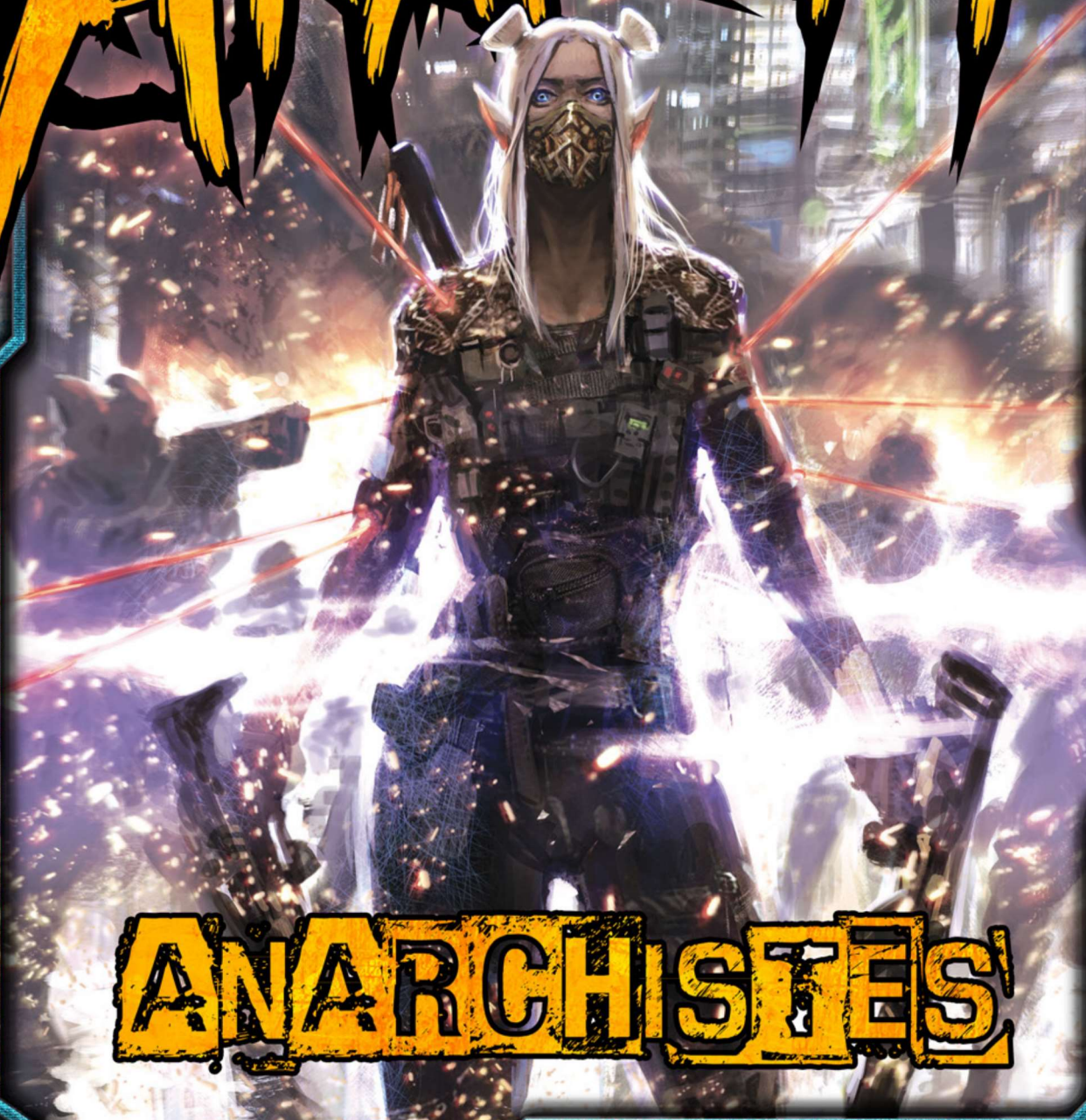


SHADOWRUN

ANARCHY



ANARCHISTES

SUPPLÉMENT DES OMBRES

DES POURRIS ET DES OMBRES

Le Sixième Monde est d'une richesse inouïe, tout ce que vous pouvez imaginer s'y trouve, et, malheureusement, beaucoup de choses que vous pensiez inimaginables s'y trouvent aussi et s'en prendront à vous si l'occasion se présente.

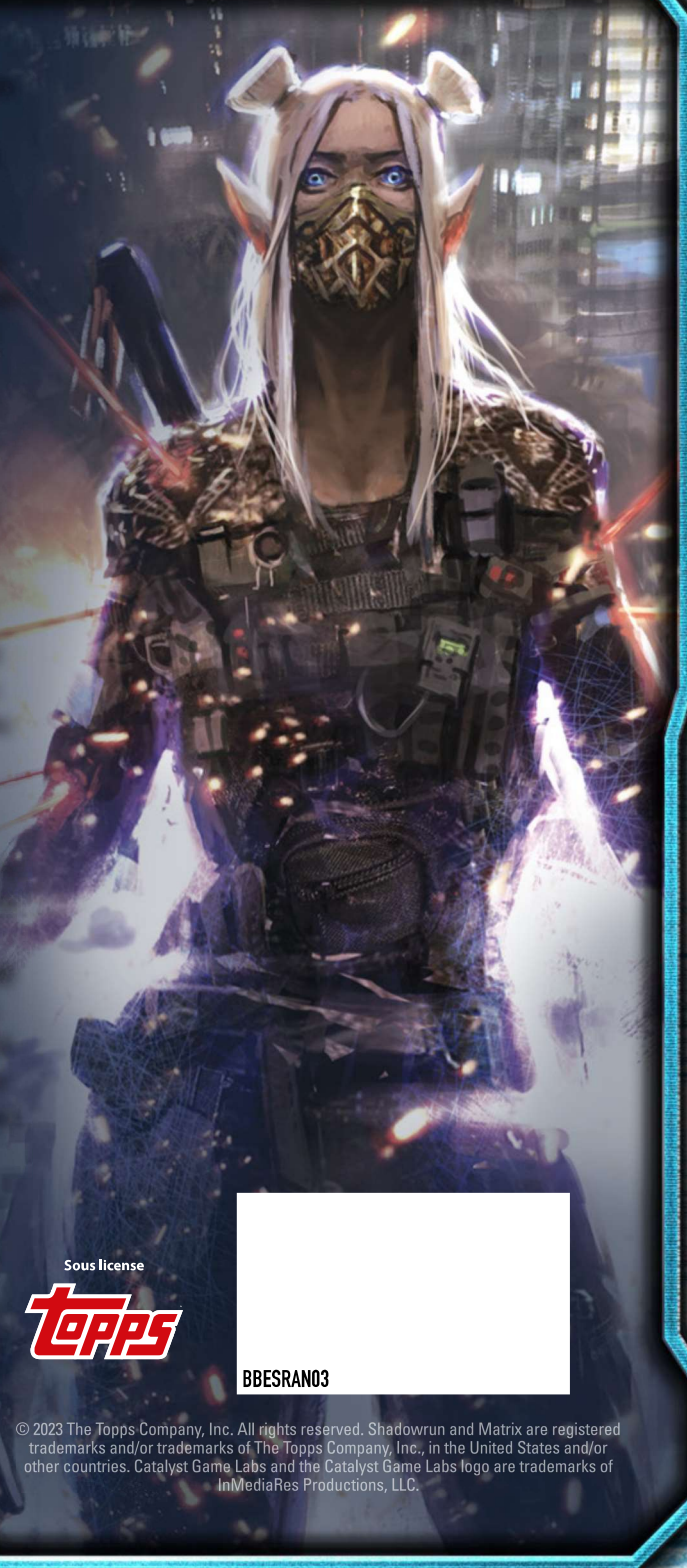
Explorez la diversité insoupçonnée de la métahumanité, des métatypes reclus dans des terres reculées aux infectés qui se terrent à l'abri des regards, des esprits libres aux animaux zocanthropes capables de se transformer en métahumains, en passant par les changelins auxquels la magie a attribué les caractéristiques les plus folles.

Découvrez les multiples facettes de la magie, la grande variété des traditions suivies par ses pratiquants et les pouvoirs qu'elle peut vous octroyer : création de préparations alchimiques, invocation et lien d'esprits et accès aux pouvoirs supérieurs conférés par l'initiation.

Percez enfin les secrets de la Matrice, des serveurs et de leurs étranges fondations. Apprenez à différencier les deckers des technomanciens et plongez avec eux dans les profondeurs de la Résonance.

Vous aurez besoin de tout cela pour affronter les nombreuses menaces qui hantent le Sixième Monde, qu'elles soient magiques, venues de métaplans lointains ou nées de pratiques immorales, ou technologiques, issues de mélanges malsains de chrome et de chair.

Anarchistes est un supplément pour *Shadowrun : Anarchy* qui détaille de multiples facettes de l'univers, par la voix de ceux qui le connaissent le mieux : ses habitants. Il vient enrichir, détailler et compléter le contenu du livre de base et propose les règles nécessaires pour incorporer tous ces aspects à vos parties.



Sous licence



BBESRAN03

© 2023 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	4	Les fichiers	42	AU-DELÀ DE LA MÉTAHUMANITÉ	80
UN MONDE ÉVEILLÉ	6	DIEU, le pire ennemi	42	MÉTAVARIANTES	80
TRADITIONS MAGIQUES	6	L'arsenal du hacker	43	Elfes	80
Traditions de la Foi	7	LES SERVEURS	45	Humains	82
Traditions de logique	12	Pourquoi y rentrer ?	45	Nains	83
PHÉNOMÈNES ASTRaux	14	Contre-mesures	45	Orks	85
Champs magiques	14	Archivage des fichiers	47	Trolls	87
Barrières mana	16	L'inquiétante nature des serveurs	48	CHANGELINS	89
Métoplans	17	LES FONDATIONS	49	INFECTÉS	93
Failles astrales	18	Accéder aux Fondations d'un serveur	49	VVHMH I	94
Hauts-fonds astraux	18	Le paradigme et la variance	50	VVHMH II	98
Alcheras	18	Les nœuds des Fondations	52	VVHMH III	101
CONSIDÉRATIONS SPIRITUELLES	19	Serveurs physiques et infrastructure	54	ZOOCANTHROPES	101
Nouveaux types d'esprits	20	LA MATRICE PAR L'EXEMPLE	55	Espèces de zoocanthropes	103
Lien d'esprit	20	ENTRÉE EN RÉSONANCE	58	ESPRITS LIBRES	106
Possession	21	LA RÉSONANCE	58	MENACES	107
Esprits libres	22	La Résonance est-elle une forme de magie ?	58	MAGIE TOXIQUE	107
Esprits alliés	22	Nature de la Résonance	59	La voie de la perversion	107
Esprits sous forme majeure	23	Dans la peau d'un technomancien	61	Adeptes toxiques	108
MAGIE RITUELLE	23	Parangons	63	Esprits mentor toxiques	108
Rituels de sort	24	Courants de Résonance	64	Sites de corruption	109
Cercles	25	L'ARSENAL DES ÉMERGÉS	65	Arts pervers	109
Runes	25	Formes complexes	65	INSECTES	111
Géomancie	26	Sprites	67	Types d'insectes	112
Autres rituels notables	26	Constructs	68	Espèces communautaires	113
ALCHIMIE	26	SUBMERSION	68	Espèces solitaires	114
INITIATION	29	DOMAINES DE RÉSONANCE	70	SHEDIMS	114
LA MATRICE POUR LES NULS	32	Accéder aux domaines de Résonance	71	MAGIE DU SANG	115
LA MATRICE VUE DES OMBRES	32	Le Miroir ou les Abysses des Fondations	71	La voie du sang	115
L'info n'est pas libre	32	Les Archives infinies	72	Métamagies	116
Discrétion matricielle	32	Convolution	72	Focus	117
Réalité virtuelle ou augmentée ?	33	Malice (domaine de Dissonance)	73	Esprits du sang	117
VIS MA VIE DE HACKER	34	MERVEILLES DE LA TECHNOLOGIE	74	Rite de sang	118
Le bruit	34	GRADES D'IMPLANTS	74	CYBERDÉRIVES	118
ORA et icônes	35	DROGUES	75	Cybermancie	118
Niveaux d'accès	36	Drogues courantes	76	Cyborgs	120
Bricker un appareil	39	TOXINES	78	BIODRONES	122
Aider son hacker à pirater	40	Toxines courantes	79	Un peu de technique	122
Se défendre dans la Matrice	40			Domaines d'utilisation des biodrones	124
				Exemples de biodrones	126

PERSONNAGES		127			149	SOUS TENSION		161
PRÉTIRÉS	127	Chaman des NAO	149	INTRODUCTION	161			
Kill-9, Decker goule	128	AGENTS DES OMBRES	149	SOUS TENSION (1RE PARTIE)	162			
Daisy, Esprit libre	130	Coyote	150	Cadre	162			
Feathers, Enchanteresse fomori	132	Tueur à gages	150	Offre de la Johnson	162			
Crête Rouge, Chasseur de trésors Changelin	134	GLACES	150	Objectifs	162			
Sneaky-Fur, Assassine zoocanthrope léopard	136	ESPRITS	151	Intrigue	162			
Lucky Goldstar, Éveillé inconscient ork	138	Veilleurs	151	SOUS TENSION (2E PARTIE)	163			
Burn (Burning-Bear), Ex-rigger militaire tribal	140	Homuncules	151	Cadre	163			
Shades (Akane Kobayashi),		Esprits Gardiens	151	Offre de la Johnson	164			
Ex-mage corpo marquée	142	Esprits Guides	152	Objectifs	164			
Border, Ganger spécialiste de l'infiltration	144	Esprits des Plantes	153	Intrigue	165			
ADEPTES	146	Esprits ouvriers	154	SOUS TENSION (3E PARTIE)	166			
Adeptes ganger	146	ESPRITS INSECTES	155	Offre de la Johnson	166			
Adeptes de sécurité ou de police	146	Reine / Mère	155	Objectifs	166			
Adeptes de sécurité ou de police (Forces d'élite)	146	Esprits insectes sous forme véritable	156	Cadre	166			
TECHNOMANCIENS	147	Esprits insectes sous forme hybride	156	Intrigue	166			
Techno-ganger	147	Esprits insectes sous forme de chair	157	Épilogue	168			
Technomancien de sécurité ou de police	147	Alphas	158	CONSÉQUENCES	168			
Technomancien de sécurité ou de police		SHEDIMS	159	Si bLo0m est un virus de sabotage	168			
(Forces d'élite)	148	Shedim	159	Si bLo0m est un programme correctif	168			
MEMBRES DES PREMIÈRES NATIONS	148	Maître Shedim	159	et de collecte de données	168			
Jeune guerrier des NAO	148	ESPRITS DU SANG	160					
Guerrier des NAO	148	Esprit du Sang	160					
Adeptes combattant des NAO	149	Esprit majeur du Sang	160					

CRÉDITS

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable de la gamme Shadowrun française : Mathieu Thivin

Auteurs : Julien Roulic, Romain « Belaran » Pelisse, Mathieu Thivin

Relecture : Geoffrey Delmée, Ghislain Bonnotte, Nicolas « Mimir » Brachet et Mathieu Thivin

Maquette : Romano Garnier

Illustration de couverture : Benjamin Giletti

Illustrations intérieures : Bruno Balixa, Gordon Bennetto, Tyler Clark, Arndt Drechsler, Álvaro Calvo Escudero, Kenneth Fairclough, Benjamin Giletti, Michele Giorgi, Phil Hilliker, Simon Labrousse, Victor Manuel Leza Moreno, James Mosingo, Mark Poole, Andreas 'AAS' Schroth, David Sondered, Iwo Widuliński

Remerciements : Remerciements spéciaux à Ghislain Bonnotte pour avoir rendue possible l'écriture de ce supplément et un grand merci à Aurélie, Sélène, Romano et Ghislain, mais aussi Paco, Mélo, Elisa et Chris qui ont crash-testé la campagne et les persos de "Sous-tension" avec Tony !

L'Équipe de Black Book Éditions :

Pôle administratif : David Burckle, Marie Ferreira, Laura Hoffmann et Thierry Przybyla

Pôle boutique : Éric Bernard, Camille Bourgoïn, Julien Collas, Jonathan Duvic et Olivier Morgon

Pôle communication : Anthony Bruno et Steve Luga

Pôle édition : Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Aurélie Pesséas, Marc Sautriot et Julija Valkuniene

Pôle technique : Justine Largy, Alexandre Nizoux et Emmanuel Personne

Édité par Black Book Éditions.
12 rue Jean Carmet, 69800 SAINT PRIEST.
Dépôt légal : Septembre 2023
ISBN : 978-2-38227-604-4
ISBN PDF : 978-2-38227-605-1
Imprimé en UE.

© 2023 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published.

Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.



INTRODUCTION

Le Sixième Monde est né en 1989 avec la parution de la première édition de Shadowrun. Depuis, fait assez unique dans le monde du jeu de rôle, son univers n'a cessé d'évoluer, au rythme du monde réel, pour se maintenir 60 ans en avance, sans jamais repartir de zéro. Cet univers vit, vibre et s'enrichit depuis 34 ans à travers des centaines d'ouvrages, de scénarios et de nouvelles.

Le livre de base *Shadowrun : Anarchy* donne suffisamment d'informations pour commencer à explorer le Sixième Monde, mais il est évidemment impossible de résumer cette masse de contenu en un seul livre. C'est pourquoi Romain, Julien et moi-même vous proposons cet ouvrage, qui permet de se plonger plus avant dans les richesses de cet univers, par la voix de shadowrunners français. L'ouvrage est superbement illustré par Benjamin Giletti, Simon Labrousse, ainsi que par des dessinateurs œuvrant de façon plus récurrente pour la gamme américaine.

L'ouvrage commence par la magie, réapparue avec l'Éveil, en 2011, qui différencie Shadowrun des univers cyberpunk plus classiques. **Un monde Éveillé** détaille les traditions magiques, qui guident les magiciens, les richesses et dangers de l'espace astral et des esprits. Ce chapitre traite aussi de formes de magies moins courantes que les simples sorts, à travers la magie rituelle et l'alchimie. Enfin, il couvre les formes avancées de magie, permises par l'initiation.

La Matrice pour les nuls explique, à travers un dialogue entre un mage, un decker et une technomancienne comment fonctionne la Matrice, comment les corporations tentent de défendre leurs précieuses données informatiques et surtout, comment les runners réussissent à se frayer un chemin à travers leurs défenses. **Entrée en Résonance** s'intéresse aux technomanciens, des personnes dotées du mystérieux pouvoir de se connecter à la Matrice par la simple force de leur esprit. Craints et pourchassés lors de leur apparition, ils peuvent s'avérer de précieux atouts lors d'une shadowrun.

Parce que les avancées techniques ne se limitent pas à la Matrice, **Merveilles de la technologie** présente les implants cybernétiques de pointe et explique comment faire bon usage des dernières drogues et toxines sur le marché.

Au prix de nombreuses souffrances, l'humanité a petit à petit appris à devenir la métahumanité, mais l'Éveil a vu

naître beaucoup d'autres êtres conscients, et un certain nombre d'entre eux se retrouvent dans les Ombres. **Au-delà de la métahumanité** explore cette diversité, des métavariantes aux changeformes, des changelins aux esprits libres, en passant par les créatures de la nuit, infectées par le Virus Vampirique Humain-Métahumain. Autant de nouvelles options pour vos personnages.

L'apparition de la magie et les avancées technologiques ne sont pas uniquement source de progrès, mais aussi de grands dangers. Le chapitre **Menaces** se penche sur certaines d'entre elles, qu'elles soient de nature magique ou technologique. Enfin, une trentaine de nouveaux PNJ sont fournis pour facilement intégrer ces nouveautés à vos parties.

Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à lire et utiliser ce supplément que nous avons eu à l'écrire.

Julien, Mathieu et Romain

LES ENCARTS DE RÈGLES

Nous avons essayé de clairement différencier la description de l'univers, écrite par des shadowrunners, des règles. Celles-ci se concentrent sur les effets mécaniques et tout ce qu'un habitant du Sixième Monde ne pourra pas dire et sont regroupées dans des encarts similaires à celui-ci. Aucun système de règles ne peut restituer parfaitement un univers, en particulier quand l'univers est si riche et que les règles cherchent à rester simples. Inévitablement, il arrivera un moment où elles entreront en contradiction avec ce que les runners racontent. Dans ces cas-là, et pour tous les cas que les règles ne couvrent pas, faites leur confiance. Ils connaissent le Sixième Monde mieux que quiconque : ils y vivent et le parcourent depuis leur naissance. C'est la description qu'ils font de leur univers qui doit primer.

Si vous êtes adepte de narration partagée, certaines règles, sur la Matrice en particulier, pourraient vous sembler limitatives. Ne vous laissez pas enfermer par celles-ci, mais concentrez-vous au contraire sur ce que les shadowrunners ont à vous dire, pour que tous autour de la table partagent une vision commune du fonctionnement du Sixième Monde, de la Matrice à la magie. Cela devrait aussi stimuler l'imagination et servir de nouvelle source d'inspiration pour vos narrations.



animaux urbains, comme Araignée, Chien, Chat ou Rat, mais aussi Crocodile, sont monnaie courante. Des totems plus anthropomorphes comme la Sombre Déesse, l'Escroc ou l'Artificier sont aussi très prisés.

Esprits privilégiés : Bêtes, Gardiens, Guides, Hommes et Ouvriers

PHÉNOMÈNES ASTRAUX

POSTÉ PAR : NAMERON

Il est très difficile de décrire l'espace astral à des non-Éveillés. La perception astrale est un sens différent des cinq communs. On ne voit pas, n'entend pas, ne sent pas l'environnement, on le ressent. Je vais néanmoins utiliser l'analogie visuelle, car c'est la plus simple à comprendre.

Le plan astral est le reflet de la vie, des émotions et de la magie. Les objets inanimés seront des ombres ternes, vaguement colorées par les émotions résiduelles de leurs utilisateurs, autant dire rien pour l'immense majorité des objets manufacturés modernes. Certains objets ou textes plus personnels peuvent garder des traces des émotions de leurs possesseurs que les initiés maîtrisant la psychométrie (p. 30) savent interpréter. Les objets technologiques sont au contraire parfaitement ternes et indéchiffrables. De leur côté, les êtres vivants sont brillants et colorés, leurs auras illuminent le monde astral et leurs émotions, si on prend le temps de les observer attentivement, y sont parfaitement discernables, de même que certaines pathologies, drogues ou cyberware. Ils restent néanmoins intangibles, tout comme les objets inanimés, ils bloquent la vue, mais peuvent être traversés par les formes astrales telles les esprits et les magiciens en projection astrale. Objets comme auras étant intangibles, ils ne peuvent pas être pris pour cible par des sorts depuis l'espace astral, à l'inverse des formes astrales qui courent ce risque.

- Depuis le plan physique, on ne peut pas se rendre compte que quelqu'un observe notre aura, mais c'est en revanche assez facile de s'en rendre compte lorsqu'on est en perception astrale. Gardez ça en tête, car ni les Éveillés ni les créatures astrales n'aiment être dévisagés de la sorte.
- Chien noir

Seul ce qui est magiquement actif est tangible dans l'espace astral, qu'il s'agisse d'esprits, de créatures, de personnes en perception ou projection astrale, de focus ou d'autre chose encore. On appelle cela des formes astrales, leur brillance dépasse celle des êtres vivants, bien que les sorts d'illusion sachent se rendre discrets même sur le plan astral.

Enfin il y a Gaïa, la terre, source de vie et de lumière. Les formes astrales ne peuvent la traverser, ce qui explique la popularité des bâtiments souterrains pour se prémunir des intrusions astrales.

CHAMPS MAGIQUES

N'allez pas imaginer que l'espace astral est calme comme une mer d'huile. Il est parcouru de courants, parsemé de zones de turbulences, et dans certains lieux le mana se raréfie ou est corrompu. Les chercheurs regroupent ces phénomènes sous le terme de champs magiques, souvent le résultat d'une concentration anormale de mana. La majorité d'entre eux rendent l'utilisation de la magie plus difficile et risquée, mais le mana peut aussi y être teinté et ainsi favoriser les Éveillés de certaines traditions.

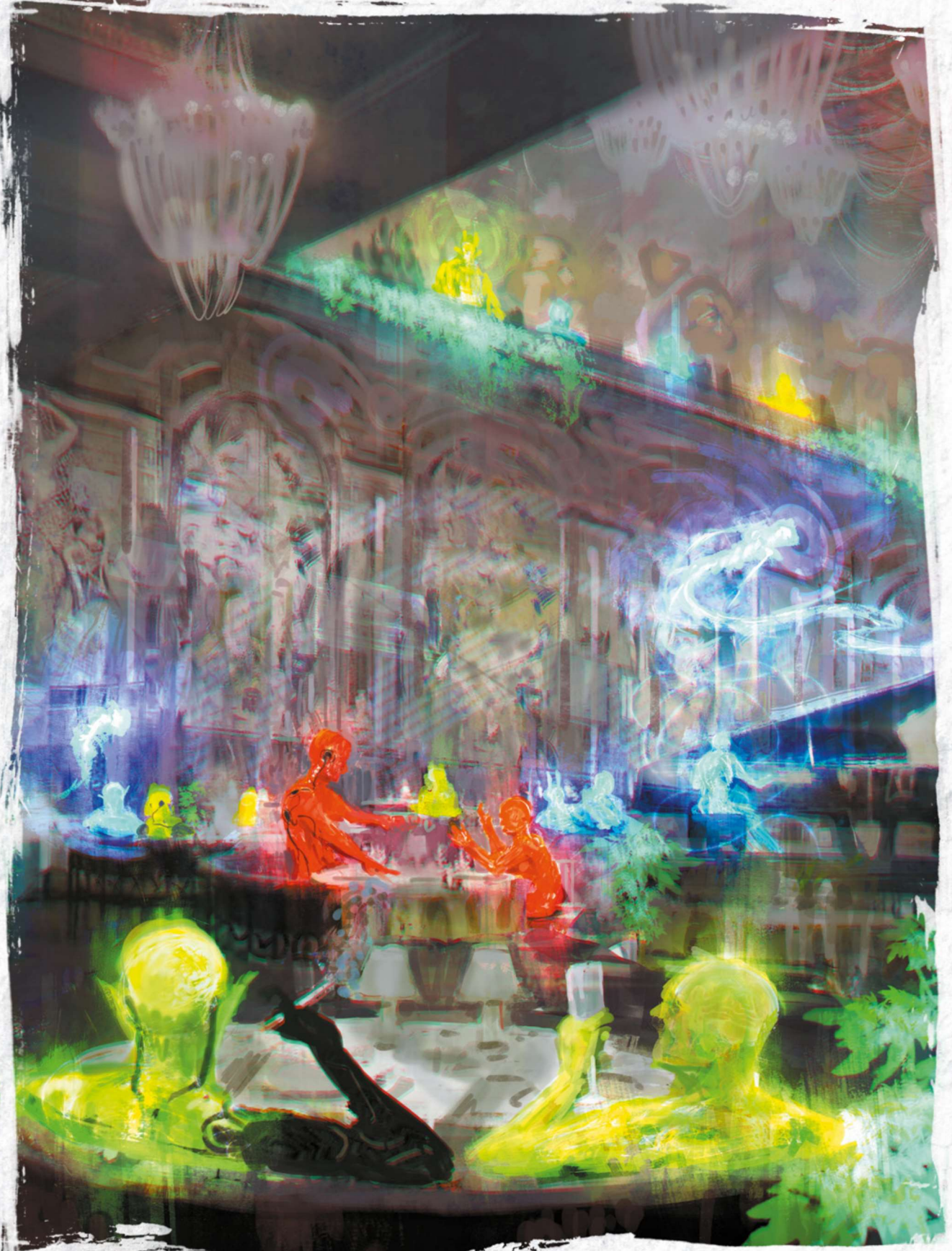
De façon contre-intuitive, une concentration de mana supérieure à la normale rend la magie dangereuse à pratiquer, car on a vite fait d'en canaliser plus que prévu. Le mana ne se concentre que rarement par hasard et ces zones sont généralement orientées, c'est-à-dire teintées par les événements ou les éléments à l'origine de cette concentration. Les causes sont diverses :

- Les émotions fortes, telles que la haine ou l'amour, peuvent orienter le mana lorsqu'elles sont très intenses. Les champs magiques ainsi créés sont généralement temporaires, mais certains endroits où les émotions ont été à la fois intenses et durables sont marqués de façon permanente. Les champs de batailles particulièrement meurtrières sont un bon exemple.
- Les traditions magiques sont aussi une source de mana orienté, qu'il s'agisse des loges magiques ou des lignes orientées par les géomanciens.
- Ou les druides, vous êtes pas les derniers à ce petit jeu !
- Dispatch
- La foi, quelle qu'elle soit, a une capacité certaine à teinter le mana alentour. Cathédrales et sites amérindiens majeurs sont des endroits où l'utilisation de la magie sera rendue difficile pour ceux ne suivant pas ces traditions.
- La pollution, malheureusement trop courante, est une source majeure de mana teinté, ou plutôt corrompu. Les décharges, les grands ports industriels et même beaucoup de barrens souffrent de ses effets.
- Ça c'est un vrai cercle vicieux. La pollution corrompt le mana, ce qui attire les mages toxiques, qui travaillent à aggraver la pollution, les gens s'en vont et ainsi de suite. J'y reviendrai plus loin.
- Chien noir

CHAMPS MAGIQUES

Les champs magiques mineurs ont un effet uniquement narratif, ceux dont la puissance est significative imposent un dé de complication à toute action magique effectuée dans la zone d'effet, à moins d'y être acclimaté. Un champ magique très important telle une tempête mana pourrait imposer plusieurs dés de complication. Les magiciens alignés au champ magique utilisent des dés d'imprévu au lieu de dés de complication.

Les formes astrales et les créatures duales subissent une case de dommage étourdissants à chaque tour passé dans un vide ou une distorsion mana.



Avec le temps, il est possible de s'acclimater aux champs mana orientés si ceux-ci ne sont pas trop puissants. Ainsi, les mages qui résident dans ces endroits finissent au bout de quelques mois par s'habituer et ne plus être gênés.

Plus intéressant encore, les champs orientés vers une tradition magique, ou un type de magie donné, peuvent renforcer les mages alignés à cette tradition ou ce type de magie. C'est pour cette raison que nous autres druides sommes aussi casaniers : nous préférons rester près de nos sites de pouvoirs, là où la pratique de notre Art est facilitée. Cela a aussi tendance à attirer des mages aux sombres desseins vers les lieux où le mana est corrompu, que ce soit par la pollution, la violence ou d'autres émotions négatives.

LIGNES MANA

Les lignes mana sont des champs magiques particuliers déjà connus sous divers noms longtemps avant l'Éveil : lignes ley, chemins des fées, lignes dragon ou lignes d'énergies. Il s'agit de flots de mana s'écoulant dans le monde astral comme des rivières. Elles sont très recherchées et étudiées, et les géomanciens ont appris comment les orienter pour tirer parti de leur puissance... tandis que les puissants se battent ou complotent pour leur contrôle.

Les plus nombreuses sont d'origine naturelle et associées aux énergies géographiques. Elles suivent souvent les cours des rivières, les lignes de crête des montagnes et autres formations similaires. Fortement liées à Gaïa, celles que l'on nomme lignes dragon sont les plus périlleuses à manipuler, car leurs fluctuations peuvent avoir des répercussions directes, causant tremblements de terre et inondations.

Les lignes ley, à l'inverse, relie des constructions et sites de puissance humains. Elles tendent à emprunter des chemins plus directs, faisant fi des reliefs naturels. Elles influencent et sont influencées par la métahumanité et la géomancie. Les corporations les recherchent avidement pour leur profit : quelle corpo ne souhaiterait pas que ses navires gagnent en vitesse en suivant la route de lignes ley alignées ? Quel meilleur endroit pour un laboratoire de recherche magique qu'au croisement de lignes ley ?

CREUX MANA

Les creux mana sont des zones de mana raréfié. Ce sont des endroits au mieux inconfortables au pire dangereux, pour les formes astrales et les créatures duales. Utiliser la magie est désagréable, voire dangereux, car cela demande des efforts significatifs pour rassembler suffisamment de mana. Les creux mana sont généralement fixes, mais certains, qui prennent la forme de tempêtes dans l'espace astral, peuvent se déplacer : les fovéas. Ces phénomènes sont fréquents aux UCAS dans la région de Chicago, en Aztlan et en SOX et peuvent s'avérer particulièrement dangereux pour les créatures duales qui peuvent se faire surprendre. Dans la SOX, quelques nids de goules ont été réduits à néant par un tel heureux hasard...

À bord d'une station spatiale, le nombre d'occupants permet de créer une faible manaspère, qui permet une utilisation limitée de magie et des effets proches des creux mana.

VIDES MANA

Il existe des endroits complètement dépourvus de mana, les vides mana. L'espace est le vide mana le plus connu, situé au-delà de l'influence de Gaïa et des émotions métahumains. Les vols suborbitaux diffusent tous des messages d'alerte à l'attention des Éveillés pour les dissuader de tenter d'utiliser leur pouvoir. Les formes astrales et créatures duales ne peuvent y survivre que quelques minutes, et les fuient donc comme la mort, car c'est exactement ce qu'ils risquent s'ils y restent trop longtemps. Toute utilisation de magie y est évidemment impossible. La pollution et certains usages aberrants de la magie ont réussi à créer des vides mana sur terre. Le plus important est dans doute celui entourant la centrale de Cattenom, dans la SOX, avec un diamètre variant de 6 à 10 km selon les moments et qui est en permanence entouré de plusieurs fovéas, en particulier depuis l'explosion dans la zone d'une des ogives nucléaires de Winternight.

TEMPÊTES MANA

Il arrive, quand le niveau de mana devient trop important ou à cause de perturbations encore mal comprises, que le mana se déchaîne en perturbations violentes et imprévisibles : des tempêtes mana. Dans le plan astral, elles apparaissent comme de violents orages, chatoyants de couleurs changeantes au gré des vents. Sur le plan physique, elles ressemblent à des phénomènes météorologiques violents, mais connus dans les régions concernées. Il pourra par exemple s'agir de tempêtes, de tornades ou de tourbillons de sable. Un œil averti ou un voyageur malchanceux pourra néanmoins les différencier des phénomènes météorologiques naturels grâce aux effets élémentaires qui les accompagnent. Il n'est pas possible de s'acclimater, ni de s'aligner aux tempêtes mana, les tourbillons de mana étant trop violents et leur durée ne dépassant pas quelques heures est par ailleurs bien trop réduite. Les tempêtes mana favorisent l'apparition de réactifs et en laissent de nombreux dans leur sillage, aussi vendeurs de talismans et enchanteurs les suivent souvent de près.

DISTORSIONS MANA

Les distorsions mana sont les phénomènes mana les plus violents que vous puissiez rencontrer. Il s'agit de tempêtes particulièrement violentes, dangereuses pour les créatures duales et les formes astrales. Tenter d'y utiliser de la magie est pure folie et peut entraîner de graves lésions. La plupart des distorsions mana se situent en haute atmosphère, à la limite du vide mana, mais elles se rapprochent parfois du sol, en suivant en particulier les aurores boréales. Certains sites, rarissimes, ont subi de telles atrocités que des distorsions mana se sont développées, c'est le cas notamment des camps de concentration de la Seconde Guerre mondiale.

BARRIÈRES MANA

Les barrières mana sont des murs magiques qui bloquent le passage et la vision des formes astrales. Elles peuvent être limitées au plan astral, ou physique, ou encore être de

LA MATRICE POUR LES NULS

- Il y a peu, au détour d'un rendez-vous matriciel, Dispatch, Iz0bel75 et moi-même avons eu une discussion relativement intéressante et structurée sur la Matrice. Le résultat étant lisible et utile, j'ai décidé, après y avoir ajouté quelques titres pour faciliter la lecture, de le publier ici pour la postérité. J'ai aussi inclus un glossaire en fin de fichier.
- Sim-Eon

LA MATRICE VUE DES OMBRES

- Bon, les zozos, vu qu'on attend les autres, vous avez l'occasion de tenir votre promesse de toujours en m'expliquant, enfin, comment marche votre foutue Matrice.
- Dispatch
- OK, on n'a clairement rien de mieux à faire en attendant, en effet. Vas-y, pose tes questions.
- Sim-Eon

L'INFO N'EST PAS LIBRE

- La première est simple : pourquoi mes recherches matricielles ne donnent jamais rien alors que la Matrice est supposée être une source d'information inépuisable? Je veux dire, trouver autre chose que l'heure d'ouverture de la bibliothèque, les résultats du match d'hier entre les Seattle Mariners et Texas Lone Stars, ou l'infopub de Carrefourgue. Je parle de véritables données qui peuvent nous servir, à nous, dans les Ombres! Genre l'adresse d'un employé corpo, ainsi qu'un plan 3D complet et à jour de son quartier.
- Dispatch
- La réponse est simple : c'est parce que tu n'as pas payé ton dû aux corporations! Si tu es un gentil employé de Renraku, tu as accès au service de recherche de la méga, qui t'offre une source impressionnante de données... mais toutes alignées avec la propagande de la Japanacorp. Dis-toi qu'aujourd'hui encore, et à cause de ça, peu de gens savent ce qui s'est réellement passé lors de la fermeture de l'arcologie de Seattle en 2059 ou plus récemment à Détroit. La plupart croient la version des faits promue par leur corporation. Bref, avoir de l'information, c'est une question de prix, mais l'avoir sans manipulation relève du défi pur et dur.
- Sim-Eon

- C'est odieux, mais c'est ainsi, et ça le restera tant que nous ne renversons pas le système en place! Non seulement les informations publiques sont contrôlées et manipulées par les corporations, mais toute donnée un tant soit peu sensible est protégée au sein de puissants serveurs.

Bref, trouver un bar à sushis, bien noté, à proximité, se fait sans difficulté, mais l'adresse d'un employé corporatiste, ou sa grille de salaire, est un renseignement bien plus ardu à obtenir.

- Iz0bel75
- La grille de salaire, c'est confidentiel, donc c'est clair que tu ne l'auras pas sans pirater un serveur. Par contre, les réseaux sociaux, tels que P2.0, peuvent te permettre d'en apprendre beaucoup sur une personne. Par exemple, tu peux découvrir que l'employé corpo que tu cibles mange des sushis rue Sainte-Anne tous les mercredis...
- Mais, pour le reste, il faut envoyer ton face chercher les potins, faire appel à tes contacts, avoir un hacker qui te file un coup de main ou avoir accès à un Paradis de données, comme le Nexus ou le JackPoint.
- Sim-Eon
- En tout cas, ta démarche est la bonne, Dispatch. La recherche matricielle n'est pas du tout l'apanage du hacker. Trop souvent, quand je suis avec des runners, ceux-ci semblent subitement oublier qu'ils ont un commlink et comment l'utiliser. Il n'y a aucun besoin de piratage pour obtenir des infos publiques. Et beaucoup de serveurs offrent de grandes quantités de données en accès libre, sans rien avoir à pirater. Nul besoin d'un decker ou un technomancien pour aller récupérer le nom d'un vendeur d'une boutique Louis Vuitton. Et je connais même des individus qui sont loin d'être des hackers, mais qui savent mieux que moi exploiter les données en ligne à leur disposition.
- Iz0bel75

DISCRÉTION MATRICIELLE

- OK, la Matrice, c'est comme la rue, c'est bien d'avoir ses copains avec soi, compris... Une autre question qui me turlupine maintenant. Pourquoi je suis obligé d'installer des apps à la mords-moi-le-câble sur mon link juste pour venir causer ici avec vous?
- Dispatch

MODE SILENCIEUX

Un personnage peut décider à chaque Narration de l'état de ses appareils : mode normal ou silencieux. Passer de l'un à l'autre ne coûte pas d'action. Repérer un appareil silencieux est un test de Perception (Logique + Volonté) contre une difficulté normale (8 dés). Un personnage discret peut exprimer son savoir-faire et remplacer la réserve de son appareil par Furtivité (Matricielle) + Logique. Certains appareils, tels les marqueurs furtifs, sont conçus spécifiquement pour s'exécuter de façon silencieuse, leur réserve de dés est de 12 dés.

- Ne te fais pas plus bête que tu n'es, D! Tu n'as pas survécu dans les Ombres depuis plus de 20 ans sans comprendre l'importance de faire tourner ses **appareils en mode silencieux**. Ces « apps tordues » te permettent de crypter nos échanges et de rendre ton comm' aussi invisible que possible dans la Matrice. Sans ça, tu serais visible en permanence et automatiquement repéré.
- Sim-Eon
- Ouais, sauf que dans le monde où l'on vit, c'est par défaut suspect d'avoir un appareil qui s'exécute en silence. Mais tu as raison, je ne suis pas si bête...
- Dispatch
- Tout à fait, c'est même souvent interdit dans les quartiers les plus sécurisés.
- Sim-Eon

RÉALITÉ VIRTUELLE OU AUGMENTÉE ?

- OK, et le truc d'aller pioncer au milieu d'un run, comme si vous alliez vous balader dans les métaplans, ça sert à quoi ? Avant le foutu Crash 2.0, les hackers n'agissaient que par ce mode « dodo », mais maintenant, j'ai l'impression que vous pouvez tout faire debout, non ?
- Dispatch
- Pour répondre à ta question, commençons par un rappel succinct. On peut accéder à la Matrice sous deux modes différents : en **réalité augmentée (RA)**, qui ne permet de percevoir la Matrice en surimpression de nos sens normaux, c'est comme ça que tu nous causes en ce moment, ou en **réalité virtuelle (RV)**, comme Iz0bel75 et moi le faisons actuellement. C'est le mode « dodo » comme tu dis, nos sens physiques ainsi que le contrôle de nos muscles sont déconnectés, pour ainsi dire, et nous ne percevons que la Matrice.
 - Il a un avantage certain, on est beaucoup plus performant dans la Matrice avec celui-ci. On agit plus vite, plus efficacement et on ne peut pas être distrait par le monde physique (à moins de subir une vraie blessure qui va nous amener à nous interroger sur ce qui se passe autour de notre sac de viande).
- Sim-Eon
- Une nuance importante sur l'accès à la réalité virtuelle : il y a deux manières d'interagir avec elle. Une, disons sans réel danger, qu'on appelle couramment la **cold-sim** et une autre, plus débridée mais potentiellement mortelle, la **hot-sim**.



L'avantage du premier est qu'il ne peut rien t'arriver de grave, ce mode de simulation protège ton cerveau. Au pire des cas, si on s'en prend à toi, tu t'en sors avec un mal de tête.

En hot-sim, tu prends le risque de subir des dommages de biofeedback, comme un gros voltage au travers de ton jack ou tes implants cyber qui se mettent à vouloir s'en aller. Certains y ont déjà laissé la vie! Par contre, avec ce mode d'interaction en RV, tu es encore plus à l'aise et rapide dans la Matrice.

- Iz0bel75
- Pour faire un parallèle simple : explorer la Matrice en cold-sim, c'est comme utiliser un simulateur très réaliste de formule 1. Tu as presque les mêmes sensations que si tu étais dans la voiture à rouler à toute blinde, mais peu de risques si tu te plantes dans un mur. Explorer la Matrice en hot-sim, c'est être assis dans la voiture à 250 km/h, deux doigts au-dessus de l'asphalte. Tu prends beaucoup plus de risques, notamment celui de te faire frire le cerveau, mais tu vis pleinement l'expérience... C'est également pour cette raison que beaucoup d'entre nous deviennent accro à la hot-sim.

Ce qu'Iz0bel75 a omis de dire sur ce sujet, c'est que les technomanciens n'ont pas le choix. Pour eux, la Matrice, c'est toujours hot-sim. Pour toi, c'est l'inverse, c'est pas une option, tu ne peux pas expérimenter la hot-sim avec des trodes. À moins que tu aies envie de te faire installer un datajack, tu ne pourras jamais te connecter autrement qu'en cold-sim à la Matrice...
- Sim-Eon

MODES DE CONNEXION

- Tiens, puisque tu as évoqué mes foutues trodes. Je m'en sers depuis assez longtemps pour savoir que je suis clairement à la ramasse par rapport à ceux équipés d'un datajack.

Mais bon, c'est le seul moyen d'accéder à la Matrice sans te coller une puce dans le crâne. Je sais qu'elles n'offrent pas la même immersion que pour vous et on n'est pas aussi rapide non plus, mais quand tu es Éveillé, comme moi, et que tu tiens à ton mojo, tu n'as pas envie flinguer ton Essence, comme ils disent dans le biz des charcudocs, juste pour mieux surfer la Matrice.

Par contre, c'est quoi ces foutus **cyberjacks** dont tout le monde cause depuis quelques années? On n'arrête pas de me dire que ce n'est pas pareil que les datajacks?

- Dispatch
- Un cyberjack est un équipement assez invasif implanté dans le cerveau et conçu pour être une interface plus harmonieuse avec un cyberdeck. Bref, c'est un datajack pour decker, si tu préfères. Il t'octroie un meilleur temps de réponse et une plus grande célérité matricielle. Note qu'un cyberjack à lui seul ne permet pas de se connecter, il doit être couplé à un cyberdeck.
- Sim-Eon

VIS MA VIE DE HACKER

LE BRUIT

- Un truc que je ne comprends pas, c'est pourquoi les hackers préfèrent opérer en RA sur le terrain, quitte à être moins performants, plutôt que de rester au chaud à la maison en RV. C'est pas que la compagnie me dérange, plus on est de fous, plus on rit, mais ça semble contre-productif, non?
- Dispatch
- Décider ou non d'accompagner son équipe sur le terrain, c'est une équation à plusieurs variables. L'une de celles-ci est le bruit. Plus tu es loin de la cible, plus les interférences

MODES DE CONNEXION

Les personnages disposent de plusieurs façons pour se connecter à la Matrice :

- Les commandes tactiles ou vocales des commlinks, ainsi que les gants RA peuvent être couplés à des lunettes ou lentilles avec interface visuelle pour bénéficier de la RA.
- Les **trodes** (équipement) permettent de contrôler son commlink par la pensée et jouent aussi le rôle d'interface visuelle et auditive. Elles permettent d'accéder à la RV en cold-sim mais sans fournir aucun bonus. Originellement un filet d'électrodes qui recouvrait la tête, les trodes modernes sont incorporées dans n'importe quel accessoire de mode porté sur la tête.
- Les **datajacks** sont des implants cybernétiques qui offrent les mêmes fonctionnalités que les trodes avec de meilleures performances, certains sont même débridés pour passer en hot-sim.
 - **Datajack (Essence -1, niveau 2)** : permet d'accéder à la Matrice en RV cold-sim (+1 dé pour les actions matricielles).
 - **Datajack (Essence -1, niveau 3)** : permet d'accéder à la matrice en RV cold-sim (+1 dé aux actions matricielles) ou hot-sim (+1 action matricielle par Narration, +1 dé aux actions matricielles).

- Les **cyberjacks** (Atout) sont des datajacks améliorés pour augmenter le Firewall (1 niveau d'Atout par point, maximum +3, cumulable avec le FW du cyberdeck pour un maximum total de 6)
- **Cyberjack (Essence -1, niveau 4 / 5 / 6)** : permet d'accéder à la matrice en RV cold-sim (+1 dé aux actions matricielles) ou hot-sim (+1 action matricielle par Narration, +1 dé aux actions matricielles). Firewall +1 / +2 / +3.

Différencier la RV cold-sim de la hot-sim nécessite de modifier la règle de cybercombat p. 163, *Anarchy*. Un personnage en RV cold-sim subit les dommages matriciels Physiques directement sur son moniteur de condition Étourdissant (voir Cybercombat, p. 163, *Anarchy*). Un personnage en RV hot-sim subit tous les dommages matriciels sur ses moniteurs de condition normaux, selon le type de dommage. Dans les deux cas, l'Armure ne s'applique pas.

Note : les tests de Perception (Logique + Volonté) dans la Matrice sont considérés comme des actions matricielles et bénéficient à ce titre du dé supplémentaire en RV, ce n'est en revanche pas le cas des tests de défense en cybercombat et de ceux de Furtivité pour tourner en mode silencieux. Enfin, les technomanciens en RV sont automatiquement en hot-sim.

MERVEILLES DE LA TECHNOLOGIE

- Tout le monde n'a pas la chance de s'Éveiller, heureusement le cyberware et le bioware peuvent largement compenser. Mais pour cela, il ne faut pas s'implanter la première saloperie venue et se tourner vers les augmentations haut de gamme que je vais vous présenter ici. Les talents naturels étant rarement suffisants pour se faire une place dans les Ombres, ceux qui manquent de moyens pourront se tourner vers les drogues et toxines, un autre moyen de se battre à armes égales. C'est pour ça que je les aime presque autant que le ware.
- Roms

GRADES D'IMPLANTS

POSTÉ PAR : ROMS

Si vous vous contentez des implants proposés par les bodyshops des centres commerciaux de seconde zone, il y a de grandes chances que vous deviez vous contenter d'implants standard. Si vous passez par votre doc des rues local vous aurez peut-être même droit à des implants d'occasion de provenance douteuse. C'est pour éviter ça qu'il est important de se tenir au courant des avancées en matière de cyberware et bioware et de chercher des fournisseurs fiables. On ne parle pas ici d'armes que vous pourrez changer en cas de problème, mais bien de morceaux de vous qu'on va enlever pour les remplacer, définitivement. Il faut donc s'assurer que la came soit de bonne qualité. Autre point important, les implants hauts de gamme affaiblissent moins l'Essence, ce qui signifie que le corps peut en accepter davantage, ce qui intéresse tout particulièrement les corpos dans leur quête du soldat d'élite invincible.

- Les implants hauts de gamme sont difficiles à trouver au marché noir, mais les corpos acceptent parfois de laisser certains runners accéder à leurs biocliniques en guise de paiement. Ce sont des occasions à ne pas manquer.
- Carmody
- Faut quand même s'assurer qu'ils n'implantent bien que ce qu'ils ont promis, et pas une petite bombe corticale en bonus.
- lz0bel75

Voici les gammes d'implants actuelles.

La **gamme standard**, celle que vous connaissez tous. Il s'agit de cyberware ou de bioware produit en masse, avec des critères qualité soigneusement calibrés pour maximiser les profits. C'est-à-dire que les problèmes doivent être juste assez peu nombreux pour éviter tout bad buzz.

- Comme on est à la limite, il suffit parfois d'une petite intervention de runners pour basculer du mauvais côté de cette limite et produire des lots défectueux. Rien de tel pour créer un scandale et discréditer un concurrent.
- Carmody

Les implants de gamme standard délivrent les performances attendues, sans plus, et ne sont pas toujours les plus confortables. Quand on a goûté aux implants de meilleur grade on se rend compte que ceux-ci ne sont pas toujours parfaitement précis, ou que la petite gêne qu'ils occasionnent n'est pas obligatoire, contrairement à ce que les vendeurs veulent vous faire croire.

La **gamme alpha**, les implants de série haut de gamme. Les implants alphaware sont similaires à ceux de gamme standard, ils sont aussi produits en masse et sont facilement disponibles, à condition d'être prêt à dépenser significativement plus. Ils offrent un confort inégalé et peuvent, dans une certaine mesure, être poussés au-delà de leurs limites de fonctionnement nominal sans risque.

Avec la **gamme beta**, on entre dans le domaine de l'exception, ce ne sont pas des implants que vous pouvez trouver dans la première clinique venue. Chaque implant est adapté spécifiquement au patient. Le cyberware est bien sûr parfaitement adapté à sa morphologie, mais l'interface neurale directe est aussi parfaitement calibrée pour répondre précisément aux commandes reçues, et les stimulus envoyés au cerveau sont étalonnés finement. Le bioware est cultivé en cuve à partir du code génétique du patient, plutôt qu'un code générique. Seules des cliniques haut de gamme peuvent se fournir et installer du betaware. La plupart sont corporatistes, mais le nombre de cliniques des Ombres possédant de telles capacités, bien qu'encore réduit, est en augmentation.

GAMMES D'IMPLANTS

Cette règle optionnelle permet de prendre en compte les grades des implants. Il est conseillé de ne pas se limiter à l'aspect comptable de la règle, mais de mettre en scène la difficulté à obtenir des implants des grades les plus élevés.

Les grades d'implant sont des améliorations des Atouts de type Cyberware et Bioware :

- **Omegaware (niveau -1)** : ajoutez un dé de complication à tout test bénéficiant d'un bonus de l'Atout. L'Atout est limité au niveau 3.
- **Standard** : l'Atout est limité au niveau 4.
- **Alphaware (niveau +1)** : lorsque vous bénéficiez d'un bonus de l'Atout, vous pouvez dépenser un point d'Anarchy pour obtenir +3 dés en plus du bonus normal. Utilisable une fois par séance. Défense matricielle +1 dé. L'Atout est limité au niveau 7.
- **Betaware (niveau +2)** : lorsque vous bénéficiez d'un bonus de l'Atout, vous pouvez dépenser un point d'Anarchy pour obtenir +3 dés en plus du bonus normal. Utilisable à volonté. Défense matricielle +2 dés. L'Atout est limité au niveau 10.
- **Deltaware (niveau +3)** : comme betaware, les bonus maximums octroyés par cet Atout sont de 4 au lieu de 3 (12 pour l'Armure). Défense matricielle +3 dés. Le niveau de l'Atout n'est pas limité.

La **gamme delta** est le summum de ce que la méta-humaineté est actuellement capable de produire. Les raffinements technologiques utilisés surpassent encore ceux de la gamme beta et vont bien au-delà de ce que je suis capable d'expliquer. Les cliniques delta, seules en mesure d'implanter du deltaware, sont majoritairement aux mains des corpos AAA. Rares sont les corpos AA à en posséder, et encore plus rares sont les cliniques des Ombres de ce niveau.

- Universal Omnitech est la plus connue des AA dotées d'une telle clinique.
- Carmody

La **gamme omega**, si on peut appeler ça une gamme, est un terme qui regroupe différents types d'implants qui ont comme point commun d'être de faible qualité. Il peut s'agir d'implants obsolètes ou de modèles bas de gamme ou carrément de contrefaçons. Les implants d'occasion sont aussi considérés comme de l'omegaware, quelle que soit leur qualité d'origine. L'usure de l'utilisation, le fait que l'implant soit adapté à quelqu'un d'autre et qu'il soit rarement retiré avec un soin irréprochable, tous ces éléments font que la qualité d'origine ne fait pas de grande différence.

- Fuyez ces implants comme la mort. Le bioware d'occasion peut être porteur de maladies, quant au cyber, il a plus de chances de vous refiler le SFC que de vous tirer vivant d'un combat !
- Carmody

DROGUES

POSTÉ PAR : ROMS

Oubliez les camés et autres accros aux BTL qui peuplent les squats sordides, je ne vais pas vous parler des drogues « récréatives », mais des dernières avancées de la pharmacologie moderne. Des drogues de combat à celles favorisant la concentration des mages, il n'est pas un domaine qui ne puisse bénéficier de ces produits.

Par exemple, les corporations optimisent leurs coûts en distribuant des doses de drogues de combat à leurs gardes. Ceux-ci ne sont en fait que rarement en situation de combat et les implanter de cyberware n'est donc pas toujours rentable. Les drogues de combat sont bien moins chères, d'autant plus qu'elles ne sont consommées qu'en cas de besoin.

Bien sûr, qui dit drogue, dit risque d'addiction et je vous conseille vivement d'en consommer avec modération. La ligne est fine entre la substance qui vous permet de prendre l'avantage lors d'un combat délicat, celle qui vous consomme pour le reste de votre courte vie. Les corpos sont capables de suivre précisément la consommation de leurs employés et peuvent donc facilement limiter ce risque.

- Ah ah ! Tu t'imagines vraiment que les corpos en ont quelque chose à faire de la santé de leurs employés ?
- Skarn Ka
- De la santé de leurs employés, absolument rien. Elles sont en revanche particulièrement attentives à la pérennité de leurs investissements et chaque employé représente un investissement suffisant pour éviter de gaspiller bêtement.
- Carmody

DROGUES

Les drogues sont des Atouts de type Équipement (p. 65, *Anarchy*) et commencent donc au niveau 0. Elles suivent les règles normales de création d'Atout avec les adaptations suivantes :

- Consommer une drogue en combat est une action d'attaque.
- Les effets d'une drogue durent pour un combat, ou une scène
- Les drogues ont généralement des effets négatifs qui réduisent le niveau de l'Atout (minimum 0) de façon similaire aux bonus. Si les malus n'ont que peu de chance de gêner le personnage (par exemple un malus de Charisme sur une drogue de combat) alors la réduction de niveau est diminuée de moitié. Les effets négatifs peuvent s'appliquer conjointement aux effets recherchés, ou une fois ceux-ci estompés pour une durée au moins équivalente.

Il est aussi possible d'avoir une drogue comme équipement. Cela permet d'obtenir un bonus de +3 dés sur un test, ou une série de tests liés, en dépensant un point d'Anarchy, de façon similaire à l'utilisation Bien disposé (p. 153, *Anarchy*).

Si vous souhaitez jouer les effets d'addiction des drogues, considérez cette addiction comme un défaut qui permet de gagner un point d'Anarchy quand le joueur prend une décision défavorable à son personnage ou au groupe.

AU-DELÀ DE LA MÉTAHUMANITÉ

- Dès l'Éveil, et même parfois quelques mois avant, le monde a vu l'apparition des elfes et des nains, ce phénomène est appelé l'expression génétique inexplicquée (EGI). Une décennie plus tard, les orks et les trolls ont rejoint la danse avec douleur et fracas, lors de la première vague de gobelinisation. L'humanité est ainsi devenue la métahumanité.

Les chercheurs ont fini par se rendre compte que des variations existent au sein de chaque métatype, y compris humain, qui regroupent chacun plusieurs métavariantes... Ça, j'aurais pu le leur dire. Mais ce n'était qu'un début : le passage de la comète de Halley en 2061 a provoqué un pic du niveau mana, causant ainsi des mutations inconnues jusque-là. Les personnes affectées sont nommées changelins.

Au fil des ans, d'autres types de créatures conscientes sont apparus, ou ont été découverts. La métahumanité, bien que dominante numériquement, ne représente qu'une fraction de la diversité des êtres conscients. Elle doit maintenant côtoyer les infectés, les changeformes, mais aussi des esprits libres et même des intelligences artificielles.

On n'a jamais été trop forts sur cette planète pour accepter les autres et ces bouleversements n'ont pas facilité les choses, j'en sais quelque chose. Selon les pays et les corporations, le statut de ces êtres est très variable : si certains sont très bien acceptés dans quelques rares endroits, ils n'ont souvent guère plus de droits que des bêtes sauvages.

Voilà une vue d'ensemble de tout ce que le Sixième Monde compte d'êtres conscients, que je vous ai compilé avec quelques collègues.

- Namergon

MÉTAVARIANTES

POSTÉ PAR : NAMERGON

Les différents métatypes résultent de l'expression de gènes sensibles au niveau ambiant de mana, ou métagènes, ce qui explique leur réapparition au moment de l'Éveil. Ces métagènes s'expriment sous la forme de traits propres à chaque métatype. Généralement, ce déclenchement survient au cours de la période prénatale de développement embryonnaire et le bébé exprime déjà son métatype à la

naissance, le signe le plus visible étant les oreilles pointues qui a valu aux premiers elfes et nains le surnom de « bébé pointes ». Mais des cas d'expression au cours de la puberté existent chez les orks et trolls, c'est ce qu'on nomme la gobelinisation. Il s'agit d'une transformation violente et particulièrement traumatisante, pour l'individu comme pour sa famille. La plupart des cas ont eu lieu lorsque les premiers enfants nés après l'Éveil ont atteint la puberté, et c'est ainsi que les premiers orks et trolls sont apparus, ce qui a encore accru le choc pour les victimes et la société en général. Depuis ces premières vagues, le phénomène se fait de plus en plus rare.

Contrairement aux gènes reliés aux caractères des « races » ethniques, les métagènes semblent immunisés à la recombinaison, au métissage et à la dilution. Bien que les membres de différents métatypes soient aptes à procréer entre eux, les enfants n'expriment jamais qu'un seul métatype, qui leur vient de l'un des deux parents, bien qu'il puisse arriver qu'ils naissent humains.

Pour compliquer davantage la situation, plus de vingt variantes ethnogéographiques de métatypes, ou populations « métavariantes, » ont été identifiées. Cela va de micropopulations dénombrant quelques milliers d'individus à d'autres ayant des dizaines de milliers de représentants. Voici un tour d'horizon relativement complet.

ELFES

Les elfes représentent le troisième métatype par sa population, derrière les humains et les orks. Le métatype elfe est présent de façon similaire sur tous les continents et dans tous les groupes ethniques. Les elfes sont généralement grands et élancés, et disposent de vision nocturne et d'une longévité exceptionnelle.

Les elfes sont attirants, le savent et savent en jouer. Ce n'est pas un hasard s'ils ont deux nations prospères, Tír Tairngire et Tír na nÓg, que beaucoup des postes les plus importants du monde sont occupés par des elfes et qu'ils sont omniprésents dans les médias. Ils sont donc souvent jaloués, voire détestés, sans que cela ne les affecte aucunement, si ce n'est en les amusant.

- Ça c'est pour l'élite, pour les autres c'est pas toujours aussi facile. Certains pensent que la vie est tellement plus facile pour les elfes que ceux d'entre nous qui ne correspondent pas aux canons de beauté et de succès sont immédiatement considérés comme des moins que rien. À commencer par les élites elfes. Et puis, les groupes antimétas extrémistes ne font pas de différences entre métatypes, elfes ou orks c'est pareil pour eux.
- Kassaran

Les différentes métavariantes restent très rares même dans leur région d'origine et sont peu connues du grand public.

DRYADES

Contrairement aux autres métavariantes, les dryades n'ont pas d'origine géographique particulière : on en trouve sur tous les continents, mais toujours en très faible nombre. Elles sont légèrement plus petites que les elfes et dégagent une aura particulière qui subjugué leurs interlocuteurs par leur beauté et leur grâce. Aucune recherche n'est parvenue à trouver la cause de ce phénomène, tout au plus ont-elles confirmé qu'il est commun à toutes les dryades, Éveillées ou non. D'autre part, la plupart d'entre elles entretiennent une symbiose avec leur environnement ; elles ressentent ce qui se passe autour d'elles et sont affectées émotionnellement par les événements survenant dans leur territoire. Un incendie causera une inquiétude certaine alors qu'un territoire paisible sera source de bien-être pour la dryade.

CRÉATION D'UNE DRYADE

- Charisme +2
- Vision nocturne
- Atout obligatoire Dryade (niveau 1) :
 - Éclat : permet de relancer un échec sur tous les tests sociaux en personne (hors tests d'Intimidation), mais octroie un bonus de +2 dés à toutes les tentatives de vous reconnaître ou de se souvenir de vous.
 - Symbiose : le lien se forme après environ un trimestre passé à un endroit. La dryade ressent alors les événements majeurs sur une zone d'environ 1 km de diamètre autour de son logement et bénéficie d'un bonus de +1 dé pour tous ses tests sociaux et de Survie. À l'inverse, les problèmes sociaux et environnementaux (comme les drogues, les gangs et la pollution) survenant sur son territoire causent une détresse émotionnelle à la dryade, qui doit relancer 1 succès sur tous ses tests.

Pour cette raison, elles évitent les zones polluées et plus généralement les environnements urbains, leur préférant les zones naturelles préservées.

NOCTURNAS

Aussi connus sous le nom d'elfes de la nuit ou, péjorativement, d'elfes noirs, les nocturnas sont originaires d'Europe du Nord. On en trouve dans une moindre mesure dans toute



FEATHERS

RUNNER D'ÉLITE

ENCHANTERESSE FOMORI

Feathers a toujours eu une attirance pour les plantes et les «potions magiques». En tant que fomori anglaise, son Éveil ne fut qu'une demi-surprise, tant les Éveillés sont nombreux au sein de ce métatype, et sa prédisposition à l'alchimie allait de soi.

Elle commença comme assistante auprès d'un vendeur de talismans indépendant du Sud de Londres, Romeo. Elle partageait avec lui la passion pour l'alchimie et un intérêt tout relatif pour la légalité de leurs opérations. C'est d'ailleurs ce qui lui avait permis de se faire embaucher, bien que SINless. Un bon vendeur de talismans doit maîtriser aussi bien les aspects magiques et commerciaux et Feathers était douée dans les deux domaines, sans parler de sa carrure de fomori qui lui permettait aussi de raccompagner physiquement les clients récalcitrants.

Feathers et son patron étaient toujours à la recherche de réactifs et, si la campagne londonienne était relativement fournie, leur terrain de chasse de prédilection était la Brume bretonne. Le Brumeur, une vieille connaissance de Romeo, les faisait traverser la Manche et les accompagnait sur place. Ils se partageaient ensuite les profits. Malheureusement, une de leurs virées tourna mal et Romeo n'en revint jamais.

Feathers a naturellement repris l'échoppe, mais elle avait maintenant besoin de soutien pour ses escapades à la recherche de réactifs. Elle prit donc l'habitude de faire appel à des shadowrunners pour l'escorter. Ceux-ci réalisèrent rapidement que, si certaines de ses excursions étaient effectivement dangereuses pour une personne seule, elle était loin d'être dépourvue de ressources de son côté. Ils se mirent donc à faire appel à elle à leur tour, de plus en plus régulièrement.

Avant même de s'en rendre compte, Feathers était devenue runneuse. Un runneuse à la carrure impressionnante et qui ne se déplace jamais sans sa collection de gris-gris, potions, poudres et élixirs.





MÉTATYPE
Fomori

FEATHERS

Émergé
 Éveillé

FORCE
7

AGILITÉ
4

VOLONTÉ
6

LOGIQUE
5

CHARISME
5

CHANCE
1

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

RÉPLIQUES

MOTS-CLÉS

Ne vous en faites pas, si je n'ai pas ça en stock je le trouverais rapidement.

Je suis sûr qu'on peut trouver un meilleur arrangement.

Je connais des brumes plus dangereuses que celle-là.

J'ai toujours une fiole de soins sur moi.

C'est pas un demi portion comme lui qui va me barrer la route.

À chaque situation sa préparation.

COMPORTEMENTS

N'a pas froid aux yeux.

Négocie toute transaction.

N'hésite pas à jouer de sa carrure.

Curieuse

COMPÉTENCES

BIOTECH

2+L

ENCHANTEMENT

5+V

FURTIVITÉ

2+A

NÉGOCIATION

3+C

SURVIE

2+V

BRUME BRETONNE

(C)

ATOUTS

ESSENCE : 6

(aucun malus)

FOMORI

1 Résistance arcanique : tous les tests de lancement de sorts affectant le personnage doivent relancer 1 succès, aussi bien pour les sorts bienveillants que les malveillants.

CONTRÔLE DES PENSÉES

4 sort d'effet, préparation, octroie +2 dés pour les tests d'intimidation et de Négociation contre la cible tant que le sort est maintenu.

FOUDRE

4 sort de combat, préparation, Dommages 8P, Défense AGI + LOG.

ARMURE DE FLAMMES

4 sort d'effet, préparation, Armure +3, 1 case de dommage à tout personnage qui touche la cible au corps à corps.

TRAITS

HERBORISTE NÉE

+2 dés aux tests d'Enchantement.

NÉGOCIATRICE DANS L'ÂME

+2 dés aux tests de Négociation.

NÉGOCIATRICE DANS L'ÂME

Doit dépenser un point d'Anarchy pour ne pas négocier longtemps quand une occasion se présente.

ARMES

MAINS NUES

VD 3E COURTE OK INT. — LONGUE —

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Serpe	4P	OK	—	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE
Pistolet lourd Remington Roomsweeper	6P	OK	-2	—

	VD	COURTE	INT.	LONGUE

	VD	COURTE	INT.	LONGUE

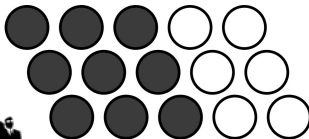
	VD	COURTE	INT.	LONGUE

	VD	COURTE	INT.	LONGUE

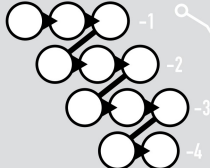
MONITEUR DE CONDITION

ARMURE

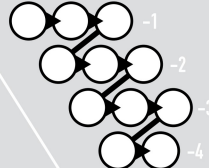
MANTEAU RENFORCÉ



PHYSIQUE



ÉTOURDISSANT



ÉQUIPEMENT

Commlink PULSE Wave, Faux SIN, Fausse licence pour préparations, Grenades fumigènes, Préparation de Soins (8 dés, une utilisation par scénario)

CONTACTS

Dice (intermédiaire)
Le Brumeur (mage breton)
Agent Benson (flic des rues)