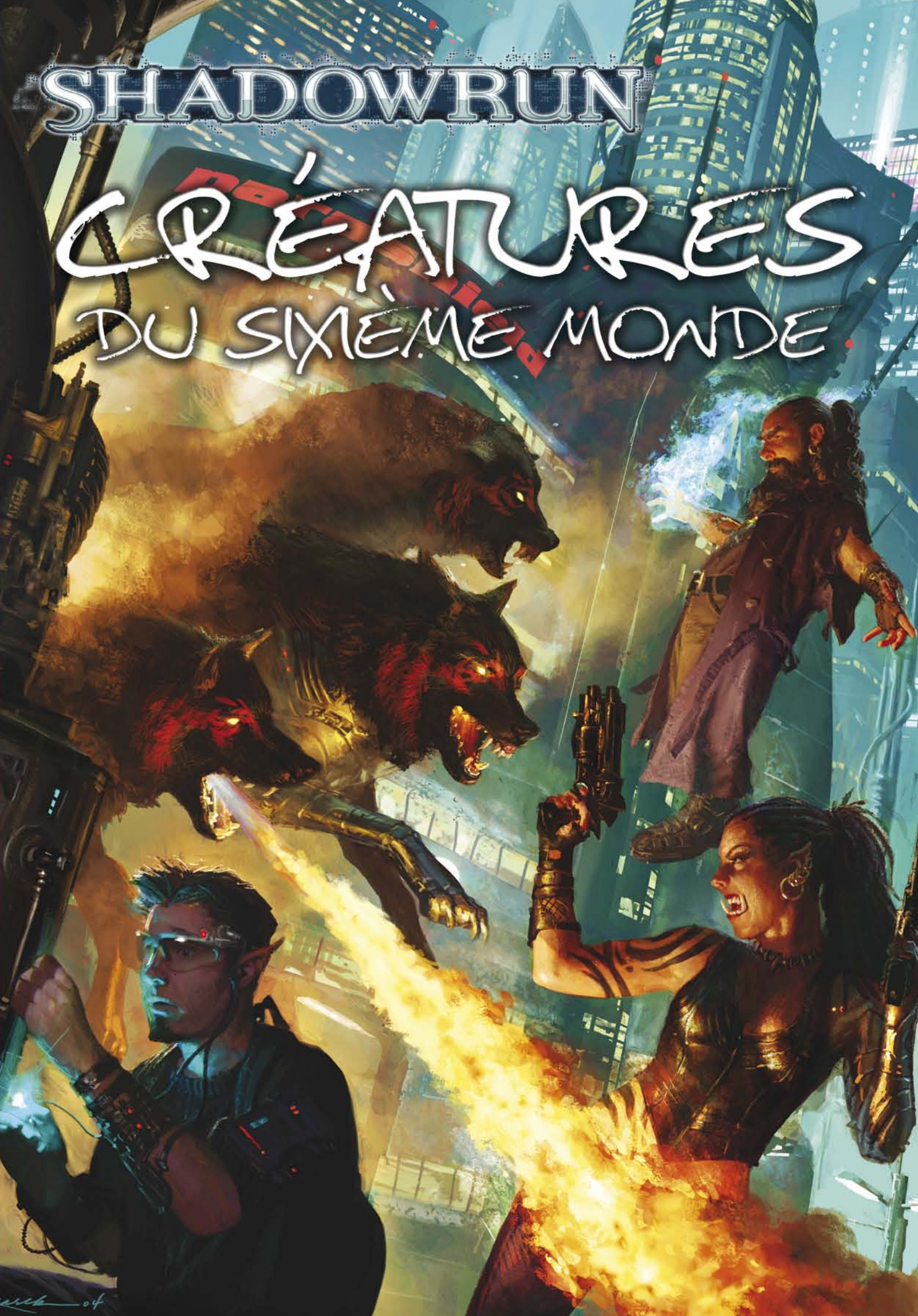


SHADOWRUN

CRÉATURES
DU SIXIÈME MONDE



arch of

...TABLE DES MATIÈRES...

JACKPOINT	4	Dresser les Éveillés ou les Émergents	38	DRAGONS	71
LE RÈGNE ANIMAL	5	Essaims et hordes	39	Dracomorphes et draconiformes	72
Le langage de la Terre	6	Dressage de meutes, règles Avancées	39	Dracomorphes	72
Le livre des morts	6	Exemples de complexités de dressage	40	Drakons, drakes et autres étrangetés	75
Une (r)évolution verte	8	Inclure les créatures		Draconiformes	75
Les plus aptes	9	aux Niveaux de vie	41	Culture draconique	76
Compagnons de tous les jours	10	A WALK ON THE WILD SIDE	43	Relations draconiques	76
Animaux familiers	11	Les conscients non-métahumains		La magie draconique	77
Créatures de sécurité	12	dans le monde métahumain	44	Les grands dragons	77
Les animaux dans l'alimentation	12	S'inscrire dans la tendance :		Aden	78
Les petits chéris de la science	12	intégration à la société métahumaine	44	Alamaïs	78
Le monde des chasseurs	12	Citoyens corporatistes ou animaux		Arleesh	78
Braconniers	14	familiers corporatistes	49	Celedyr	79
Régulation animale	15	Sociétés non-métahumaines	50	Ghostwalker	79
RÈGLES AVANÇÉES		Usage de la technologie	50	Hestaby	80
POUR CRÉATURES	17	Spiritualité	50	Hualpa	80
Créatures runneuses	18	En savoir plus sur...	50	Kaltenstein	81
Utilisation des animaux en milieu corporatiste	18	Les nagas	51	Lofwyr	81
Créatures ordinaires	18	Les centaures	53	Lung	81
Créatures augmentées	18	Les zoocanthropes	54	Masaru	81
Créatures paranormales	20	LES INFECTÉS	57	Mujaji	81
Logement et soins aux animaux	20	VVHMH I	58	Rhonabwy	82
Chien contre fusil d'assaut :	21	VVHMH II	61	Ryumyo	82
Travaux publics :		VVHMH III	62	Schwartzkopf	82
Animaux au service du public	22	Nouvelles expressions	63	Le Dragon marin	82
Animaux familiers	23	Faucheur	63	Sirrurg	82
Informations de jeu	25	Grendel	63	Légendes draconiques	83
Conscience	25	Rongeur	64	Bourse d'échange virtuelle	
Attributs des créatures	26	Anomalies et autres bizarreries	64	d'informations draconiques (DIVE)	83
Créatures paranormales	26	Informations de jeu	66	Fanany	83
Créatures Émergentes	26	Bandersnatch	66	M'Boi	83
Créatures ordinaires	26	Banshee	66	Informations de jeu	83
Essaims et hordes	26	Chupacabra	66	Chimère	83
Augmentations pour créatures	28	Dzoo-noo-qua	67	Drakon de feu	84
Implants pour créatures	28	Faucheur	67	Drakon de glace	84
Psychoses des créatures	28	Fomóraig	67	Drakon marin	85
Formes guerrières	29	Gobelin	68	Gorgone	85
Créatures chimériques	29	Grendel	68	Hydre	85
Modifications génétiques	29	Koala vampire	68	Lindorm	86
Biodrones	30	Loup-garou	69	Lindorm ancien	87
Exemples de biodrones	31	Mutaqua	69	Serpent de mer	87
Intégrer les créatures à vos parties	34	Nosferatu	69	Wyverne	87
Se procurer une créature	34	Rongeur	70	CRÉATURES ORDINAIRES	88
Nouvelles compétences	35	VVHMH I	70	Créatures ordinaires	90
Dresser et contrôler les créatures	37	VVHMH II	70	Animaux aquatiques	90
Suivi du dressage	38	VVHMH III	70	Animaux aquatiques inoffensifs	90
		« Renfield »	70	Céphalopodes	90
				Mammifères marins	91



Méduses	92	Savane	174	Bestiae machinae	221
Poissons cartilagineux	92	Taïga	177	Personas incarnés	
Poissons prédateurs	92			et nœuds biologiques	221
Animaux terrestres	94	CRÉATURES MUTANTES		Exemples de technocréatures	222
Canidés	94	ET TOXIQUES	184		
Animaux domestiques		De l'origine des mutants	186	PROTOCONSCIENTS	225
de grande taille	94	Créer un mutant	186	Intelligences synthétiques protocon-	
Grands herbivores	95	Exemples de créatures mutantes	187	scientes	226
Mégafaune	95	Créer une créature toxique	193	Comportement	226
Nuisibles	96	Exemples de créatures toxiques	193	Iconographie	228
Petits herbivores	96			Origine	228
Petits prédateurs	98	ÉTRANGES ESPRITS	200	Informations de jeu	228
Prédateurs	99	De la nature des esprits	202	La vie protoconscience	228
Primates	100	Le peuple fée	202	Conscience et protoconscients	229
Serpents	101	Fantômes	203	Traits des protoconscients	229
Vermine de petite taille	101	Désastres	204	Protoconscients et combat	230
Animaux volants	102	Diablotins	204	Créatures protoconscientes	230
Rapaces	102	Esprits primordiaux	205	Protoconscients destructeurs	230
Vermine volante	103	Informations de jeu	206	Protoconscients infovores	231
Volatiles	103	Commercer avec les « démons »	206	Protoconscients ingénus	232
		Caractéristiques des esprits	207	Protoconscients occultants	232
		Les fées	207	Zombies	234
ANIMAUX PARANORMAUX	104	Fantômes et lieux hantés	210		
Côtes océaniques	105	Désastres	211	POUVOIRS DE CRÉATURES	235
Désert	110	Diablotins	212	Pouvoirs ordinaires	236
Eau douce	114	Esprits primordiaux	213	Pouvoirs paranormaux	236
Environnement aride et maquis	117			Pouvoirs Émergents	236
Environnement souterrain	122	TECHNOCRÉATURES	215	Pouvoirs ordinaires	236
Environnement urbain	124	Technolusion	216	Pouvoirs paranormaux	241
Forêt tempérée	131	Une IA sauvage dans le réseau de		Pouvoirs Émergents	249
Forêt tropicale	147	métros parisien ?	216	Faiblesses	252
Haute montagne	152	Status quo scientifique	219		
Marécages	159	Informations de jeu		INDEX DES CRÉATURES	
Plaines et prairies	162	sur les technocréatures	221	ET DES POUVOIRS	254
Pleine mer	168				

CRÉDITS : CRÉATURES DU SIXIÈME MONDE

Rédaction : Lars Blumenstein, Robert Derie, John Dunn, Patrick Goodman, Jennifer Harding, Adam Large, Stephen McQuillan, Aaron Pavao, Malik Toms

Corrections : Mike Mendoza

Développement : John Dunn, Jennifer Harding, Peter Taylor

Direction artistique : Randall N. Bills

Maquette : Alicia Heerd (avec John Dunn et Adam Jury) et Matt Heerd

Illustration de couverture : Michael Kormarck

Illustrations : Emel Akiah, Jonas Myhre Andreassen, Steven Bentley, Christopher Burdett, Brent Evans, Klaus Scherwinski, Chad Sergesketter, Dean Spencer, Peter Tikos, Celia Yost

Playtest : Natalie Aked, Rob Aked, Steven A. Carroll, Rob Carter, Ryan Cobb, Brent Coomes, Siin Crawford, Greg Danielson, Bruce Ford, Eugen Fournes, Joanna Fournes, Jordan Frame, Nick Garden, Tim Gill, Kelli Gladney, Chris Hanlon, Chris Hayes, Michael Hoover, Thomas J. Howell, Rich Ingram, Stephen C. King, Thomas Klemann, Peter Leitch, David Lundquest, Miguel Martinez, Chris Maxfeld, Shane Mclean, Duncan McNeill-Burton, Peter Milnes, Joe Monfre, Dru Moore, Grahame Mulliss, Jon Naughton, Paul Newman, Rob Oliver, Christoph Osterwald, Brianna Peters, Michael Polowy, Bryan Pow, Lyall Pow, Suzanna Powell, Christian Puschmann, Grant Robinson, Sina Schindler, Roz Sexton, Mark Somers, Adria Terrill, David Thorton, John Unchelenko, Doug Vetillaro,

Timm Vowinkel, Bryan Wallbridge, Cynthia Wallbridge, Michael Wich

Relecture : Adam Bruno, Mark Dynna, Mason Hart, Lars Wagner Hansen, Elizabeth Nold, David Silberstein, Jeremy Weyand

Remerciements : merci à tous ceux qui ont participé aux précédents suppléments sur les créatures et les suppléments géographiques. C'est en se dressant sur vos épaules que nous touchons les étoiles.

Merci à Susan et Kathryn de me permettre de m'acharner sur mon clavier alors que je devrais faire d'autres choses importantes à la maison. Merci aux playtesteurs et aux auteurs pour faire circuler les idées et pour fournir des critiques toujours constructives.

PARAZOLOGIE

Rédaction : Adam Large

Développement : Peter M. Andrew Jr.

Direction artistique : Brent Evans

Illustrations : Kat Hardy

Relecture : Jean-Marc Corneau

Maquette : Matt Heerd

ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif *Ombres Portées*.

Développeurs de la gamme *Shadowrun* française : Ghislain Bonnotte et Anthony Bruno

Traduction *Créatures du Sixième Monde* : Morgan Rousseau, Ghislain Bonnotte

Traduction *Parazologie* : Philippe Capelle, Aurélien Froger, Mathieu Thievin

Traductions et textes additionnels : Anthony Bruno

Corrections & relecture : Ghislain Bonnotte, Laurent Borderie, Christophe Puaud

Maquette : Romano Garnier

Titre original : *Running Wild, Parazology*

Copyright © 2008-2012 The Topps Company, Inc.

Shadowrun, Running Wild, Parazology et la Matrice sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de The Topps Company, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du Propriétaire du Copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMedia Res Productions LLC, Lake Stevens, Washington, USA.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de InMediaRes Productions, LLC.

Version française 1.0 (janvier 2012) sur la base de la version américaine 1.0 (*Running Wild* : novembre 2008, *Parazology* : mars 2011) avec corrections additionnelles.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

Achevé d'imprimer en France en février 2012.

Édité par Black Book Editions. Dépôt légal : octobre 2011.

ISBN : 978-2-915847-98-7



LE LANGAGE DE LA TERRE

Posté par : Ecotope

Permettez-moi de commencer par la fin. Permettez-moi de commencer par vous, le lecteur. Vous qui parcourrez avidement ce document, en silence, à la recherche d'informations qui puissent être exploitées pour le profit. Vous qui ne vous arrêtez jamais afin de comprendre votre rôle dans cet organisme géant que l'on nomme la biodiversité. Vous qui n'écoutez jamais ce que la Terre a à vous dire. Si vous vous retrouvez dans ce portrait et que vous cherchez le résultat des courses, le voilà : les marchandises liées à la faune et à l'environnement disponibles sur le marché noir comptent pour 30 % de l'économie souterraine, estimée à plus d'un trillion de nuyens. La contrebande de déchets à elle seule constitue un marché de 30 milliards de nuyens, la plupart de ces déchets provenant du Japon et des UCAS, acheminés vers des nations fantoches et des décharges corporatistes. Il y a de l'argent à faire en capturant, en chassant et en abattant ce que la Terre nous a donné.

Peut-être devrions-nous remercier Charles Darwin pour tout cela. Après tout, ce fut son Origine des espèces qui conduisit au concept de la survie du plus apte. En conséquence de quoi, le monde commença à tourner suivant le principe que la survie est une compétition. Le choix des espèces qui gagnaient ou de celles qui perdaient se basait sur les désirs des métahumains. L'idée que des espèces puissent être « en danger » ou même qu'elles s'éteignent tout simplement fut provoquée par le darwinisme. Ceci apposa instantanément une étiquette sur les animaux, où l'on pouvait lire leur prix. Ses recherches conduisirent également aux théories sur la supériorité génétique.

Avec le temps, la sélection naturelle céda la place à la sélection artificielle. Nous avons commencé à nous mêler du grand plan de la Mère nature. Certaines espèces s'éteignirent tandis que d'autres, celles que les corporations, les philanthropes et parfois les gouvernements avaient choisies, se perpétuaient en dépit de ce que la nature avait imaginé pour elles. Ceci conduisit beaucoup de gens, tout comme moi, à croire que le monde avait besoin d'être sauvé de ses habitants égocentriques. Lentement, nous nous sommes éloignés du monde naturel, de la sélection naturelle.

Le monde a changé à son tour. Le monde d'aujourd'hui est cybernétisé, génétiquement amélioré. Le monde naturel — la grande biodiversité que la Création nous a léguée — y répond de manière imprévisible et parfois même dangereuse. Certains d'entre nous continuent à croire que la Terre nous parle, bien que nous fassions parfois le choix de ne pas l'écouter. Nous le devrions, car Son langage est celui de la survie. Les veines et les feuilles de ce qui a jailli de l'Éveil, pour rôder aux alentours de notre jungle métahumaine, racontent Son histoire. Cette histoire s'exprime à travers les os de telle ou telle partie de la biodiversité perdue au nom de l'histoire.

Je vais parler au nom des os.

Le but premier du prétendu écoterrorisme reste la préservation de la biodiversité de la Terre, en dépit de ce que les médias vous ont convaincu de croire. Parce que je fais ce que je fais — parce que je tue qui je tue — on me verra toujours comme un terroriste, mais le véritable terrorisme se trouve dans le sort réservé au monde naturel. Permettez-moi de parler au nom d'une Terre que nous n'entendons plus. Une partie des informations que je révèle provient de ma propre expérience. Une autre partie provient de recherches menées le long du chemin. Ces données devraient vous permettre d'y voir plus clair dans la façon dont la Terre a changé au cours du siècle dernier et devraient vous alerter des changements qui nous attendent dans un futur proche.

• Permettez-moi de dénoncer Ecotope, qui tente là de protéger son cul. Il n'est rien de plus qu'un autre terroriste qui essaie de justifier ses actions en prêchant l'évangile des vertueux. La vérité est que nous faisons partie intégrante de l'évolution. Nous faisons

Extrait média d'Horizon :: recherche :: PROFILS D'ESPÈCES ÉTEINTES DEPUIS 2000 JUSQU'À NOS JOURS

- Abeille domestique (africanisée, naine, géante)
- Anguille d'Europe
- Chat viverrin
- Chauve-souris grise
- Coccinelle à neuf points
- Condor de Californie
- Crocodile de Cuba
- Diable de Tasmanie
- Gorille africain
- Lynx pardelle
- Mygale ornementale de Gooty
- Ours polaire*
- Panthère nord-américaine
- Phalanger au pelage rayé
- Phoque de la Caspienne
- Putois à pieds noirs
- Rafflesia Magnifica
- Rhinocéros noir
- Tigre de Sumatra
- Tortue (à soc, étoilée)
- Vautour à bec mince
- Zèbre de Grévy

*Réintroduit par le projet Arche du Jugement dernier.

partie du « grand plan de la Mère nature ». Toutes ces blagues au sujet des métahumains qui bousillent le jardin ne sont que des conneries.

• Clockwork

// Chargement d'un fichier texte Uniformat :: utilisateur Ecotope //

// Ajouts impossibles //

// Références en-texte et bibliographie supprimées //

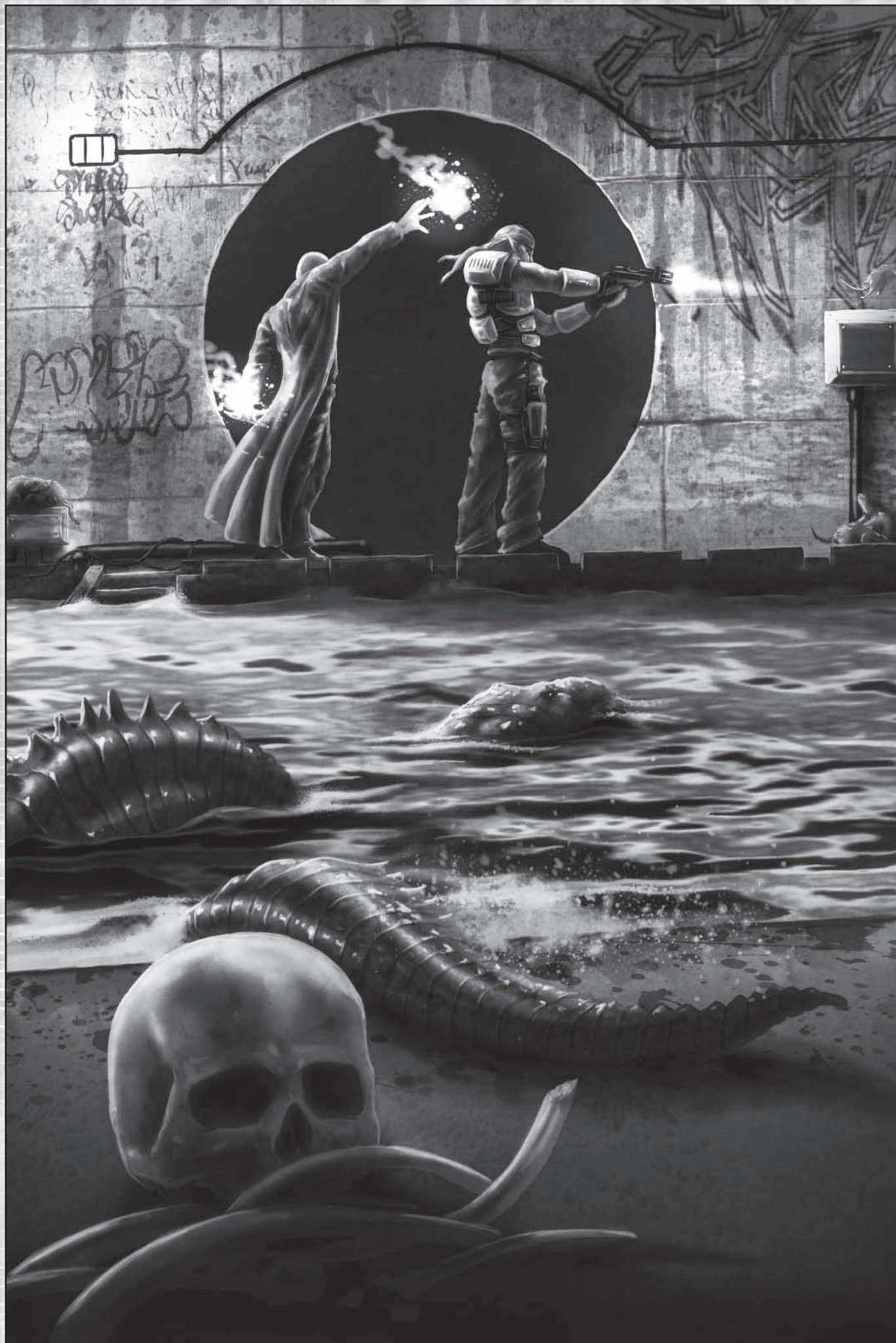
LE LIVRE DES MORTS

par le Dr. Nerdal Ziusudra

Tout débute par une petite perte, telle que l'extinction de *Coccinella novemnotata*, la coccinelle à neuf points. En surface, une telle perte pourrait ne pas sembler pertinente, mais dans la nature chaque chose a sa place et sa raison d'être. Nous sommes tous liés. Toutefois, nous le sommes de moins en moins en 2071, si l'on compare avec le passé. Dans ce qu'Ehran le Scribe appelle le « Sixième monde », nous nous retrouvons au cœur d'une sixième extinction massive sans précédent. Les scientifiques débattent des causes de cette extinction massive de l'Holocène, mais les dégâts au sein de la biodiversité terrestre se sont accélérés au cours des 60 dernières années. De nos jours, presque la moitié des espèces distinctes qui existaient avant le tournant du siècle ont disparu. L'Éveil a eu quelque chose à voir avec cela, tout comme l'assaut soudain de l'industrialisation globale et la dépendance envers les énergies fossiles apparue aussi récemment que vers les années 1700. Dès lors que nous avons découvert que des énergies enfouies profondément sous la surface pourraient faire marcher nos voitures et nos unités de divertissement personnelles, l'humanité se mit à rechercher pour de bon de ces énergies, partout où nous suspicions qu'elles pouvaient se cacher. La science a suivi tout le long, avec ténacité, ébahie devant les merveilles qu'offraient toutes

Message Urgent...





CRÉATURES RUNNEUSES

Posté par DangerSensei

Vu qu'on parle de créatures, j'ai pensé que je pourrais vous proposer un bref récapitulatif sur les astuces de dressage et sur les tactiques que j'ai chopées chez Eagle Security. Comme beaucoup d'entre vous le savent, Eagle est spécialisée dans les animaux dressés à la sécurité et en fournit à ses clients. Ils sont plus connus pour leurs créatures paranormales, mais ils travaillent aussi beaucoup avec les créatures normales et sont en train d'explorer les options qui s'offrent à eux concernant les technocréatures.

UTILISATION DES ANIMAUX EN MILIEU CORPORATISTE

Toutes les mégacorpos utilisent des animaux, dans une certaine mesure. Pour le moment, je vais me concentrer sur le domaine de la sécurité vu que c'est souvent à l'occasion d'un conflit avec les forces de sécurité que les runners sont confrontés à des animaux (il est toujours possible, bien sûr, que vous ayez été engagé pour l'extraction d'un poisson rouge, après une méchante bagarre pour savoir qui en obtiendra la garde — et oui, je l'ai fait, et non, ce n'était pas drôle). Il existe une forte demande pour les animaux normaux dans le domaine de la sécurité même si on accorde beaucoup d'attention aux créatures paranormales ces temps-ci. Trois variétés principales d'animaux sont utilisées par la sécurité corporatiste traditionnelle. Les scientifiques sont en train d'explorer des applications plus à la pointe de la technologie et aussi plus expérimentales, mais pour le moment, vous serez plus susceptibles de voir les suivantes.

CRÉATURES ORDINAIRES

Les créatures normales, sans rien de spécial, sont celles que vous serez les plus à même de rencontrer. Elles sont, et de loin, les plus courantes. De façon générale, ces animaux sont mis dans des situations où leurs comportements naturels peuvent être exploités. Les chiens qui flairent les drogues ou les chevaux utilisés par les patrouilles montées, par exemple.

Les prix en baisse des drones, comparés aux coûts de dressage, de soins et d'utilisation, ont rendu les mesures de sécurité mécaniques plus attractives pour nombre de petites compagnies et pour le propriétaire moyen. Les drones ont des inconvénients supplémentaires, toutefois, comme la maintenance logicielle et matérielle. Un drone est souvent obsolète dans les trois à cinq ans, alors qu'un chien bien dressé peut être efficace en matière de sécurité pour une période pouvant aller jusqu'à dix ans.

Dans certains cas, un système héréditaire peut même apparaître chez les créatures — la première génération se reproduit, entraîne par la suite ses jeunes aux nouveaux comportements, et ainsi de suite. On voit souvent ce genre de choses parmi les essaims, les hordes et les animaux de meute les plus instinctives. Dès qu'un nouveau comportement est introduit, les adultes le transmettent à leur descendance.

- J'ai été confronté à un truc des plus carrément bizarres dans des jardins où nichait une volée de paons. Les oiseaux hurlaient dès que quelque chose — une personne, un autre gros animal ou un véhicule — pénétrait dans leur territoire. Un système d'alarme efficace — et qui a bien failli me faire avoir une attaque. Ces trucs avaient un cri qui ressemblait à des femmes appelant à l'aide, je blague pas.
- Mika

Il y a d'autres avantages à l'usage de créatures normales. Dans les centres urbains d'aujourd'hui, les animaux familiers vivants ont été remplacés par les drones et les familiers en RV.

EAGLE SECURITY, DÉPARTEMENT DU DRESSAGE ET DU DÉPLOIEMENT ANIMAL

Pendant des millénaires, les animaux ont été les compagnons les plus fidèles et de féroces protecteurs de l'humanité. Des milliers d'années d'élevage sélectif ont développé des créatures conçues pour les besoins humains — protection, compagnie, travail, assistance. Avec les temps modernes viennent les méthodes modernes de dressage, comme la capacité de modifier directement les gènes d'une créature afin qu'elle remplisse parfaitement le rôle désiré. Chez Eagle Security, nous sommes leaders sur le marché du dressage et de la mise en place sur site d'animaux destinés à compléter les besoins de sécurité de nos clients. Nous croyons qu'il faut combiner nos méthodes de dressage brevetées avec l'utilisation appropriée d'améliorations biologiques, génétiques ou cybernétiques. Tous les clients reçoivent un accès à notre bibliothèque globale traitant des soins aux animaux et de cours d'introduction au dressage. Nous fournissons aussi un support client jour et nuit, avec n'importe quel achat, il vous suffit de nous appeler. Des locations à court ou à long terme sont également disponibles. Si vous cherchez un ensemble de mesures globales, nous pouvons vous proposer un rendez-vous avec nos consultants de sécurité.

Pour plus d'informations, visitez Eagle Security dès aujourd'hui !

Message Urgent...

Les animaux familiers vivants qui sont encore populaires sont souvent plus petits et conçus pour vivre dans des enclaves denses d'habitations urbaines. Dans le même temps, la prolifération des drones — en patrouille dans les rues, s'occupant du réapprovisionnement des étagères des magasins, livrant des colis, etc. — a induit dans la société une certaine familiarité avec les assistants mécaniques. De sorte que les voleurs occasionnels et les citoyens sont souvent plus habitués à voir un drone qu'un animal. Ce manque de familiarité rend les créatures plus intimidantes.

Les créatures non augmentées sont également immunisées au hacking ou aux trucs des riggers et sont aussi beaucoup moins sujettes à la corruption que les gardes de sécurité métahumains, si elles sont dressées correctement.

- Hacker le NDC d'une maison, désactiver les alarmes, corrompre les drones et débloquer les portes ne sert à rien si un petit roquet plein de poils, qui n'arrête pas d'aboyer, t'attend à l'intérieur alors que tu essaies d'entrer sur la pointe des pieds.
- Glitch

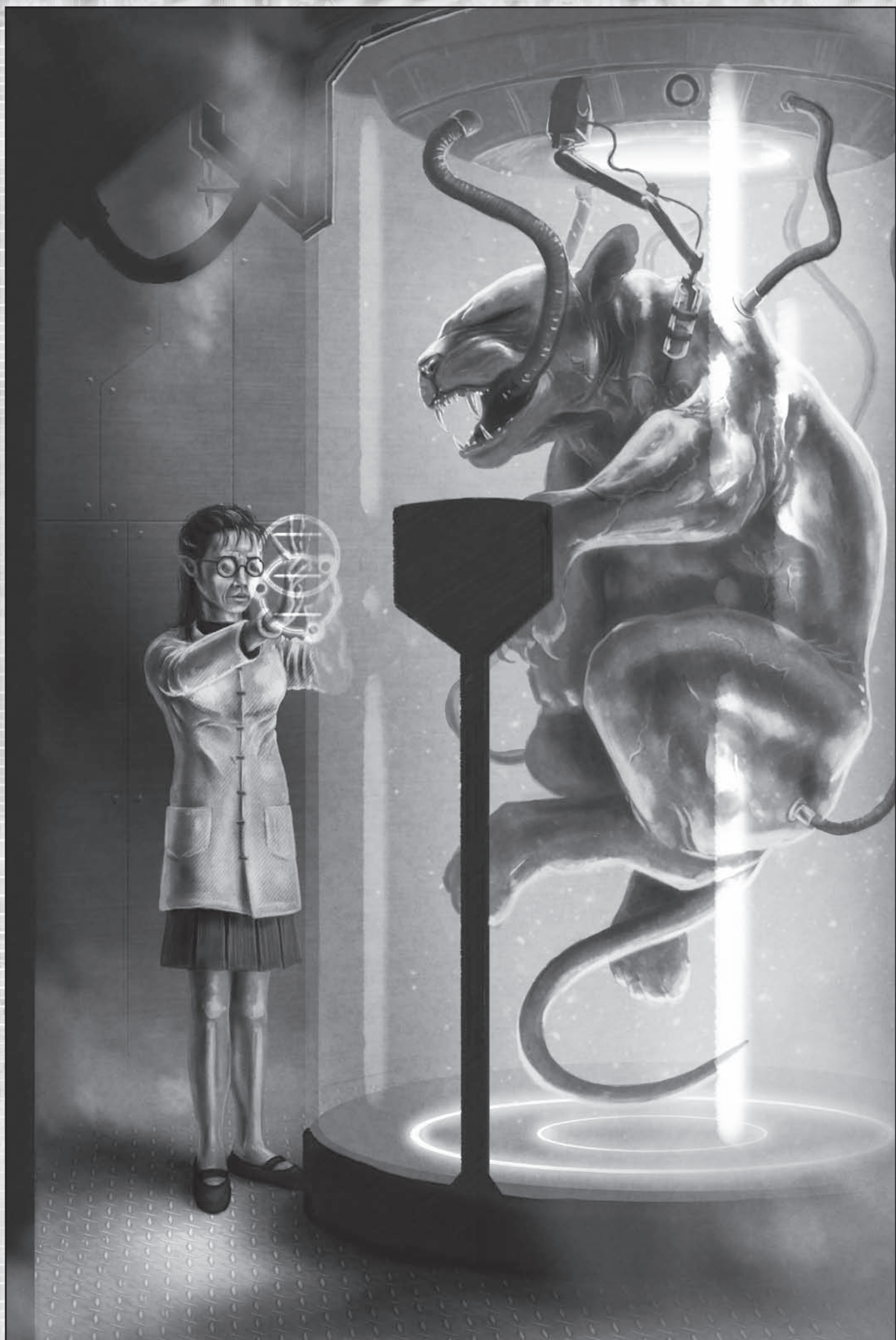
Enfin, il est facile de se procurer des créatures normales et elles sont (comparativement) peu coûteuses. Un bon nombre de programmes de dressage est utilisé depuis des décennies, depuis des siècles même, dans certains cas, et un large corpus est consacré aux soins à apporter aux créatures.

CRÉATURES AUGMENTÉES

La prochaine étape suit une progression logique si l'on considère notre obsession pour l'amélioration de nos propres corps par le bioware, le cyberware et la génétrique. Les animaux étaient les premiers sujets de tests pour des technologies que les métahumains considèrent comme acquises aujourd'hui. Il existe une grande variété de créatures augmentées, que l'on peut adapter à volonté afin de satisfaire tous les goûts.

Malheureusement, il existe quelques graves inconvénients à l'augmentation des créatures. L'un d'entre eux est le problème courant de la cyberpsychose. Les créatures dotées de





Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	3	6	6	1	5	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	5	2	11	2	

Déplacement : 15 / 35

Compétences : Athlétisme (GC) 3, Combat à mains nues 4, Filature 3, Intimidation 2, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD (FOR / 2 + 1)P, PA 0), Armure (1 / 1), Conscience, Mouvement (Personnel), Sens accrus (visions nocturne et thermographique)

Faiblesses : Allergie (argent, Modérée ; lumière du soleil, Légère)

FOMÓRAIG

Le fomóraig est un troll Infecté par le VVHMH II. Les changements comprennent un allongement des membres et la formation de dépôts osseux sur la peau. Ces derniers prennent la forme de « châtaignes » osseuses entourées de glandes sécrétant de l'acide. Les ongles des mains et des pieds se durcissent pour devenir des griffes. Les fomóraigs ont également des ouïes rudimentaires sur le cou et une crinière hirsute de cheveux châtain foncés ou bruns. Bien que principalement nocturnes, les fomóraigs chassent n'importe quand s'ils sont suffisamment affamés. Comme pour d'autres Infectés, le niveau d'intelligence d'un fomóraig peut varier d'à peine mieux que bestial à exceptionnellement brillant.

Habitat naturel : marais et régions boisées, principalement dans Tír na nÓg.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
10	2	4	10	1	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	3	5	3	7	1	

Déplacement : 15 / 35

Compétences : Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 4, Contresort 3, Intimidation 3, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure / Griffes : VD (FOR / 2 + 1)P, PA 0), Armure (3 / 3), Conscience, Garde magique (Personnel), Sécrétions corrosives

Faiblesses : Allergie (pollution de l'air, Modérée ; lumière du soleil, Légère), Exigence alimentaire (chair métahumaine). La chair cuite les rend malade et leur donne la nausée (p. 254, SR4A).

Notes : les fomóraigs ont une Allonge de +1. Certains fomóraigs peuvent avoir les traits Adepté, Adepté mystique ou Magicien.

GOBELIN

Les gobelins sont des nains Infectés par le VVHMH I. Le virus entraîne de terribles changements chez la victime, dont la perte de toute pilosité et graisses. Le goblin a ainsi une silhouette squelettique, sa peau tendue sur ses muscles noueux. Les oreilles du goblin sont grandes, longues et légèrement pointues. La nourriture favorite du goblin est la viande crue. Les gobelins ont souvent une odeur corporelle douceâtre écœurante qui apparaît avec le temps.

Comme chez nombre d'autres Infectés, le traumatisme de la transformation en goblin entraîne souvent une grave dégradation intellectuelle. Ce n'est pas une fatalité, toutefois, et on trouve chez les gobelins toute la gamme intellectuelle, du monstre sauvage au génie calculateur.

Habitat naturel : zones inhabitées dans le monde entier, généralement en sous-sol ou dans des bâtiments abandonnés.

PORTEUR

Bonus : 5 PC

Le personnage est positif pour l'infection au VVHMH, mais n'est pas Infecté, ou est un Infecté qui porte en lui de multiples souches virales. Ses fluides corporels contiennent un virus qu'il ne peut exprimer - comme le rétrovirus qui crée les fomóraigs chez un humain - mais qu'il peut transmettre aux autres. Seul un Infecté doté du pouvoir d'Infection peut devenir porteur d'un rétrovirus qui se propage uniquement via ce pouvoir. Tout Infecté « descendant » du personnage devient porteur de toutes les espèces de VVHMH infectant ce dernier. Le personnage reçoit un modificateur de réserve de dés de -2 à tous les tests sociaux impliquant d'autres métahumains ou sasquatchs au courant de son statut de porteur.

Ce défaut peut être acquis plusieurs fois, le personnage choisissant une souche différente à chaque fois. Le modificateur de réserve de dés est cumulatif. Un personnage ne peut être Porteur à la fois des souches transformant en vampire et en nosferatu.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	3	4	6	1	4	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	3	2D6-1	3	8	2	

Déplacement : 8 / 20

Compétences : Combat à mains nues 3, Filature 4, Infiltration 2, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD (FOR / 2 + 1)P, PA 0), Conscience, Drain d'Essence, Immunité (feu), Infection, Régénération, Sens accrus (odorat, goût)

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Légère), Exigence alimentaire (chair métahumaine), Perte d'Essence, Vulnérabilité (fer). Les gobelins ne peuvent digérer de nourriture très élaborée, elle leur donne la nausée (p. 254, SR4A) en cas d'ingestion.

Notes : certains gobelins peuvent avoir les traits Adepté, Adepté mystique ou Magicien.

GRENDDEL

Le grenddel est un ork Infecté par le VVHMH II. C'est habituellement une bête calme, bien que d'allure brutale. Généralement charognard, il chasse si nécessaire. Bien que la maladie ait virtuellement rendu cette créature non-pensante, le grenddel fait montre d'une grande ingéniosité quand c'est nécessaire. Il dispose des pièges simples pour protéger son repaire, par exemple. Il peut également envoyer de petites nuées de vermines attaquer les créatures et personnes qu'il perçoit comme une menace, affaiblissant ainsi ses ennemis grâce à ces petites créatures avant de s'engager lui-même dans la bataille.

Habitat naturel : des tunnels dans la plupart des zones inhabitées du monde entier.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	4	4	8	1	4	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	1	5	3	8	1	

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Combat à mains nues 3, Escalade 2, Filature 4, Perception 4

Pouvoirs : Conscience, Contrôle animal (créatures souterraines), Sens accrus (odorat, visions nocturne et thermographique)

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Légère)

Notes : l'indice de Charisme pour le pouvoir de Contrôle animal est 4. Les grenddels ont une Allonge de +1.

KOALA VAMPIRE

Version Éveillée du koala, le koala vampire se distingue de son cousin ordinaire par sa fourrure noir de jais et ses dents et griffes coupantes comme des rasoirs. Il est omnivore, se nourrissant de l'eucalyptus comme un koala ordinaire mais également de chair animale. Il ne chasse pas sa proie, mais attend qu'elle vienne à lui. Une fois qu'une victime convenable apparaît sous les branches de l'arbre qu'habite le koala vampire, il se laisse tomber sur elle et l'attaque avec ses griffes.

Des tests ont montré que le koala vampire est porteur du VVHMH II, bien qu'il ne soit pas Infecté. Le pire, toutefois, est le nombre croissant de cas de victimes survivantes qui ont contracté la maladie.

Habitat naturel : zone forestières d'Australie.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	3	3	5	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	2	6	2	7	1	

Déplacement : 8 / 20

Traits : Porteur (VVHMH II)

Compétences : Combat à mains nues 2, Filature 3, Escalade 2, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure / Griffes : VD (FOR / 2) P, PA -1), Couleur adaptative, Immunité (pathogènes, toxines)

Faiblesses : Exigence alimentaire (eucalyptus)

Notes : les koalas vampires ont une Allonge de -1.

LOUP-GAROU

Le loup-garou est un humain Infecté par le VVHMH II. Après que le virus se soit installé, l'hôte est considérablement changé. Son corps est couvert d'une courte fourrure de couleur gris-noir. Les lèvres se retroussent, révélant des dents plus acérées et des canines prononcées. Les ongles s'allongent et se durcissent pour devenir des griffes. La transformation en loup-garou est particulièrement brutale : le traumatisme cause fréquemment, mais pas tout le temps, une forte baisse des capacités intellectuelles. Le loup-garou vit comme un charognard la plupart du temps, sauf pendant une période de 4 à 6 jours tous les 28, pendant laquelle il devient un monstre vorace qui attaque et tue toute créature sur son passage.

Habitat naturel : zones inhabitées dans le monde entier.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	3	3	7	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
4	2	5	3	7	1	

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale 3, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 3, Filature 4, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD (FOR / 2 + 1)P, PA 0), Conscience, Nature duale, Sens accru (vision thermographique)

Faiblesses : Allergie (Modérée, à l'aconit, au raifort et à la lumière du soleil), Exigence alimentaire (chair métahumaine)

Notes : lors du pic de 4 à 6 jours de son cycle de 28 jours, un loup-garou devient sauvage et entre en rage (comme décrit pour l'esprit mentor Ours, p. 201, SR4A) et combat comme s'il avait une pompe à adrénaline d'Indice 2 (p. 346, SR4A).

MUTAQUA

Qu'ils soient victimes de la progression naturelle de la mutation virale ou une expérimentation génétique effroyable,

les mutaquas sont des trolls Infectés par la souche Bruckner-Langer du VVHMH I. Comme leurs petits cousins, les dzoo-noo-quas, les mutaquas sont grotesquement difformes, une peau blanche et dure recouvrant leurs dépôts osseux dermiques.

Habitat naturel : réseaux de tunnels, généralement dans les îles britanniques.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
9	3	5	10	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	3	2D6+3	4	9	2	

Déplacement : 15 / 35

Traits : Adepté

Compétences : Analyse astrale 3, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 3, Contresort 4, Filature 4, Infiltration 4, Intimidation 3, Perception 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD (FOR / 2 + 2)P, PA 0), Armure (4 / 4), Conscience, Drain d'Essence, Infection, Garde magique (lui-même seulement), Nature duale, Peur, Régénération, Sens accru (ouïe, visions nocturne et thermographique).

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Grave), Exigence alimentaire (chair métahumaine), Perte d'Essence (tous les 2 mois)

Notes : les mutaquas ont une Allonge de +1. Le meneur de jeu devrait en plus assigner des pouvoirs d'adepte au mutaqua. Enfin, l'Essence maximale qu'un mutaqua peut obtenir par Drain d'Essence est égale à 18.

NOSFERATU

Les nosferatus sont des humains Infectés par la très rare souche Bruckner-Langer du VVHMH I. Comme les vampires, ils consomment du sang pour vivre, mais contrairement à eux, ils peuvent ingérer d'autres nourritures s'ils le désirent. Autre différence avec les vampires, ils ont plus de mal à se fondre dans l'humanité. Ils perdent toute leur pilosité faciale et corporelle, leurs incisives et leurs canines deviennent plus tranchantes et bien plus prononcées, et leur peau devient très pâle. Ils ont également l'air émacié, décharné.

Ce sont des créatures presque exclusivement nocturnes. Ils sont très intelligents, rusés et patients. Les nosferatus sont généralement capables de surclasser leurs ennemis dans ces domaines.

Habitat naturel : zones inhabitées dans le monde entier.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	4	4	4	5	5	5
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	
5	3	2D6+5	4	9	2	

Déplacement : 10 / 25

Traits : Magicien

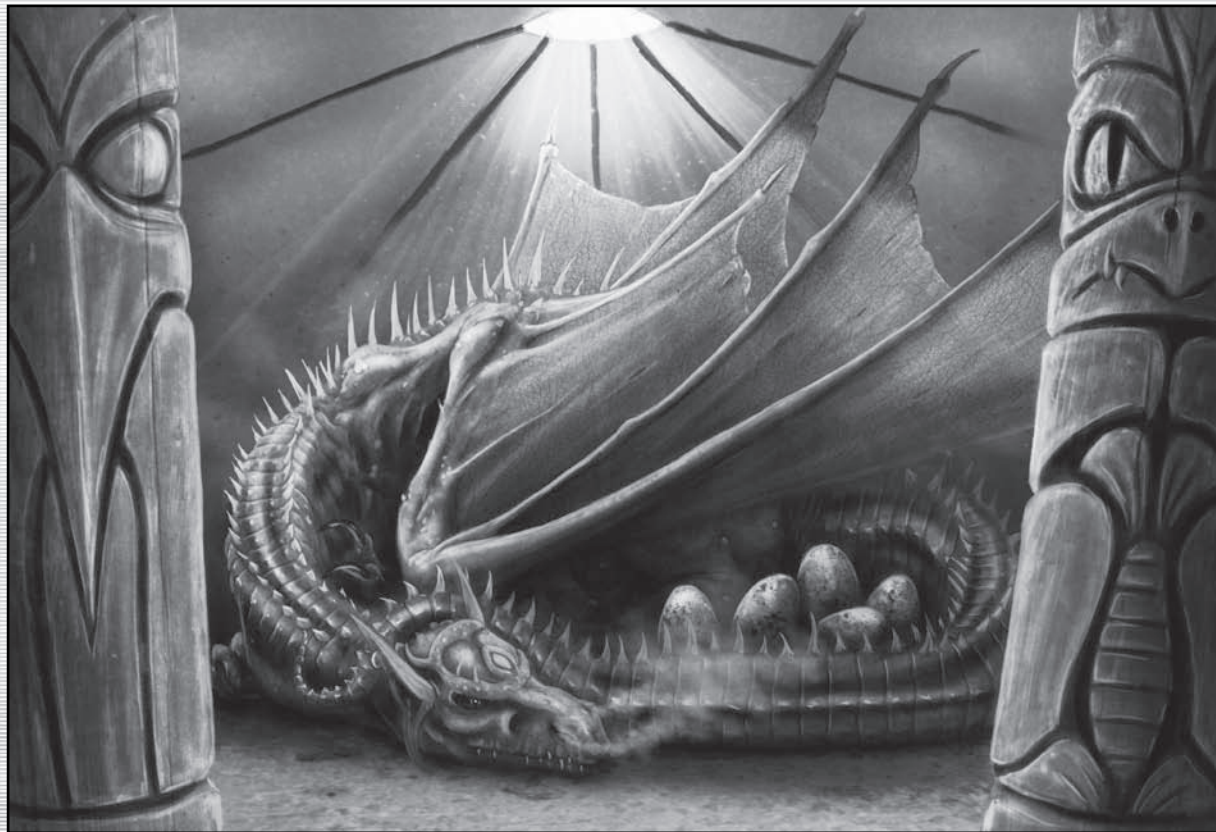
Compétences : Combat à mains nues 3, Conjuración (GC) 3, Filature 4, Infiltration 3, Influence (GC) 3, Perception 4, Sorcellerie (GC) 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD (FOR / 2 + 1)P, PA 0, Allonge -1), Armure (4 / 4), Compulsion, Conscience, Drain d'Essence, Immunité (âge, pathogènes, toxines), Infection, Influence, Peur, Régénération, Sens accru (ouïe, visions nocturne et thermographique).

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Grave), Exigence alimentaire (sang métahumain), Perte d'Essence (tous les 6 mois)

Notes : l'Essence maximale qu'un nosferatu peut drainer est égale à trois fois son maximum naturel en Essence.





TRANSMISSION.....

draconique, étant donnée leur position dans la mythologie et le symbolisme magique. Ces draconiformes spirituels ressemblent généralement autant à de vrais dracomorphes que les descriptions artistiques, antérieures à l'Éveil, des dragons ressemblent à un véritable dragon.

- Une étude menée par des étudiants d'UCLA a montré que les esprits draconiformes sont, de façon graduelle, devenus plus « réalistes » avec les années passées depuis l'Éveil. Ce serait vraisemblablement parce que les magiciens savent mieux désormais à quoi ressemblent les dracomorphes et qu'ils influencent inconsciemment leur conjuration. Naturellement, c'est un point de vue purement hermétique.
- Winterhawk

CULTURE DRACONIQUE

Les dragons ont une culture hautement développée dont les métahumains n'ont seulement eu qu'un aperçu. Il existe des indices flagrants concernant l'étiquette et les rituels dont ils font montre quand ils s'adressent l'un à l'autre, quand ils se défient, se combattent et quand ils expriment leur domination ou le respect qu'ils ont pour un territoire donné. Néanmoins, il y a encore beaucoup de choses que nous ne savons pas, que nous ne pouvons pas savoir. La plupart des dragons semblent communiquer en faisant usage d'une forme de télépathie connue sous le nom de Draconique, en plus de gestes rituels, de postures et, dans certains cas, de danses aériennes. S'ils ont un langage écrit unique, aucun exemple n'en a encore été découvert. Même les noms et titre draconiques — comme Maître de l'Or, Maître du savoir et Maître de la nuit — restent opaques à l'interprétation métahumaine. Ceci dit, certains aspects de la psychologie et de la sociologie des dragons sont devenus évidents, principalement grâce aux documents publiés par la Fondation Draco.

RELATIONS DRACONIQUES

Pour la plupart, les interactions entre dragons demeurent un mystère pour la métahumanité. Les métahumains les plus proches du genre des dragons sont peu disposés à partager leurs secrets et les entretiens avec des dragons ne fournissent que peu de réponses substantielles. Par conséquent, ce chapitre est regrettamment plus court que je ne l'aurais aimé. L'examen des flux d'informations sur Usenet peut néanmoins nous conduire, au minimum, à un nombre limité d'inférences.

- Les révélations de Dunkelzahn et de Masaru pendant les épisodes de Wyrms Talk sont en contraste direct avec le souci draconique du secret décrit ici. La plupart de nos connaissances vient de leurs discussions ouvertes.
- Sunshine

Parmi ces inférences, on trouve le fait clair et établi que les dragons, en particulier les grands, n'œuvrent pas par solidarité philosophique. Un des exemples les plus flagrants est la bataille bien documentée entre Lofwyr et Nachtmeister en juin 2062. Les deux géants physiques et corporatistes se sont affrontés dans un duel à mort au-dessus de la ville de Francfort. Lofwyr a finalement triomphé dans cette bataille épique et a tué son adversaire. De même, l'implication directe de Schwartzkopf dans l'éducation métahumaine est un contraste direct à la propension continue de Sirrurg pour la dévastation.

Néanmoins, il est clair que de nombreux dragons font montre de beaucoup de respect les uns pour les autres. Y compris les dragons que l'on aurait pensés en désaccord. Les rapports faisant état de longues danses aériennes rituelles exécutées au-dessus de DC, peu de temps après la mort de Dunkelzahn, en est un exemple typique. Si les adeptes de la théorie du complot parlent de rencontres d'un « conseil des dragons », il n'existe aucune preuve pour soutenir une notion aussi fantastique.

Ceux qui possèdent la vision la plus claire concernant la société draconique sont, sans aucun doute, ceux à qui fut

accordée l'occasion de travailler pour ou d'étudier avec un dragon. Les critères de sélection pour de telles positions ne sont pas clairs et varient très probablement d'un dragon à l'autre. Ce qui est clair, en revanche, est que ceux qui ont travaillé dans de tels environnements sont invariablement transformés par leur expérience. Il est irréfutable que le fait de travailler à une telle proximité d'un dragon puisse déclencher un niveau de maturation intellectuelle et philosophique, bien que les métahumains ne puissent pas toujours décrire le changement de personnalité comme un changement positif.

De nombreux dragons assument également des rôles centraux au sein d'organisations principalement métahumaines. Il existe d'innombrables cas de dragons jouant un rôle moteur dans les aspects corporatistes, spirituels, académiques, politiques et même sociaux de la société. Notre monde moderne est souvent redéfini par leurs actions, même si les motivations de dragons restent mystérieuses.

Dragons adultes

L'apprenti le plus courant d'un dragon est, ce n'est pas surprenant, un dragon plus jeune. Les grands dragons prennent fréquemment sous leur tutelle des dragons plus jeunes. Le dragon le plus jeune tire clairement bénéfice de cette relation — ils profitent ainsi d'une extraordinaire occasion d'éducation. La façon dont le dragon plus ancien est compensé pour ses efforts reste floue, mais il est clair qu'ils acceptent un certain niveau de risque en permettant à un autre dragon d'entrer dans leur cercle intérieur.

Drakes

Les métahumains qui possèdent la capacité innée d'assumer une forme draconique sont hautement prisés par les dragons pour leur servir d'assistants. Ce que leurs devoirs nécessitent n'est pas très clair, mais je n'ai la connaissance d'aucun drake employé par un dragon qui n'ait jamais mis fin avec succès à une telle association. Un certain nombre de drakes ont accepté de se réfugier à la Fondation Draco, mais on ne sait pas pourquoi ils ont choisi de prendre cette décision.

- Les drakes que j'ai rencontrés ne veulent pas parler de la raison pour laquelle ils se cachent. Le plus dont j'ai pu tirer était le commentaire de l'un d'eux qui me disait que c'était « plus un engagement que je suis disposé à effectuer ».

- Elijah

Animaux paranormaux

De nombreux dragons incluent des animaux Éveillés conscients et proches de la conscience dans leur entourage. Ce peut être dû à leur absence inhérente de parti pris culturel en faveur des métahumains ou de leur plus grand intérêt typique pour les causes environnementales que tant de dragons embrassent. Dans tous les cas, les dragons proposent souvent un emploi ou établissent des protectorats pour des êtres tels que les sasquatchs, les centaures, les tritons et même les drakons. Ces derniers, en particulier, sont aussi intelligents que des chimpanzés ou des gorilles et les dragons semblent être en mesure de communiquer avec eux par quelque moyen.

Esprits

Certains dragons font preuve d'une grande affinité avec le monde astral et en particulier avec les esprits libres. Ces entités ont la capacité d'établir des relations de travail à plus long terme avec un dragon, plus appropriées aux buts à plus long terme de l'espèce. Les termes de l'emploi sont vraisemblablement avantageux pour le dragon et pour l'esprit libre, mais la façon dont l'esprit tire bénéfice d'une telle relation demeure assez floue. Il est probable que certains des êtres identifiés comme des drakes puissent être, en fait, une variante d'esprit allié unique aux traditions magiques draconiques.

Métahumains

Un certain nombre de métahumains (qu'on ne pense pas être des drakes) font carrière au service des dragons. Les devoirs et les attributions d'une telle carrière peuvent varier considérablement, mais une constante demeure. Invariablement, les erreurs métahumaines les conduisent souvent à une fin prématurée, bien que nombreux soient les employés qui prospèrent sur une longue période. Le vieux proverbe n'existe pas pour rien.

LA MAGIE DRAGONIQUE

Les entretiens avec les dragons au sujet de la nature de la magie rencontrent généralement un silence glacial. Même s'il est clair que les dragons sont par essence magiques, il est difficile de savoir s'il existe une doctrine métaphysique cohérente derrière leur pratique de la magie. Selon des sources non confirmées, les magiciens métahumains peuvent apprendre des techniques magiques auprès des dragons, ce qui implique que leur usage de la magie est plus qu'un comportement instinctif.

La nature de la magie draconique est clairement différente, toutefois, des traditions pratiquées par les métahumains. Si les interactions d'un métahumain Éveillé avec les esprits sont définies par leur tradition, l'observation a prouvé que les dragons en ont une interprétation plus large. Cette compréhension leur permet d'invoquer n'importe quel type connu d'esprit et, dans plusieurs cas, des esprits que les magiciens métahumains expérimentés ont été complètement incapables d'identifier.

De plus, les dragons sont capables de canaliser beaucoup plus de mana (dans des proportions drastiques) que les métahumains les plus expérimentés. Ceci peut être une conséquence directe de leur nature Éveillée ou de leurs traditions et techniques métamagiques uniques.

LES GRANDS DRAGONS

Il existe dix-sept grands dragons vivants confirmés à l'heure actuelle. Il pourrait y en avoir d'autres — tout

ARTICLE ÆTHERPEDIA : *les Children of the Dragon*

C'est une secte religieuse est née suite à l'assassinat du Président Dunkelzahn. Les Children of the Dragon (CotD, les Enfants du Dragon) ont été fondés après que leur chef, David Dragonson, témoin de la mort de Dunkelzahn, fit l'expérience d'une vision extatique qui a Éveillé ses capacités magiques latentes. Les CotD recherchent la paix et la compréhension entre les métahumains et les autres entités, comme les esprits libres, les créatures conscientes et les intelligences synthétiques. Ils font la promotion du culte de l'Esprit du Grand Dragon, dont l'avatar mortel était Dunkelzahn. La majeure partie du Sixième Monde croit que les CotD, et leur fondateur David Dragonson en particulier, sont des adorateurs de dragons perdus dans leurs propres illusions, mais leurs efforts charitables pour apaiser la situation difficile des SINless et pour accepter toutes les espèces de conscients ont fait croître l'église.

Joshua Morningstar, membre de longue date des CotD fut témoin de l'apparition de Ghostwalker de la faille de Dunkelzahn pendant l'Année de la Comète. L'expérience a déclenché chez lui une vision extatique semblable à celle de Dragonson. Déjà magicien, Morningstar s'est Éveillé en tant que drake. La différence entre les visions de Morningstar et de Dragonson a suscité un conflit interne chez les CotD, et la congrégation de Denver s'est divisée pour devenir sa propre secte : la Church of the Dragon Reborn. Morningstar embrasse la croyance que Ghostwalker est le nouvel avatar de l'Esprit du Grand Dragon. On dit que Ghostwalker lui-même n'a pas publiquement interagi avec l'église mais qu'il soutient silencieusement ses efforts.

DRAGONS



TECHNOLUTION

Posté par The Smiling Bandit

« Il y a plus de choses au ciel et sur la terre, Horatio, qu'il n'en est rêvé dans votre philosophie. » J'ai choisi de débiter ma petite « conférence » par cette citation de Shakespeare (*Hamlet*, plus exactement) car cette phrase est encore plus vraie aujourd'hui que jamais.

Il est ironique que même soixante ans après l'Éveil, qui a introduit (ou réintroduit, selon ce que vous croyez) une pléthore de paracréatures en ce monde, le genre humain n'ait pas créé un antonyme pour « extinction ». Et pourtant nous voilà, observant encore le même phénomène.

Il y a quelques temps de cela, lorsque j'ai posté ma *Génétique pour débutants* sur le Jackpoint, Baka avait demandé s'il pouvait exister des créatures qui peuvent se connecter de manière innée à la Matrice. Ça ressemblait à une plaisanterie à l'époque, quand la recherche sur le phénomène technomancien venait de démarquer, mais maintenant nous les avons découvertes. Considérez donc cet article comme la réponse la plus tardive et la plus détaillée que le Jackpoint ait hébergée à une question de posteur. La vérité est que, oui, il existe des créatures qui peuvent se connecter à la Matrice tout comme les technomanciens.

- Tu me fais marcher.
- Clockwork

Des rumeurs au sujet de « d'animaux » rôdant dans la Matrice ont existé sur des forums et des SIG depuis sa création, mais la plupart des histoires récentes peuvent être attribuées à des conflits entre des utilisateurs matriciels ordinaires et des sprites ou des IA sauvages. Néanmoins, certains incidents ont fortement suggéré l'existence de créatures Émergées. Avec l'aide de Glitch et Netcat, qui ont creusé et hacké un peu plus en profondeur, j'ai été capable de rassembler quelques preuves concrètes.

- À ton service. Je suis aussi ravie que tu n'aies pas considéré (comme d'autres l'ont fait) que je devrais arrêter de hacker ou de creuser dans les domaines de résonance maintenant.
- Netcat

Attendez-vous à l'inattendu

Le premier problème est que peu de gens suspectent qu'il puisse y avoir des animaux avec les mêmes capacités que les technomanciens. Malgré les similitudes entre technomanciens et magiciens, peu nombreux sont ceux qui se sont demandé si le parallèle s'étendait au royaume animal. Lorsque les gens rencontrent des choses étranges, ils essaient en général de rationaliser de tels phénomènes. Avec tous les caprices de la Matrice, il est presque toujours possible de trouver une explication plausible qui ne nécessite pas de notion aussi ésotérique qu'une « créature de la Résonance ».

Le deuxième problème est que l'implication d'un technomancien n'est pas facile à déceler. Leurs interactions avec les systèmes matriciels peuvent facilement s'interpréter comme celles d'un hacker, d'un technomancien, d'un sprite ou d'une IA. Après tout, les icônes ne sont que des logiciels. Tous ces types d'utilisateurs peuvent choisir de prendre n'importe quelle forme dans la Matrice.

// upload de texte Unifomat :: utilisateur The Smiling Bandit //

UNE IA SAUVAGE DANS LE RÉSEAU DE MÉTROS PARISIEN ?

Le métro parisien, le système de transport souterrain rapide qui venait à peine d'être remplacé suite au Crash 2.0 par un système de contrôle géré par agent conçu par ESUS, a récemment été victime d'une multitude de pannes, dysfonctionnements, erreurs et autres accrocs dans le réseau. Les retards en résultant n'étaient qu'une gêne mineure pour les passagers,

SUJETS CHAUDS DANS LES R&D CORPORATISTES

RUMEUR : technorenifleurs biologiques Parashield

(Posté par Monkeywrench)

De récentes histoires sur les sites de discussion écologiques et au sein de cellules du Front de Libération Éveillé indiquent que la filiale Parashield de MCT a produit une espèce capable d'identifier des technomanciens. La manière dont l'animal réussit cette prouesse n'est pas claire, mais les théories incluent des odeurs ou des phéromones uniques aux technomanciens (aucune recherche publiée ne soutient cette idée) ou une capacité à sentir l'hypothétique « aura » bioélectrique d'un technomancien.

Le vrai problème semble être la rentabilité. Les projections financières et autres analyses de marché concernant l'inclusion de ces technorenifleurs dans des dispositifs de sécurité sur des sites corporatistes ou des aéroports nationaux feraient grimper les prix jusqu'à la stratosphère. Le dressage ou l'élevage de ces espèces peut également représenter un gros défi qui pourrait s'avérer bloquant. On ne connaît pas non plus l'origine du technorenifleur, qu'il ait été découvert dans la nature, modifié à partir d'une créature sauvage, ou créé génétiquement. <Ajouter un commentaire>

Des biodrones de nouvelle génération ?

(Posté par Reality Czech)

J'ai récemment trouvé un commlink personnel qui a appartenu à un généticien de Shiwase Biotech. Il s'y trouvait une vidéo concernant un projet de recherche, cryptée et piégée avec une bombe matricielle, que je devais partager. Apparemment ils ont franchi une étape dans l'intégration par croissance en cuve, leur permettant d'équiper des animaux de compétences câblées et de les dresser avec des skillssofts pour métahumains (ce n'est qu'une estimation de ce qui était montré dans la vidéo car je n'ai trouvé aucune spécification). La vidéo montrait un furet capable de copier la motricité fine métahumaine. Il crochetait une serrure et était même capable de court-circuiter électroniquement un maglock (doté d'un dispositif anti-effraction). Sacrement impressionnant, je dois l'admettre. <Ajouter un commentaire>

- Ce post a été taggé par un utilisateur de votre réseau.
- Lecture du tag en cours...

- Le prototype de biorenifleur de Parashield est une sorte de technochien.
- Netcat

les usagers habituels et les touristes visitant le métropolex de Paris. Quand des lignes entières se sont arrêtées, la situation a commencé à devenir plus sérieuse.

Quand un groupe de 56 passagers dut être secouru après que la Ligne 10 se soit arrêtée dans un tunnel entre Duroc et Vaneau, le Conseil de la ville commença à mettre la pression à ESUS pour que le problème soit résolu. Des techniciens furent dépêchés sur place pour vérifier les systèmes de l'infrastructure dans les tunnels (ESUS ayant négligé d'inclure des logiciels de diagnostic). Alors qu'ils inspectaient des nœuds matriciels, les techniciens furent attaqués par ce qui ressemblait à un essaim d'insectes qui se cachait dans l'un d'eux. Quand des hackers de combat accédèrent au réseau quelques heures plus tard, l'essaim avait disparu. Des spéculations suggèrent qu'une IA sauvage se cache dans le système et devrait en être évincée.

// Fin du texte Unifomat :: utilisateur The Smiling Bandit //
// Timestamp : 11/28/71 //

- Après avoir fouillé un peu dans le réseau du QG parisien d'ESUS, je suis tombé sur cet email qui explique un peu mieux les détails.
- Glitch

Message Urgent...

