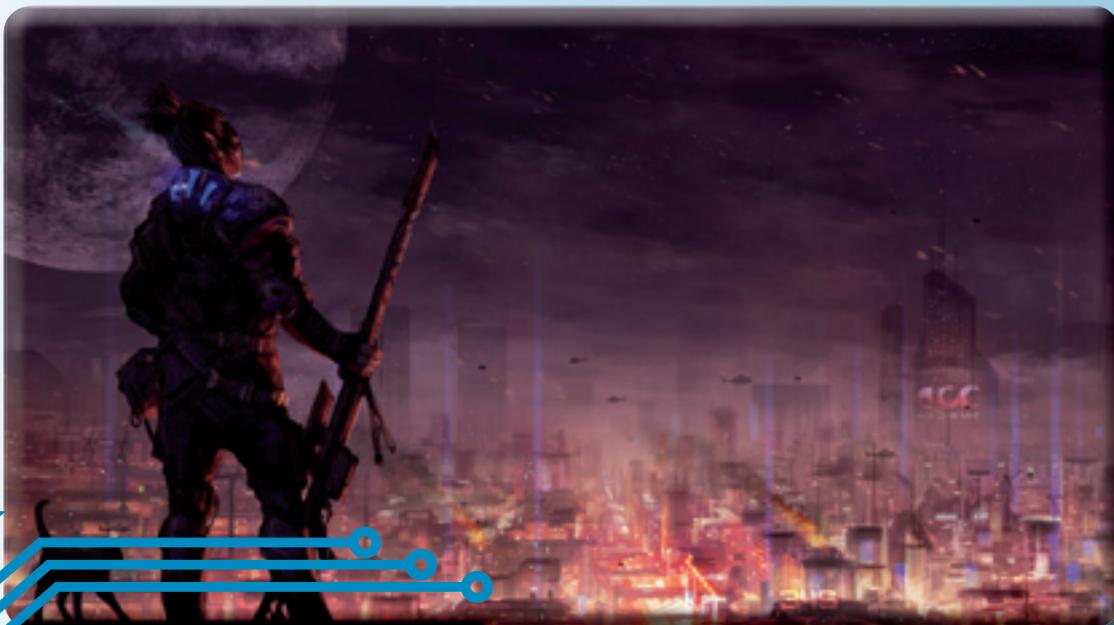
Les conditions environnementales modifient le test de Perception normalement.

Taille	Détection	Exemples
Très petit	-1	Pistolet de poche, couteau
Petit	0	Electro-matraque, taser, pistolet léger
Moyen	+2	Fouet monofilament, épée, lames d'avant-bras (sorties), pistolet lourd, gilet pare-balles
Grand	+4	Fusil à pompe, pistolet-mitrailleur, katana

Ces modificateurs ne servent que dans le cas où les runners tentent activement de dissimuler leur équipement. Un streetsam qui arpente les rues avec son katana en main a assez peu de chances de passer inaperçu...

De même certains éléments de cyberware peuvent procurer un malus au test visant à détecter de l'équipement : armes cyber-implantés, compartiments de contrebande, etc.

Là encore une seule règle prime : **le bon sens!**



Matériel

Dans les ombres, la force, la rapidité et l'esprit d'analyse sont primordiaux. Mais sans un bon équipement, votre runner sera vite surclassé. Qu'il s'agisse de sa puissance de feu, de sa réactivité dans la matrice ou du renforcement de ses capacités magiques, les compétences brutes suffisent rarement.

Voici de quoi augmenter (légèrement) vos chances de survie durant vos futures missions.

Armes de contact

Nom	Dégâts	Détection	Prix	Notes
Armes contondantes				
Bâton	For+d4	+4	50¥	Allonge 1
Électro-matraque	For+d6	0	400¥	Dégâts non-létaux, PA moitié
Massue	For+d4	0	30¥	-
Armes tranchantes				
Couteau	For+d4	-1	30¥	-
Épée	For+d8	+2	350¥	-
Épée monofilament	For+d8	+2	750¥	PA 1
Hache	For+d10	+4	600¥	PA 1, Parade -1, 2 mains
Katana	For+d8	+4	1.000¥	PA 2, 2 mains
Lames d'avant-bras	For+d4	+2	150¥	-
Armes de mêlée exotiques				
Armes d'hast	For+d8	+4	1.000¥	Allonge 1, PA 1
Fouet monofilament	2d8	+2	3.000¥	PA 2, touche le porteur sur un 1 au jet d'attaque
«Mains nues»				
Électro-gants	d4	+2	200¥	Dégâts non-létaux, PA moitié

Armes de jet et de trait

Nom	Portée	Dégâts	Dét.	Prix	For.	Notes
Armes de trait						
Arbalète	15/30/60	2d6	+2	500¥	d6	PA 2, 1 action pour recharger
Carreau	-	-	-	5¥	-	-
Carreau à injection	-	-	-	50¥	-	Injection en cas de dégâts.
Arc	12/24/48	2d6	+4	250¥	d6	-
Flèche	-	-	-	5¥	-	-
Flèche à injection	-	-	-	50¥	-	Injection en cas de dégâts
Armes de jet						
Couteau de lancer	3/6/12	For+d4	-1	20¥	-	-
Shuriken	3/6/12	For+d4	-1	30¥	-	-

Armes à feu

Sauf précision contraire une arme avec le mode automatique peut également tirer en mode semi-auto et au coup par coup, au choix.

Nom	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Dét.	Prix*	For.	Notes
Tasers								
Defiance EX Shocker	5/10/15	2d8	1	4	0	150¥	-	Dégâts non-létaux, PA moitié
Yamaha Pulsar	5/10/15	2d6	1	4	0	150¥	-	Dégâts non-létaux, PA moitié
<i>Les projectiles tirés par le Yamaha Pulsar ne nécessitent pas de câble pour être alimentés</i>								
Pistolets de poche								
Raecor Sting	5/10/15	2d6	1	5(f)	-1	¥	-	PA -5
Streetline Special	5/10/15	2d4	1	6	-1	100¥	-	-
Pistolets légers								
Colt America L36	10/20/40	2d6	1	11	+2	150¥	-	Semi-Auto
Fichetti Security 600	10/20/40	2d6	1	30	+2	450¥	-	Semi-Auto*
<i>Cette arme dispose de série d'une visée laser (+1 aux jets de Tir)</i>								
Hammerli 620s	15/30/60	2d6	1	6	+2	650¥	-	Semi-Auto*
<i>Cette arme dispose de série d'un système smartgun intégré (inclus dans le prix de vente)</i>								
Yamaha Sakura Fubuki	15/30/60	2d6	2	40	+2	2.000¥	-	Semi-Auto, Tir en rafales*
Pistolets lourds								
Ares Predator IV	15/30/60	2d8	1	15	+2	350¥	d6	Semi-Auto, PA 1
<i>Cette arme dispose de série d'un système smartgun intégré (inclus dans le prix de base)</i>								
Ares Viper Silvergun	15/30/60	2d10	1	30(f)	+2	500¥	d6	Semi-Auto, Tir en rafales, PA -5
Colt Manhunter	15/30/60	2d8	1	16	+2	300¥	d6	Semi-Auto, PA 1
<i>Cette arme dispose de série d'une visée laser (+1 aux jets de Tir)</i>								
Remington Roomsweeper	15/30/60	2d8	1	8	+2	250¥	d6	Semi-Auto, PA 1
avec fléchettes	5/10/20	1-3d6	1	2	-	-	d6	voir règles sur les fusils de chasse
<i>Cette arme peut être utilisée comme un shotgun, le changement de mode se fait en 1 action gratuite.</i>								
Ruger Super Warhawk	15/30/60	2d8	1	6	+2	250¥	d6	PA 2
<i>Cette arme ne peut pas être équipée d'un silencieux</i>								
Pistolets-mitrailleurs								
Ceska Black Scorpion	12/24/48	2d6	3	35	+2	550¥	d6	Automatique ou Tir en rafales uniquement*
Steyr TMP	12/24/48	2d6	3	30	+2	600¥	d6	Automatique, Tir en rafales, Semi-Auto

Nom	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Dét.	Prix*	For.	Notes
Mitraillettes								
AK-97 Carbine	12/24/48	2d6	3	30	+4	400¥	d6	Automatique, Tir en rafales, Semi-Auto*
HK 227X	12/24/48	2d6	3	28	+4	800¥	d6	Automatique, Tir en rafales, Semi-Auto*
<i>Cette arme dispose de série d'un système smartgun et d'un silencieux (inclus dans le prix de base)</i>								
HK MP-5 TX	12/24/48	2d6	3	20	+4	550¥	d6	Automatique, Tir en rafales, Semi-Auto*
<i>Cette arme dispose de série d'un système de compensation de recul et d'une visée laser (inclus dans le prix de base)</i>								
Ingram Smartgun X	12/24/48	2d6	3	32	+4	650¥	d6	Automatique ou Tir en rafales uniquement*
<i>Cette arme dispose de série d'un système de compensation de recul et d'un silencieux</i>								
Uzi IV	12/24/48	2d6	3	24	+4	500¥	d6	Tir en rafales uniquement*
<i>Cette arme dispose de série d'un système de visée laser (+1 aux jets de Tir, inclus dans le prix de base)</i>								
Fusils d'assaut								
AK-97	24/48/96	2d8	3	38	+4	500¥	d6	Automatique, Tir en rafales, Semi-Auto, PA 1
Ares Alpha	24/48/96	2d8	3	42	+4	1.700¥	d6	Automatique, Tir en rafales, Semi-Auto, PA 1*
Lance-grenade	12/24/48	3d6	1	6	-	-	-	Gabarit moyen
<i>Cette arme dispose de série de systèmes smartgun et de compensation de recul (inclus dans le prix de base)</i>								
FN HAR	24/48/96	2d8	3	35	+4	1.000¥	d6	Automatique, Tir en rafales, Semi-Auto, PA 1*
<i>Cette arme dispose de série de systèmes de visée laser (+1 aux jets de Tir) et de compensateurs de recul (inclus dans le prix de base)</i>								
Fusils de sport et de précision								
Fusil à éléphants PJSS	30/60/120	2d10	1	2	+6	6.000¥	d8	Semi-Auto, Tir statique, PA 1*
Ruger 100	24/48/96	2d8	1	5	+6	900¥	d6	Tir statique, PA 1
<i>Cette arme dispose de série d'une lunette de visée (+1 aux jets de Tir, inclus dans le prix de base)</i>								
Ranger Arms SM-4	50/100/200	2d10	1	15	+6	6.200¥	d8	Tir statique, PA 3*, Détection +2 démonté
<i>Cette arme dispose de série d'un silencieux et d'une lunette de visée (+1 aux jets de Tir). Elle est entièrement démontable ou remontable en 3 actions standard (il est possible de réaliser 2 actions en un round en réussissant un test d'Agil). Elle est également fragile : sur un 1 lors d'un tir en situation de combat elle se dérègle et inflige un malus de -1 à chaque test de Tir)</i>								

Nom	Portée	Dégâts	CdT	Tirs	Dét.	Prix*	For.	Notes
Walther MA-2100	50/100/200	2d10	1	10	+6	5.000¥	d8	Tir statique, PA 3*
<i>Cette arme dispose de série d'un système smartgun (inclus dans le prix)</i>								
Shotguns								
Mossberg AM-CMDT	12/24/48	1-3d6+2	3	10(f)	+4	1.000¥	d6	Automatique, Tir en rafales, Semi-Auto, PA-5
Remington 990	12/24/48	1-3d6	1	8	+4	550¥	d6	Semi-Auto, PA 1*
avec fléchettes	-	1-3d6+2	-	-	-	-	-	Semi-Auto, PA-5*
Mitrailleuses								
Ingram White Knight	24/48/96	2d8	3	50 ou 100	+6	2.000¥	d6	Automatique, Tir en rafales, Tir statique, PA 1*
Stoner-Ares M202	30/60/120	2d8+1	4	50 ou 100	+6	4.500¥	-	Automatique uniquement, PA 2, mouvement impossible
Ultimax HMG-2	50/100/200	2d10	4	50 ou 100	+8	7.500¥	-	Automatique uniquement, PA 3, Arme lourde, Mouvement impossible
Panther XXL	50/100/200	3d8	1	15	+8	5.500¥	d10	PA 6, Arme lourde, Mouvement impossible
Lance-grenades								
Ares Antioch-2	12/24/48	3d6	1	8	+4	600¥	d6	Gabarit moyen
<i>Cette arme dispose de série d'un système smartgun (inclus dans le prix)</i>								
ArmTech MGL-12	12/24/48	3d6	1	12	+4	2.000¥	d6	Gabarit moyen
Lance-missiles								
Aztechnology Striker	15/30/60	4d8	1	1	+4	1.000¥	d8	Gabarit moyen, PA 9, Tir statique, Arme lourde
Mitsubishi Yakusoku MRL	15/30/60	4d8	1	8	+4	12.000¥	d8	Gabarit moyen, PA 9, Tir statique, Arme lourde

* Cette arme peut être améliorée avec l'une des options suivantes au choix

Options pour les armes à feu

<i>Accessoire</i>	<i>Coût supplémentaire</i>
Atténuateur de son	300¥
Bipied (pénalité de tir Auto réduite de 1, installation en 1 action)	2.100¥
Atténuateur de recul	200¥
Système smartgun	400¥
Lunette de visée, visée laser (+1 aux tests de Tir)	200¥
Gyrostabilisateur (pour arme lourde, annule le malus de tir Auto)	3.000¥



Matériel

Protections

Arrôser de balles ses adversaires, c'est bien. Se protéger de leurs représailles, c'est mieux. Voici quelques moyens de protéger votre runner de l'agressivité latente des nombreux habitants des ombres qui ne manqueront pas de vouloir lui trouer la peau.

Armures

Nom	Armure	Prix	Notes
Armure corporelle intégrale	+4	6.000¥	Protège torse, bras et jambes, annule 4 PA
option Casque		+1.000¥	Protège de 50% des coups à la tête
<i>Cette armure est réservée à l'élite des forces corporatistes et aux milices fortunées.</i>			
Combinaison caméléon	+1	8.000¥	Protège torse, bras et jambes
<i>Cette combinaison dernier cri confère des effets similaires au sort Invisibilité à son porteur. Les observateurs ont droit à un test de Perception à -4 s'ils étaient en état de vigilance. Cet effet ne concerne que ce qui se trouve dans la combinaison (et ne s'étend pas à ce que le porteur transporte), et n'a aucune influence sur les bruits émis.</i>			
Combinaison de camouflage	+1/+2	1.200¥	Protège torse, bras et jambes
<i>Réversible jour/nuit, confère un bonus de +2 à la Furtivité</i>			
Combinaison «Urban Explorer»	+2/+4	1.000¥	Protège torse, bras et jambes, annule 2 PA
option Casque		+50¥	Protège de 50% des coups à la tête
<i>Cette combinaison est efficace mais est tout sauf discrète. Attire systématiquement l'attention des forces de l'ordre et des capteurs de sécurité. Inflige de plus un malus de -1 aux tests de Furtivité.</i>			
Costume «Actioneer»	+2	1.500¥	Protège torse, bras et jambes
<i>Cette tenue à l'apparence d'un costume traditionnel. Utilisée par de nombreux Johnson.</i>			
Gilet pare-balles	+1/+2	600¥	Protège le torse
Manteau renforcé	+1/+2	700¥	Protège torse et bras
Vêtements	0	20 à 100.000¥	-
Veste en cuir	+1	200¥	Protège torse et bras

Options

Nom	Surcoût	Notes
Atténuation thermique	+1.000¥	Inflige un malus de -2 aux personnages utilisant la vision thermographique pour détecter le porteur.
Isolation calorifique	+300¥	La protection immunise les membres aux dégâts dus au feu
Isolation électrique	+400¥	La protection immunise les membres aux dégâts dus à l'électricité
Protection chimique	+500¥	Confère un +2 pour résister aux toxines inoculées sur les membres protégés

Les options doivent être définies à l'achat d'une protection. Il est en général impossible d'ajouter une de ces caractéristiques à un objet existant.

Cyberware

Le terme «Cyberware» fait référence à tout système mécanique ou électrique implanté par chirurgie dans le corps d'une personne et relié à son système nerveux. De tels implants peuvent aller du simple remplacement d'un membre perdu au plus «utilitaire», pouvant accroître les sens, la vitesse, ou même la précision au tir de leur porteur.

Plutôt que de proposer une liste interminable de possibles augmentations, le cyberware sera traité comme un ensemble de packs d'implants accordant des bonus aux Attributs et Compétence en augmentant le type du dé Joker. Tous les articles de cyberware se déclinent en 3 niveaux : 1, 2 et 3, chacun ayant un coût proportionnel. **Un implant de niveau 1 procure un d8 comme dé Joker, le niveau 2 un d10 et le niveau 3 un d12.**

Il est suggéré que les Traits bénéficiant de cyberware soient notés sur la fiche de personnage avec le dé Joker augmenté entre crochets.

Exemple

Un personnage avec un Smartlink niveau 2 et la Compétence Tir d10 noterait sur sa fiche Tir d10 [d10].



Le cyberware à proprement parler accordant le dé Joker augmenté n'est ni plus ni moins qu'un Aspect. Les joueurs doivent se sentir libres de décrire la nature exacte de leur implant et comment il affecte leur apparence (s'il le fait).

Exemple

Argent et Rex ont tous les deux le pack Perception au niveau 2, qui leur procure un d10 Joker sur leurs tests de Perception. Argent décrit son implant comme des yeux cyber avec amplification visuelle et vision nocturne, le tout agrémenté d'un booster cérébral. Rex choisit quant à lui des oreilles cyber lui permettant de percevoir les ultrasons, ainsi qu'un booster olfactif.

Pour conserver les choses «Fast! Furious! and Fun!», il est suggéré que le MJ et les joueurs ne se laissent pas emprisonner par la description de l'Aspect du cyberware et se contentent d'apprécier le jeu. Par exemple un runner avec une audition améliorée au niveau

2 bénéficie d'un dé Joker à d10; d'un point de vue strict, il ne pourrait en profiter que lors de tests impliquant des sons, mais dans un souci de simplicité il est plus fluide de lui accorder ce bonus sur tous ses jets de Perception.

Cyberware courant

Un type particulier d'implant est si courant qu'il n'est même plus considéré comme du cyberware : l'**interface neurale directe**. Cette technologie consiste en une prise (semblable en apparence à une fiche mini-jack femelle, comme celles utilisées pour les lecteurs MP3) reliée directement au système nerveux du personnage. À l'aide d'une connectique appropriée, celui-ci peut se «brancher» directement à un ordinateur, un véhicule ou tout autre équipement muni d'une interface adéquate, et le contrôler par la pensée.

Note

Pour les runners évoluant après le Crash 2.0 à une époque où la technologie sans fil est prépondérante, une telle interface peut vous faire passer pour un dinosaure. Mais encore une fois, gardez en tête qu'il ne s'agit que d'un Aspect, et qu'il peut être décrit comme vous le souhaitez.

Limitations

Notez que ces règles partent du postulat que vous jouez dans l'esprit *pulp*, sans garder une trace précise des nuyens que vos héros amassent - on considère qu'ils sont suffisamment payés pour s'augmenter autant qu'ils le désirent (au prix d'une progression suite à un gain d'expérience). Si vous désirez jouer de manière plus traditionnelle dans un monde où vos runners voient réellement la couleur de leurs nuyens, une Catégorie de coût et les prix correspondants sont donnés ci-dessous.

Catégorie	Coût niveau 1	Coût niveau 2	Coût niveau 3	Temps de récupération de base (jours)
A+	7.500¥	15.000¥	30.000¥	10
A	5.000¥	10.000¥	20.000¥	4
B	4.000¥	8.000¥	16.000¥	3
C	3.000¥	6.000¥	12.000¥	2
D	2.000¥	4.000¥	8.000¥	1

Le cyberware ne peut améliorer que ce que vous possédez déjà, et même ainsi son efficacité est limitée par vos capacités naturelles. Par exemple un héros avec Tir d4 pourrait se faire implanter un Smartlink de niveau 3, mais il ne saurait pas automatiquement comment tirer le meilleur parti de cet équipement.

Un dé Joker ne peut être augmenté par le cyberware au-delà du niveau du Trait concerné - pour bénéficier des effets d'un pack Tir niveau 3 le runner doit déjà disposer de la Compétence Tir d12.

Il y a une limite au degré d'augmentation qu'un corps peut supporter avant de perdre sa méta-humanité. La limite absolue pour le nombre de niveaux de cyberware qu'un personnage peut posséder est le **double de la valeur de son dé de Vigueur** (20 pour Vigueur d10 par exemple). Ainsi un runner ayant Armes à feu niveau 2 et Conduite niveau 3 a 5 niveaux de cyberware.

À la création, un personnage peut choisir de s'implanter un total de niveau de cyberware égal à la valeur de son **dé de Vigueur**, et aucune augmentation ne peut

dépasser le niveau 2. Chaque fois qu'un runner gagne une progression il peut obtenir un nouveau pack (si tant est qu'il n'ait pas atteint sa limite) ou augmenter le niveau d'un implant existant.

Certains packs font exception aux règles ci-dessus (hormis pour la limite d'implant), ils sont listés dans le tableau des *Packs Cyber Disponibles* (voir plus bas). Ces implants ne font pas augmenter le type de dé Joker pour un Trait.

Perte d'Essence

La Perte d'Essence d'un personnage est tout simplement égale à la **somme des niveaux de Cyberware** implanté dans son corps. Cette valeur est soustraite à tout jet de Sorcellerie ou Conjuraison réalisé par le personnage. De plus si celle-ci dépasse le nombre de Points de Pouvoirs du personnage, celui-ci est grillé et perd définitivement toutes ses capacités magiques.

Cyberware et Extras

Les Extras n'utilisent normalement pas de dé Joker, donc l'augmenter pour des traits disposant de packs cyber n'a pas vraiment de sens! Pour remplacer cet effet, augmentez le Trait concerné d'un type de dé, indépendamment du niveau d'implant.

Exemple

Un groupe de gardes de sécurité corporatistes équipés de Smartlinks voient leur Compétence Tir passer de d6 à d8.

Packs Cyber Disponibles

Le tableau qui suit liste les différents packs cyber accessibles au personnages, leur Catégorie de coût et un ou plusieurs exemples d'Aspect. Notez qu'à la fin de cette liste vous trouverez des packs spéciaux ne procurant pas d'augmentation de dé Joker mais fournissant d'autres avantages.

Catégorie de coûts (CC)

Acquérir un nouvel équipement signifie à la fois acheter le matériel et payer un chirurgien pour l'implanter. La table précédente donne le coût total pour chaque catégorie de cyberware. Notez que vous ne pouvez installer un niveau d'équipement sans disposer du/des niveau(x) inférieur(s); c'est-à-dire que pour implanter Tir niveau 3 vous devez avoir installé préalablement les niveaux 1 et 2.

Ce tableau donne également un temps de récupération de base exprimé en jours pour chaque catégorie. **Multipliez ce nombre par le niveau du pack implanté** pour obtenir le nombre total de jours nécessaires pour récupérer de l'opération et pour apprendre à utiliser ce nouveau matériel.

Remarque

Le cyberware de catégorie A+ ne peut être acquis/amélioré qu'une fois par Rang, du fait de l'intervention très lourde qu'il nécessite.

Classe de cyberware (optionnel)

Il existe deux classes de cyberware : standard et alpha. Le matériel de classe alpha coûte deux fois plus cher que le standard; en revanche ce matériel moins invasif permet

de **soustraire 1 au niveau du pack pour calculer la perte d'Essence** correspondante. Pensez aux problèmes de disponibilité que ce surcoût entraîne!

Une autre classe, encore plus rare et donc réservée à l'élite corpo ou aux simstars fortunées permet non seulement de diminuer la PE de 1 mais également de retirer 1 au niveau du pack pour déterminer si la limite d'implantation est atteinte, quel que soit son niveau. Ces packs cultivés en laboratoire à partir des propres cellules du porteur coûtent quatre fois plus cher et le temps de récupération est doublé.

Arrête de rêver, *omae*, aucune chance qu'un type des ombres comme toi puisse s'en payer un jour...

<i>Trait</i>	<i>CC</i>	<i>Exemple d'Aspect</i>
Agilité	A	Les articulations sont remplacées et améliorées mécaniquement, donnant un plus grande mobilité.
Intellect	A	Un microprocesseur implanté dans le cortex cérébral permet un traitement de l'information en parallèle.
Âme	A	Un synthétiseur chimique implanté fabrique des drogues naturelles à partir des propres composés du corps du porteur et les diffuse pour réguler ses sensations/réactions.
Force	A	Les muscles et tendons sont remplacés par des fibres artificielles, augmentant leur puissance. Effet supplémentaire :les dégâts des armes de mêlée sont augmentés par le niveau de l'implant (de +1 à +3).
Vigueur	A	Le remplacement d'organes internes permet au porteur de surpasser les limites d'endurance méta-humaine normales.
Combat	A	Ordinateur implanté contenant des données avancées sur divers styles de combat.
Conduite	B	L'interface entre un véhicule terrestre équipé de manière adéquate et le système nerveux du porteur lui permet de le piloter par la pensée.
Connaissances	-	Voir Connaissances Câblées.
Crochetage	C	Remplacement des doigts par des prothèses électroniques et des crochets mécaniques.
Discrétion	A	Amélioration du système nerveux pour conférer un meilleur équilibre et une plus grande coordination. Modification de la peau pour qu'elle s'adapte comme celle d'un caméléon.
Équitation	D	Amélioration du système nerveux procurant une meilleure coordination. Glandes électroniques relâchant des phéromones adaptées spécifiquement au contrôle d'un animal
Escalade	C	Pics rétractables dans les mains et les pieds.
Intimidation	C	Module vocal et microprocesseur associé pouvant moduler les intonations pour paraître horripilant ou purement bestial quand le besoin se fait sentir.
Jeu	C	Processeur implanté tenant compte des variables de jeu et calculant les probabilités pour augmenter les chances de gain.
Lancer	A	Processeur embarqué relié au cortex cérébral moteur permettant un calcul instantané de trajectoire pour les objets lancés.
Natation	C	Branchies permettant une respiration sous-marine limitée, peau hydrophobe, nageoires artificiels.
Navigation	D	L'interface entre un bateau équipé de manière adéquate et le système nerveux du porteur lui permet de le piloter par la pensée.

Perception	B	Renforcement des yeux, des oreilles et/ou du nez conférant amplification, vision thermique ou infra-rouge, portée d'audition augmentée ou odorat canin.
Persuasion	C	Glandes modifiées pour libérer des phéromones rendant le porteur plus attirant. Chirurgie cosmétique.
Pilotage	B	L'interface entre un véhicule aérien équipé de manière adéquate et le système nerveux du porteur lui permet de le piloter par la pensée.
Pistage	B	Vision, ouïe et odorat améliorés, base de donnée implantée contenant divers informations sur le terrain, le climat et d'autres informations environnementales.
Recherche	B	Logiciels implantés contenant des bases de données policières et programmes de résolution de problèmes.
Réparation	C	Ordinateur implanté, ajout à certains membres d'outils escamotables.
Réseaux	B	Base de données conséquente d'informations culturelles et psychologiques.
Sarcasmes	B	Base de données d'insultes, système d'analyse comportementale pour détecter si une cible réagit même de manière imperceptible à une provocation.
Soins	B	Une base de donnée implantée proposant une connaissance encyclopédique de l'anatomie.
Survie	C	Tube digestif modifié pour permettre la digestion de tout aliment végétal ou animal. Glandes sudorales améliorées pour mieux réguler la température du corps.
Tir	A	Interface Smartlink, aide visuelle à la visée, liaison nerveuse avec les muscles du bras.

<i>Spécial</i>	<i>CC</i>	<i>Exemple d'Aspect</i>
Au Quotidien	D	<i>Ce pack à usage général est disponible uniquement au niveau 1 et est une sorte de fourre-tout pour toutes les petites améliorations cybernétiques ne donnant aucun bonus, mais étant cool (et parfois indispensables). Acquérir ce pack une fois vous permet d'obtenir autant d'effets que vous le désirez, MAIS ceux-ci ne peuvent vous donner aucun bonus en jeu. Exemples : un émetteur-récepteur radio implanté (portée de 5km, communications cryptées), une montre intégrée à la peau de l'avant-bras, ou un modificateur de pigmentation cutanée. Comprend les interfaces neurales directes.</i>
Armure	A+	<i>Des plaques renforcées implantées sous la peau procurent un bonus d'armure égal au niveau du pack.</i>
Phéromones Artificielles	A+	<i>Asservissement de la chimie corporelle pour émettre un niveau plus élevé de phéromones ajustées à la cible de toute interaction. Gain de Charisme égal au niveau du pack.</i>
Réaction améliorée	A+	<i>Le système nerveux est amélioré, permettant aux signaux de voyager plus vite. Piochez un nombre de cartes d'initiative supplémentaires égal au niveau du pack ; agissez à la meilleure carte.</i>
Déplacement Accélééré	A+	<i>Combinaison de remplacements musculaires, processeur d'équilibre et reconfiguration des membres altérés. L'Allure est augmentée du niveau du pack. Le dé de course passe à d8 au niveau 1, d10 au niveau 2 et d12 au niveau 3.</i>

<p>Arme Implantée B</p>	<p>Arme de contact implantée au bras ou à la main. Elle peut être rétractable (dégainer est une action libre), dissimulée dans des logements sous-cutanés, sous une couche de peau synthétique, ou visible en permanence. <i>Niveau 1 : lames digitales (dégâts For+d4).</i> <i>Niveau 2 : griffes d'avant-bras (dégâts For+d6).</i> <i>Niveau 3 : grande lame d'avant-bras (dégâts For+d8).</i></p>
<p>Port de Connaissances Câblées C</p>	<p>Cette augmentation permet au porteur d'utiliser des puces Datasoft, contenant de nombreuses données sur un sujet. <i>Chaque Port peut accueillir une puce Datasoft. Un nouveau port peut être acquis en prenant cette augmentation une nouvelle fois.</i> <i>Une puce peut être changée pour une autre en une Action.</i> <i>Un personnage est limité à un nombre de Ports égal à la moitié de son dé d'Intellect.</i> <i>Si le héros dispose déjà de la Compétence de Connaissance liée à la puce, le dé donné par la puce agit comme un test en coopération.</i> <i>Si le héros n'a pas la Compétence, le dé de la puce devient son dé de Compétence, mais il ne lance pas de dé Joker.</i> <i>Une puce niveau 1 accorde un d4.</i> <i>Le niveau 2 accorde un d6.</i> <i>Le niveau 3 accorde un d8.</i> <i>Chaque puce Datasoft coûte 100¥ fois son niveau.</i></p>



Le rigger est le maître de tous les véhicules possibles et imaginables, que ce soit sur terre, sur mer ou dans les airs. Extraction de corps plus ou moins consentant, convoi de marchandises légales ou non, reconnaissance discrète grâce à un panel de drones versatiles, ou simple transport sur le lieu d'une run, ses compétences en font le meilleur ami des shadowrunners.

Plonger dans un véhicule

Les personnages disposant de cyberware pour leurs compétences Conduite, Navigation ou Pilotage (voir article sur le Cyberware) peuvent s'interfacer avec leur véhicule et les contrôler par la pensée - celui-ci devenant un extension de leur propre corps.

Seuls les véhicules équipés d'une **interface de rigging** peuvent être contrôlés de la sorte. Un tel équipement a un coût qui correspond à **20% du prix du véhicule**.

Ces engins peuvent de plus disposer d'un **système de contrôle à distance**, permettant comme son nom l'indique au rigger de les piloter sans qu'il ait à se trouver à bord. Ce système nécessite la présence d'une interface de rigging, et augmentent le prix d'un véhicule de **10% supplémentaires**.

Drones

Les drones sont des véhicules semi-autonomes allant de la taille d'un insecte à celle d'une petite voiture, qu'un rigger équipé de cyberware de Conduite (ou Navigation ou Pilotage) peut télécommander.

Un rigger peut être interfacé simultanément à un **nombre de drones égal à la moitié de son Âme** et peut percevoir le monde à travers leurs senseurs. Toutefois, il ne peut activement contrôler qu'un seul drone à la fois, à moins qu'il ne donne la même instruction à tous (par exemple : «*Éloignez-vous aussi vite que possible*»).

On peut donner à un drone des instructions simples (10 mots ou moins) - par exemple : «*Tire sur quiconque franchit cette porte*», «*Suis-moi*», «*Riposte sur tous ceux qui tirent dans ta direction*». Ils ne peuvent interpréter les commandes complexes comme «*Descends la deuxième personne rousse qui entre dans le couloir*».

Si un personnage contrôle activement un drone il utilise ses traits de rigger. Si un drone n'est pas activement contrôlé il utilise ses propres compétences.

Description des drones

La plupart des drones disposent d'une ou plusieurs montures d'armes pouvant être utilisées pour fixer un pistolet ou une mitrailleuse utilisable par le drone ou un rigger en plongée. Toutes les armes montées sur un drone peuvent être actionnées simultanément, mais chaque arme au-delà de la première implique un malus d'actions multiples comme d'habitude.

Pour simplifier l'usage des drones ils sont traités comme des créatures plutôt que comme des véhicules - **ils n'utilisent pas les règles de véhicules**.

Il existe trois catégories de drones - terrestre, aérien et aquatique - divisées en trois autres sous-catégories : générique, surveillance et combat.

Drones Secoués, endommagés et détruits

Durant un combat un drone peut se retrouver Secoué - ce qui traduit un trouble ou une instabilité dans son système. Le drone fait un jet d'Âme comme un personnage pour récupérer de son statut Secoué.

Lorsqu'un drone subit une blessure il est rendu inopérant (bien que son rigger puisse dépenser un Jeton pour tenter un jet d'encaissement). Après le combat, le rigger fait un jet de Vigueur pour chaque drone neutralisé.

■ **Succès** : le drone est endommagé mais peut-être réparé à condition de disposer d'un atelier, de pièces de rechange et de réussir un jet de Réparation.

■ **Relance** : les dégâts sont superficiels et peuvent être réparés sur-le-champ grâce à un jet réussi de Réparation.

■ **Échec** : le drone n'est plus qu'un tas de ferraille irrécupérable.

Caractéristiques des drones

Drone terrestre générique

Comprend tous les drones sur roues, chenilles, coussin d'air ou pattes mécaniques.

Drone terrestre générique					Extra
Rang	-	Charisme	0	Allure	8
Traits					
Agi	d6	Âme	d6	Int	d4 ^A
For	d6	Vig	d10		
Compétences Combat d6, Conduite d6, Perception d6, Tir d6					
Notes La compétence Combat ne sert qu'à calculer la Parade.					
Défense					
Parade	5	Résistance	7		
Notes Créature artificielle — +2 pour récupérer d'un état Secoué, pas de bonus aux dégâts lors d'attaques ciblées, immunisée aux maladies et poisons. Résistant — Pas de blessure suite à 2 états Secoué. Sans peur — Immunisé à la Terreur et à l'Intimidation.					
Caractéristiques					
Équipement — 1 monture d'arme					
Prix — 200¥					

Drone terrestre de surveillance

Drones de petite taille, agiles et furtifs bardés de senseurs pour la surveillance au sol.

Mêmes caractéristiques que le drone générique terrestre sauf modifications suivantes :

- Allure — 12
- Perception d8
- Pas de monture d'arme
- Prix — 400¥

Drone terrestre de combat

Drones terrestres lents et lourds au blindage épais et à l'armement conséquent.

Mêmes caractéristiques que le drone générique terrestre sauf modifications suivantes :

- Allure — 4
- Tir d8
- Parade — 5, Résistance — 9 (Armure +2 — Blindage)
- 2 montures d'arme
- Prix — 800¥

Drone aérien générique

Comprend tous les drones héliportés, à réaction, ou à poussée vectorielle.

Drone aérien générique				Extra	
Rang	-	Charisme	0	Allure (vol)	12/2
Traits					
Agi	d6	Âme	d6	Int	d4 ^A
For	d6	Vig	d6		
Compétences	Combat d6, Perception d6, Pilotage d6, Tir d6				
Notes	La compétence Combat ne sert qu'à calculer la Parade.				
Défense					
Parade	5		Résistance	5	
Notes	Créature artificielle — +2 pour récupérer d'un état Secoué, pas de bonus aux dégâts lors d'attaques ciblées, immunisée aux maladies et poisons. Résistant — Pas de blessure suite à 2 états Secoué. Sans peur — Immunisé à la Terreur et à l'Intimidation.				
Caractéristiques					
Équipement	— 1 monture d'arme				
Prix	— 300¥				

Drone aérien de surveillance

Drones de petite taille, agiles et furtifs bardés de senseurs pour la surveillance aérienne.

Mêmes caractéristiques que le drone générique aérien sauf modifications suivantes :

- Allure — Vol 18, Montée 3
- Perception d8
- Pas de monture d'arme
- Prix — 600¥

Drone aérien de combat

Drones de soutien aérien moins maniables mais au blindage épais et à l'armement conséquent.

Mêmes caractéristiques que le drone générique aérien sauf modifications suivantes :

- Allure — Vol 10, Montée 2
- Tir d8
- Parade — 5, Résistance — 9 (Armure +2 — Blindage)
- 2 montures d'arme
- Prix — 1.200¥

Drone aquatique générique

Comprend tous les drones pouvant naviguer sur ou sous l'eau.

Drone aquatique générique		Extra							
Rang	-	Charisme	0	Allure	10				
Traits									
Agi	d6	Âme	d6	Int	d4 ^A	For	d6	Vig	d8
Compétences		Combat d6, Navigation d6, Perception d6, Tir d6							
Notes		La compétence Combat ne sert qu'à calculer la Parade.							
Défense									
Parade	5		Résistance	6					
Notes		Créature artificielle — +2 pour récupérer d'un état Secoué, pas de bonus aux dégâts lors d'attaques ciblées, immunisée aux maladies et poisons. Résistant — Pas de blessure suite à 2 états Secoué. Sans peur — Immunisé à la Terreur et à l'Intimidation.							
Caractéristiques									
Équipement		— 1 monture d'arme							
Prix		— 200¥							

Drone aquatique de surveillance

Drones de petite taille, fins et maniables, idéaux pour la reconnaissance.

Mêmes caractéristiques que le drone générique aquatique sauf modifications suivantes :

- Allure — 14
- Perception d8
- Pas de monture d'arme
- Prix — 400¥

Drone aquatique de combat

Drones d'attaque aquatiques souffrant d'une forte inertie mais à la puissance de feu redoutable.

Mêmes caractéristiques que le drone générique aquatique sauf modifications suivantes :

- Allure — 6
- Tir d8
- Parade — 5, Résistance — 8 (Armure +2 — Blindage)
- 2 montures d'arme
- Prix — 800¥

Équipements divers

La majeure partie du matériel décrit dans *Shadowrun Quatrième Édition* est utilisable en l'état en conservant le prix indiqué. Certaines catégories nécessitent néanmoins quelques précisions. Le gros avantage de *Savage Worlds* étant qu'il favorise des conversions à la volée, ne vous sentez pas trop limité par les quelques exemples ci-dessous!

Commlinks

L'indication entre parenthèses dans la colonne IS correspond au type de système si vous choisissez d'utiliser les règles simplifiées de la Matrice, décrites dans la section Matrice «Light». Ce prix est valable pour un système Vert.

IS	Prix	Exemples de modèles
1 (d4)	100¥	Meta Link et autres sous-marques, étiquette «Piratez-moi!»
2 (d6)	500¥	CMT Clip, Sony Emperor
3 (d8)	1.200¥	Renraku Sensei, Novatech Airware
4 (d10)	2.500¥	Erika Elite, Hermes Ikon
5 (d12)	5.000¥	Transys Avalon, Fairlight Caliban

Options pour commlinks

Option	Coût	Description
Mémoire supplémentaire	indice*100¥	Permet de faire tourner plus de niveaux de programmes (=indice). Ne permet pas d'aller au-delà du double de l'IS de base.
Firewall niveau 1*	500¥	Ajoute 1 point par niveau pour résister aux dégâts matriciels
Firewall niveau 2*	1.500¥	
Système Rouge*	+1.000¥	Le système dispose d'un dé Joker

* Pour matrice "Light" uniquement

Équipement médical

Nom	Coût	Effet
Patch antidote	200¥	Permet de faire un test immédiat de Vig à +2 pour annuler les effets d'un poison.
Stimpatch	100¥	Permet d'ignorer les malus de blessures pendant la durée d'un combat.
Medikit	300¥	Confère un +2 aux tests de Soins

Véhicules

Les modèles suivis d'un ^T peuvent être utilisés par les trolls, bien que suivant les cas cela ne soit pas forcément confortable et que ceux-ci comptent comme 2 passagers.

Véhicules terrestres

Type	Acc/ VMax	Rés.	Passagers	Prix	Notes
Deux roues					
Scoter	10/18	6(2)	1+1	3.000¥	

Chopper ^T	15/32	8(2)	1+1	12.000¥	
Trail	15/36	6(2)	1+1	5.500¥	Tout-terrain
Course	20/40	6(2)	1+1	6.500¥	
Quatre roues					
Honda Spirit	10/36	10(3)	1+3	10.000¥	
Mercury Comet	20/40	11(3)	1+4	14.000¥	Airbags
Eurocar Westwind 3000	30/56	10(3)	1+3	85.000¥	
Toyota Gopher	5/24	12(3)	1+4	35.000¥	
GMC Bulldog ^T	15/36	14(3)	1+7	35.000¥	Tout-terrain
Chrysler Nissan Patrol ^T	15/36	16(4)	1+3	22.700¥	Monture d'arme légère
Ares CityMaster ^T	10/15	20(6)	1+2	51.200¥	Monture d'arme lourde, Stabilisateur, Armure lourde

Véhicules aériens

Type	Acc/ VMax	Rés.	Passagers	Prix	Notes
Hughes Stallion ^T	20/50	11(2)	1+3	225.000¥	Montée -1
Ares Dragon	15/45	14(4)	1+8	495.000¥	Montée -1
Cessna 750	20/48	12(2)	1+3	164.000¥	Montée 1
Northrup Wasp	15/32	10(2)	1	106.000¥	Montée 1, Monture d'arme légère

Véhicules marins

Type	Acc/ VMax	Rés.	Passagers	Prix	Notes
Morgan Cutlass ^T	3/12	15/4	1+3	90.000¥	Armure lourde, 2 montures d'armes légères
SC Otter ^T	20/40	10/2	1+3	12.500¥	
Vulkan Electronaut	10/24	10/2	1+1	158.000¥	Amphibie, Montée 1 (sous l'eau)

Options

Blindage	+Bonus de Résistance x 2.500¥ (max 4)
Monture d'arme légère	+2.500¥
Monture d'arme lourde	+3.500¥
Stabilisateur	+2.000¥
Stabilisateur amélioré	+4.500¥
Module de rigging	+20% du prix de base*
Module de contrôle à distance	+10% du prix de base*
Camouflage (-4 aux tests de Perception)	+1.000¥

* Calculé avant ajout des autres options

Une grande partie des éléments de ce document provient de travaux déjà réalisés en vue d'adapter Shadowrun au système Savage Worlds. En suivant les liens ci-dessous vous pourrez accéder à ce qui a servi de base de travail, de traduction ou d'adaptation.

Note : ce document n'étant qu'à diffusion privée et de conception amateur, je ne me suis pas vraiment embêté avec les problèmes de droits (images, textes, etc.), même si c'est PAS BIEN. Si toutefois vous souhaitez que je retire l'une ou l'autre ou que j'ajoute des mentions légales, merci de me contacter par mail à l'adresse suivante : aigri-man@hotmail.fr.

Savage Worlds Shadowrun (site inactif depuis plusieurs années) :

<http://swshadowrun.webs.com/>

Savage Torgan (où ce document est hébergé). Vous y trouverez de nombreux articles sur Savage Worlds en général, des aides de jeu, des fiches de personnages et divers conseils pour améliorer vos parties :

<http://savage.torgan.net>

Le supplément gratuit Cyberpunk Rules de Kevin Anderson, d'où proviennent une bonne partie des règles sur la Matrice et le Cyberware. Vous trouverez également beaucoup de matériel pour Savage Worlds (en anglais) :

<http://www.triplecegames.com/free-downloads/daring-tales-of-the-sprawl/>

Site de Black Book Éditions, éditeur de Shadowrun 4e édition et Savage Worlds :

<http://www.black-book-editions.fr/>

Site de Catalyst Games Lab, éditeur de Shadowrun en VO :

<http://www.catalystgamelabs.com/>

Savage Shadowrun



savage.torgan.net