Les Joueurs dans l'univers de Shadowrun

lundi 26 décembre 2005

LES SHADOWRUNNERS

Un shadowrunner est une sorte de mercenaire des rues, qui loue ses services au plus offrant.

En général, il travaille pour les mégacorporations.
Mais attention : il n'est pas l'employé d'une corpo.
Il bosse tantôt pour l'une tantôt pour une autre,au coup par coup.
Pouquoi une mégacorporation peut-elle avoir besoin de tels individus ?
Pour deux raisons : d'abord, ils n'ont aucune existence officielle. D'une manière ou d'une autre, les shadowrunners ont tout fait pour ne pas figurer dans les registres civils, militaires ou corporatistes (ou alors seulement sous une identité d'emprunt).Comme ils ne sont fichés nulle part, il est très difficile de faire le lien entre eux et la corpo qui les emploie, pour peu que celle-ci se soit montrée discrète à l'embauche. De plus, ils connaissent bien mieux la rue et sa faune que les agents de sécurité corporatistes, et ils s'y fondent parfaitement. Donc ils sont plus efficaces et plus discrets pour accomplir de basses besognes où une connaissance de la ville est cruciale.

Autre question cruciale : qu'est-ce qui pousse des gens à adopter la profession risquée de shadowrunner ?
En fait, il y a autant de motivations qu'il y a de shadowrunners. Certains font ça pour le fun (le frisson,si vous préférez). D'autres accèptent les missions dirigées contre certaines corporations par esprit de vengeance (dans le cas où la corpo a causé du tort au shadowrunner par le passé). Certains font ça parce qu'ils sentent que la mission qu'on veut leur confier s'inscrit dans l'ordre des choses, ou parce qu'ils aiment l'action et l'aventure.
Enfin, il y a ceux qui font ça bassement pour le pognon - et ils sont nombreux ! Il faut bien comprendre que la plupart des shadowrunners se sont retrouvés un jour ou l'autre au ban de la société. Pour survivre, ils ne peuvent compter que sur ce genre de travail occasionel. Ils ne peuvent prétendre ni aux allocations chômage,

ni à la caisse de retraite. Alors quel meilleur moyen pour se tirer au soleil que de faire quelques boulots risqués et bien payés quand on est jeune et plein de talent ?

Ceci ne veut pas dire que le shadowrunner a renoncé à toute dignité humaine. C'est vrai qu'on leur propose bien souvent de faire des trucs dégueulasses. Mais après tout, personne ne les force à prendre les missions les plus crades comme les assassinats, les rapts ou les attentats. Le convoi d'informations, la recherche de personnes disparues, le cambriolage, ça paye aussi. Il y a assez de boulot pour tous : les sans scrupules, et les idéalistes. Le tout est de savoir ce que chacun est prêt à faire pour gagner ses nuyens.

LES ARCHETYPES

Les talents des shadowrunners sont variés. Le jeu présente de nombreux archétypes de personnages, qui sont autant de modèles dont on peut s'inspirer pour créer son shadowrunner. Voici en gros les différentes spécialités que l'on rencontre dans la rue :

Les implantés

L'implanté n'a pas hésité à renoncer à certaines parties de son anatomie (après un accident, ou par choix délibéré) pour les remplacer par des prothèses cybernétiques dernier cri. (La cybernétique est tellement efficace en 2050 !) On distingue plusieurs types d'individus implantés :

Le samouraï des rues s'est fait une spécialité des implants de combat. Toutes ses prothèses n'ont qu'un but : le rendre plus efficace dans la bataille. Attention cependant, à ne pas prendre le samouraï pour une brute sans cervelle. En vrai professionnel, il sait quand faire parler les armes et quand être discret. De plus, il a bien souvent un code de l'honneur qui le pousse a faire des combats à la loyale (d'où le nom "samouraï"). Mais personne n'a dit qu'il faille s'encombrer de principes rétrogrades. Après tout, c'est la jungle, dans la rue.

L'interfacé, lui, préfère les implants lui permettant de dialoguer avec les machines. Il se branche sur une voiture, et hop, il ne la conduit plus, il est la voiture. Ce qui lui permet d'atteindre des performances de conduite inouïes. Et c'est pareil pour un camion, des drones de surveillance, un hélico, etc. L'interfacé, s'il se montre habile et persévérant, acquiert le prestige et la valeur des meilleurs pilotes d'essai.

Bien sur, personne n'est obligé de s'en tenir à ces deux stéréotypes. On peut aussi se contenter de remplacer ses yeux myopes, et on est déjà un implanté. Mais les prothèses chromées, c'est tellement fun, et ca vous rent tellement plus efficace, qu'on n'en a jamais assez. Attention toutefois : plus on met d'implants dans un bonhomme, plus il se détache de son corps et devient une machine à visage humain. Au delà d'un certain seuil, le cyborg perd toute humanité et meurt. Son esprit quitte tout simplement son corps plus mécanique que humain, car plus rien ne le retient dans cette enveloppe artificielle. Une bien triste fin pour ce genre de personnage.

Les deckers

Ce sont les pirates informatiques modernes. Ils se connectent directement aux systèmes informatiques par l'intermédiaire d'une prise neurale. Trouvez une connexion à l'ordinateur qui va bien, et ils en prennent le contrôle en un clin d'oeil pour en tirer la substantifique moelle. Informations, systèmes de sécurité, argent électronique, rien ne leur échappe. Mais

attention, c'est pas toujours facile. Les corpos ont des programmes de défense qui peuvent vous griller le cerveau pour protéger leurs données (on appelle ça de la GLACE). Mais c'est le prix à payer pour profiter de la Matrice : l'univers virtuel qui représente tous les ordinateurs du monde. Un super-internet complètement interactif dans lequel les cinq sens sont à la fête. D'ailleurs, s'il ne fallait pas nourrir leur corps pour rester en vie, bon nombre de deckers resteraient branchés en permanence sur le réseau. La vie est tellement plus fun dans la matrice !

Les magiciens

Ils se divisent en deux catégories bien distinctes. Ceux qui considèrent la magie comme une simple science qu'il faut étudier pour pouvoir l'utiliser : **les mages**. Les mages shadowrunners ont délaissé quelque peu les études pour passer à un côté un peu plus pratique. Lancer de sorts, invocation d'élémentaires pour vous aider dans votre mission, ils font des choses sensationnelles.

Les shamans ont une approche un peu différente de la magie. Ils tirent leur pouvoir de Totem. Totem est la quintessence d'un certain état d'esprit, représenté généralement par un animal. Chaque Totem choisit ses shamans, et leur apprend la voie des esprits. Il leur explique le moyen de lancer des sorts, mais aussi comment parler aux esprits qui peuplent toute région, et s'en faire des alliés. Mais n'allez pas croire qu'il faut faire des danses interminables avec des masques ridicules pour obtenir un quelconque effet magique. C'était bon pour avant l'Eveil, ça. Maintenant, un peu de concentration, deux ou trois passes de mains, et le feu d'artifice se déclenche. De plus, ne croyez pas qu'il faille être absoluement indien pour être shaman. Les Totems choisit ses disciples sans considération de race, sexe ou classe sociale.

Que leur conception de la magie soit rigoureuse et studieuse, ou instinctive et insufflée par leur Totem, les magiciens ont de nombreux points communs. Ils peuvent lancer des sorts, et utiliser l'espace astral (l'espace astral est un double magique de notre monde, dans lequel les magiciens peuvent se mouvoir à leur guise, voir la vraie nature des choses et faire des trucs encore plus délirants). Ils peuvent aussi invoquer des esprits. Un magicien invoquera des élémentaires, alors que le shaman se liera des esprits de la nature, des cités ou des hommes. Les deux types de magiciens peuvent tenter de contrôler ou bannir un esprit ennemi. Bref, on se demande souvent s'il y a quelque chose qu'un bon magicien ne pourrait pas faire…

Les adeptes

Ce sont des gens qui utilisent la magie dans une moindre mesure que les magiciens. Soit ce sont des adeptes sorciers, qui ne savent lancer que des sorts. Soit ce sont des adeptes spirites, qui ne peuvent qu'invoquer ou repousser les esprits. Dans les deux cas, ils agissent comme des magiciens, mais uniquement dans leur spécialité. Pourquoi ? Peut-être parce qu'ils sont moins doués, ou parce qu'ils ne veulent pas passer trop de temps à étudier tous les aspects de la magie. Inconvénient : l'espace astral leur est fermé, même s'ils le perçoivent. Ils peuvent le voir, mais pas s'y mouvoir.
Les adeptes physiques sont encore une catégorie à part. Eux utilisent la magie de manière inconsciente, pour améliorer leur corps et repousser leurs limites des capacités physiques et mentales. Ils ne lancent pas de sorts à proprement parler, mais leur concentration et leur volonté canalisent les puissances magiques pour obtenir des réflexes surhumains, ou des mains au contact mortel, ou

une force diabolique, etc. Très sympa à jouer, aussi.

Les inclassables

Certains shadowrunners ne rentrent dans aucune des catégories précitées (comme 70% de la population en 2050). Par exemple, il existe quelques rockers qui font des shadowruns au lieu de répéter bien au chaud dans leur studio. Ils puisent leur inspiration dans leurs aventures.

Un autre exemple est le gars qui refuse de faire de la magie ("Un truc de fous !"), et qui refuse aussi la cybernétique ("Se faire implanter du métal dans le corps ? Quelle horreur !"). Celui-là mise sur sa connaissance des différents milieux, sur ses relations et sur son expérience pour s'en tirer. Il est souvent détective privé, parce que ca demande plus de jugeote que de force. Il brillera dans toutes les parties enquête, recherche et préparation des shadowruns, et laissera la castagne pour ces gros bourrins de samouraïs ou de mages de combat...

Bien sûr, ceci ne constitue pas des classes étanches entre lesquelles il n'est point de salut. Il est possible de panacher les profils pour obtenir un personnage à son goût. Attention toutefois aux associations qui font mal : tous ceux qui utilisent la magie sont très handicapés par la perte d'humanité qu'implique la greffe d'implants cybernétiques. Plus ils auront de quincaillerie sous la peau, plus ils auront du mal à utiliser la magie.

Pour constituer une équipe, il est préférable de mélanger les spécialités, pour pouvoir parer à toute éventualité. Mais après tout, chacun est libre. Il suffit d'accepter les missions pour lesquelles le groupe se sent à l'aise, c'est tout.

LES RACES

Autre point important dans la création d'un personnage : le choix de sa Race.

Clarifions de suite un point : Shadowrun est-il un jeu fondamentalement raciste ? Naaaan ! Le concept de race a été introduit parce que c'est plus facile à prononcer que phénotype. Malgré les différences différences qui existent entre humains, elfes, nains, orcs et trolls, ce sont tous des êtres humains. Néanmoins, chaque phénotype apporte son petit lot d'avantages et d'inconvéniants que la société fondamentalement raciste de l'univers de Shadowrun a tôt fait d'amplifier.

L'**humain**, celui qu'on surnomme le "norm" par référence aux hommes du passé, est le plus répandu : 80 à 90% de la population mondiale. C'est le même qu'au vingtième siècle, il n'a pas bougé : toujours aussi bête, mesquin et hargneux. Son avantage ? Etre plus nombreux que les autres ! Et être encore aux commandes du monde (sauf dans quelques pays, comme les nations elfes).

L'**elfe** est plus élancé et un peu plus grand que l'homme normal. Et il a les oreilles en pointe. On dit aussi qu'il est généralement plus beau. En tout cas, il est très charismatique, et naturellement nyctalope. Certains racontent que l'elfe est le plus doué pour la magie, que c'est une "race noble". Mais ce sont des images d'Epinal qu'il ne faut pas croire. Quoique...

Le **nain** est plus petit, poilu et massif que l'humain. Il peut voir dans l'obscurité en percevant les sources de chaleur. Il a une résistance naturelle à de nombreux agents pathogènes. Il semble un peu pataud, mais c'est une apparence qu'il se donne pour tromper l'adversaire. Un nain est certes un peu

moins rapide au sprint qu'un humain, mais il est aussi costaud et agile.

L'**orc** est plus large que l'homme, plus poilu. Sa dentition plus prononcée et ses oreilles en pointe lui donne un aspect peu engageant, voire bestial. Il est naturellement plus musclé, et certains disent un peu plus bête que l'humain moyen. Il est nyctalope au même titre que l'elfe.

Le **troll** est carrément hideux, reconnaissons-le. C'est un humanoïde qui a des excroissances osseuses comme des verrues monstrueuses réparties aléatoirement sur le corps. Parfois une ou des cornes ornent sa tête. Sa taille imposante et sa dentition de carnassier lui donnent un aspect carrément effrayant. De plus, le crâne légèrement plus étroit que chez l'homme semble diminuer quelque peu son intelligence, sans en faire un abruti pour autant. Au chapitre des avantages, notons la force (évidemment), la résistance physique, et une vision thermographique naturelle, comme pour les nains.

A Shadowrun, il est plus difficile d'incarner certaines races plutôt que d'autres. Le racisme ambiant de l'univers de jeu (voir le cadre) n'a pas la même virulence selon qu'on est elfe ou troll. L'aspect y est pour beaucoup (évidemment, être une armoire à glace de 2m50 de haut avec une corne sur le front et des canines saillantes, ça n'aide pas). C'est particulièrement lourd pour les orcs et les trolls. En effet, les nains et les elfes naissent tels qu'ils sont. Certains orcs et trolls aussi. Mais d'autres naissent humains, et se transforment à la puberté (on appelle « gobelinisation » cette transformation en orc ou troll). Cette mutation ne se fait pas sans mal, et les blessures psychologiques sont les plus longues à se refermer (si elles se referment un jour !). C'est pourquoi de nombreux gobelinisés ont un comportement psychotique, ce qui nuit à la réputation générale de leur race.

Autre inconvénient à être métahumain : les allergies. La plupart des métahumains peuvent être sujets à une allergie à un matériau courant (argent, plastique, lumière solaire...), ce qui fait dire aux xénophobes que les métaraces ne sont pas adaptées à ce monde, et qu'elles n'y ont donc pas leur place. C'est dur, la vie. Mais faire partie d'une race éveillée par le retour de la magie a son charme. Il faut se le répéter souvent, certains jours, c'est tout.