

Shadowrun 54

Table des Matières

Plus ça change ...	1
Principes de jeu	1
Test simple	1
Test opposé	2
Test d'attribut	2
Modificateurs	2
Personnages	4
Attributs physiques et mentaux	4
Attributs spéciaux	5
Caractéristiques secondaires	7
Compétences	10
Métatypes	33
Progression du personnage	33
Traits	34
Archétypes	39
Règles	39
Modificateurs	39
Infiltration	39
Social	41
Combat	43
Construction / Réparation	45
Augmentation	46
Augmentations génériques	47
Augmentations technologiques	47
Augmentations magiques	48
Magie	49
Sorcellerie	49
Conjuration	52
Enchantement	53
Traditions	53
Matrice	54
Devices, icônes, fichiers	54
Réseaux	55
Accès non autorisé	55
Percevoir la matrice	57
Fichiers	59
Prendre le contrôle	61
Planter la Matrice	61

Équipement	61
Karma équivalent nuyens (KE¥).....	61
Grades d'équipement	61
Armes	62
Armures	65
Cyberware	65
Cyberdecks.....	66
Fausses identités	67
Senseurs.....	67
Kits de compétence	69
Drogues.....	69
Règles optionnelles.....	69
Une seule passe d'initiative.....	69
Stress.....	69
FAQ.....	70
Motivation	70

Plus ça change ...

Pour les habitué(e)s, voici un panorama rapide des modifications apportées par le système.

- Le système de base reste identique : attribut+compétence D6, 5 ou 6 représentent un succès. Le nombre de succès représente le degré de réussite, ou est comparé à un seuil pour les tests de type oui/non. L'inflation des réserves de dés est [maîtrisée](#).
- Les actions de combat se résolvent par *un seul jet opposé* : attaque (toucher+dommages) contre défense (esquive+encaissement).
- Seulement 2 attributs physiques (Agilité et Réaction) et 2 mentaux (Intelligence et Charisme). Ils varient tous de 1 à 6 (9 si augmenté), *quel que soit le métatype*. La Force/Constitution devient un bonus qui s'applique à certaines actions : défense, corps à corps, lancer, ...
- 2 attributs spéciaux à choisir parmi 4 : Edge, Essence, Magie ou Résonance. Chacun est vraiment indépendant et peut progresser au delà de 6. Même l'Essence. Et son influence sur la Magie n'est plus que du fluff.
- Moins de compétences, et chacune sert vraiment en cours de partie.
- Un point de karma, c'est 2500¥. On convertit de l'un à l'autre au gré des besoins RP ou HRP.
- Une seule méthode au karma pour créer *et* faire progresser un perso. (TODO) Une méthode alternative de création *réellement* rapide est proposée.
- Généralisation des avantages/défauts pour plus de personnalisation. Disparition *complète* des "classes" de perso (mage complet, adepte mystique, mundane, ...).
- Seulement trois types d'actions matricielles : analyse, contrôle, combat. Un cyberdeck n'a plus qu'un seul indice. Il n'y a plus de programmes. Les databombes font des trucs fun.
- Différencier cyberware, bioware, geneware, pouvoirs d'adepte ou châssis de borg n'est que fluff. Il reste quelques spécificités, mais la majorité est commune, qu'on soit câblé ou adepte. Un câblé bien construit peut passer les contrôles de sécurité.
- Généralisation des grades de cyberware (alpha/beta/delta/occase) à tous les équipements.
- Il n'y a plus que des types d'arme : Predator ou Manhunter, c'est un "pistolet lourd".
- La Signature est généralisée pour tout : armes, implants, persos, véhicules, infos ...
- Le système de [construction/réparation/upgrade](#) est unifié entre les mécanos de véhicule, les armuriers, les enchanteurs, les programmeurs et les autres.

Principes de jeu

Test simple

1. Le personnage lance une **réserve de dés** à 6 faces égale à **attribut + compétence**. Chaque dé dont le score est de 5 ou 6 représente un **succès**.
2. Pour déterminer si l'action est une réussite ou un échec, on compare les succès obtenus avec un **seuil de difficulté** fixé par le MJ et représentant la difficulté inhérente à la tâche entreprise.

3. Pour estimer la qualité du résultat de l'action, on calcule les **succès nets** (aussi appelé **degré de réussite**) en faisant la différence entre le nombre de succès obtenus et le seuil.

Table 1. Seuils de difficulté

Seuil	Difficulté
1	Facile
2	Moyenne
3	Complexe
4+	Difficile

Table 2. Degrés de réussite

Succès nets	Réussite
< 0	Échec
0	Grossière
1	Normale
2	Bonne
3+	Excellente

Test opposé

On procède comme à l'étape précédente : chaque opposant calcule et lance sa propre réserve de dés. Celui qui obtient le plus de succès gagne la confrontation.

On retranche le nombre de succès du perdant au nombre de succès du gagnant pour calculer le nombre de succès nets de ce dernier.

Test d'attribut

S'il n'y a vraiment aucune **compétence** ni **connaissance** reflétant la nature de la tâche entreprise, il est possible de résoudre une situation avec un test d'attribut : la réserve de dés à utiliser est alors égale à la **somme de deux attributs** (au lieu de **attribut + compétence**).

Par exemple, un personnage peut tenter rédiger les paroles d'une nouvelle chanson ou les dialogues d'un nouveau film (Intelligence + Charisme), de jouer une partie de « tape-taupes » (Agilité + Réaction), ...

Il est possible d'utiliser deux fois le même attribut. Par exemple, le personnage peut essayer de se rappeler un détail d'une situation qu'il a vécu (via un test de mémoire utilisant son Intelligence $\times 2$), ou de rattraper un objet in extremis (en utilisant sa Réaction $\times 2$) ...

Modificateurs

Chaque test peut se voir assorti de différents modificateurs reflétant les circonstances particulières dans lesquelles ce test se déroule (luminosité, distance, outils, blessures, ...). Quelle qu'en soit la

source, un modificateur s'ajoute ou se retranche à la réserve de dés. Si différents modificateurs s'appliquent à un test donné, il suffit d'en faire la somme avant de l'appliquer à la réserve de dés du personnage. Cependant, la somme totale des modificateurs ne peut jamais dépasser ± 0 . En d'autres termes, la taille de la réserve de dés à lancer après application des modificateurs ne peut jamais dépasser sa taille *avant* application des modificateurs.

Ces modificateurs sont détaillés à travers les différents chapitres de ce livre. Si une situation n'est pas couverte directement par une règle, ou que le MJ n'a pas envie de se compliquer la vie, il peut utiliser la table suivante, qui montre les modificateurs les plus courants.

Table 3. Modificateurs

Conditions	Modificateur total
Standards	± 0
Globalement facilitées	± 0
Assez gênantes	-1 à -3
Franchement difficiles	-4 à -7
Quasi-impossibles	-8 à -10

Si les modificateurs négatifs sont si importants qu'ils font passer la réserve de dés d'un personnage à 0 ou moins, la tâche entreprise semble impossible. En conséquence, l'action échoue donc automatiquement. Dans de telles circonstances, seul un personnage doté d'[Edge](#) peut obtenir un dernier recours.

RÈGLE OPTIONNELLE

Achat de succès

Règle : Un personnage peut obtenir un succès automatique en ôtant 4 dés de sa réserve. Sa réserve doit évidemment compter au moins 4 dés après application des modificateurs. Il peut choisir de lancer ou pas les dés restants ; le nombre de succès obtenus en lançant ces dés restants s'ajoute à ses succès automatiques.

Motivation : Cette règle vise à accélérer le jeu, en réduisant le nombre de dés à lancer, et par la même le temps nécessaire pour rassembler les dés et comptabiliser les succès. Elle offre aussi au MJ un moyen de soulager le nombre de choses qu'il a à faire durant une partie, en particulier au cours d'un combat.

Le MJ peut aussi décider de forcer les joueurs dont la réserve dépasse (par exemple) 12 dés à acheter des succès automatiques pour tous leurs dés excédentaires. Cette règle a alors pour effet supplémentaire de rendre la puissance des personnages non exactement linéaire : au delà de 12 dés, un personnage n'a plus une moyenne d'un succès pour 3 dés lancés, mais d'un pour 4 ... Elle peut donc être un moyen de limiter la puissance des personnages dotés de grosses réserves de dés.

Limites

Règle : Le nombre de succès nets que peut obtenir un personnage sur un jet de dés est égal à l'indice de la compétence utilisée. Ce nombre de succès nets maximal est appelé **Limite**.

RÈGLE OPTIONNELLE

Si le jet utilise deux attributs plutôt qu'un attribut et une compétence, la Limite est égale au plus faible des deux attributs.

Motivation : Cette règle vise à ... heu ... Faire comme SR5 ? Gâcher la joie d'un coup de chance sur un jet de dé ? Avec la disparition des limites liées à l'équipement, elle permet peut-être de valoriser les compétences par rapport aux attributs. À vous de voir.

Personnages

Attributs physiques et mentaux

SR54 compte 4 attributs primaires répartis en deux attributs physiques ([Agilité](#) et [Réaction](#)) et deux attributs mentaux ([Intelligence](#) et [Charisme](#)).

L'indice d'un attribut ne peut jamais être inférieur à 1. Un attribut peut [progresser](#) jusqu'à un indice de 6. Un attribut physique ou mental peut être [augmenté](#) au maximum 3 fois, donc jusqu'à un indice de 9.

AGILITÉ

Cet attribut physique représente les capacités motrices du personnage, sa coordination, sa souplesse, son sens de l'équilibre.

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5.

RÉACTION

Cet attribut physique représente la vitesse à laquelle le personnage réagit aux événements, ses réflexes.

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5.

INTELLIGENCE

Cet attribut mental représente les capacités d'apprentissage, d'analyse, de déduction et de réflexion du personnage, ainsi que sa mémoire.

Attribut inchangé par rapport à SR1, SR2 et SR3. Fusionne les rôles des attributs **Intuition** et **Logique** en SR4 et SR5.

CHARISME

Cet attribut mental représente la force de caractère et morale du personnage, sa confiance en lui, sa maîtrise de lui-même, ainsi que ses capacités sociales.

Fusionne les rôles des anciens attributs **Volonté** et **Charisme**.

Attributs spéciaux

L'indice d'un attribut ne peut jamais être inférieur à 1. Un attribut spécial peut [progresser](#) jusqu'à un indice de 6, [potentiellement davantage](#). Un attribut spécial ne peut pas être [augmenté](#).

Tout personnage ne peut jamais avoir au maximum que deux attributs spéciaux en même temps. Un personnage possédant deux attributs spéciaux mais désirant [acquérir un nouvel attribut spécial](#) doit forcément en abandonner au moins un autre.

Tous les personnages commencent par défaut avec les attributs spéciaux [Edge](#) et [Essence](#).

RÈGLE OPTIONNELLE

Balance entre attributs spéciaux

Règle : Lorsqu'un personnage possède deux attributs spéciaux, la valeur maximum du second est de 12 moins la valeur de son premier attribut spécial.

Ainsi, lorsqu'un personnage fait progresser un de ses attributs spéciaux, l'autre peut être amené à baisser. Lorsqu'un attribut spécial baisse, le personnage perd le karma et/ou les nuyens investis. Si, pour une raison ou une autre, le second attribut spécial ne peut pas baisser, le premier attribut spécial ne peut pas augmenter. Le personnage ne perd alors pas le karma et/ou les nuyens investis.

À partir du moment où le score d'un de ses attribut spéciaux atteint 12, le personnage perd son second attribut spécial.

Motivation : Cette règle vise à ménager de la place à tous les personnages au sein d'une équipe de runners, en limitant quelque peu la polyvalence des plus expérimentés.

EDGE

Cet attribut spécial représente la capacité d'un personnage à triompher en dépit des difficultés. Cela peut consister en son expérience, son sens de l'initiative ou sa créativité, son culot, sa volonté de ne rien lâcher, ou encore sa pure et simple chance.

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5.

ESSENCE

Cet attribut spécial représente l'équilibre et la force vitale du corps d'un personnage, sa cohésion naturelle. L'Essence est affaiblie lorsque son corps est soumis à des forces invasives, comme de la chirurgie lourde, un abus de drogues ou de substances chimiques.

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5, hormis les points suivants :

- Contrairement aux autres attributs spéciaux, son indice de départ est de 6.
- Un personnage peut **faire progresser son Essence grâce au karma**, comme n'importe quel attribut spécial.
- Le concept d'« Essence restante » n'a plus vraiment lieu d'être : câblés comme adeptes utilisent l'intégralité de leur Essence pour **s'augmenter**. Cependant, si le coût total des **augmentations technologiques** d'un personnage devient *strictement* supérieure à son Essence, il meurt (voir point suivant).
- Un personnage peut **échanger son attribut d'Essence** contre un autre attribut spécial. Les considérations suivantes s'appliquent à un personnage dépourvu d'Essence :
 - Il ne peut bénéficier d'aucune **augmentation**. Toute intervention théoriquement bénéfique

devient inexplicablement inopérante ou même nuisible à son organisme. Ou alors, son corps rejette systématiquement, rapidement et plus ou moins proprement et douloureusement les implants. Le personnage peut aussi mourir inopinément d'une complication sur la table d'opérations, par exemple parce que son âme décide subitement de quitter un corps qu'elle ne reconnaît plus. Envie de tenter l'expérience, *omae* ?

- Il est considéré avoir une valeur d'Essence égale à celle de son attribut spécial le plus élevé. S'il se retrouve dans une situation où son Essence est amenée à baisser, c'est cet autre attribut spécial qui baisse à la place. Si la perte d'Essence est temporaire, cet autre attribut spécial se reconstitue au même rythme que l'aurait fait l'Essence.

MAGIE

Cet attribut spécial représente l'harmonie du personnage avec le mana ainsi que sa capacité à le manipuler.

Attribut inchangé dans sa nature par rapport à SR4 et SR5, mais ses usages diffèrent. Consultez le chapitre [Magie](#) pour davantage de détails.

RÉSONANCE

Cet attribut spécial représente l'harmonie du personnage avec les réseaux de communication, sa faculté de communier avec les mondes électroniques et informatiques.

Attribut inchangé dans sa nature par rapport à SR4 et SR5, mais ses usages diffèrent. Consultez le chapitre [Matrice](#) pour davantage de détails.

Caractéristiques secondaires

Les caractéristiques secondaires ne peuvent pas [progresser](#) grâce au karma.

INITIATIVE

L'initiative est représentée par un ou plusieurs dés.

L'initiative de base d'un personnage est de 1D6. L'initiative peut être [augmentée](#) d'un ou plusieurs dés, mais ne peut jamais être supérieure à 5D6.

Pour connaître l'ordre dans lequel les personnages agissent en combat, chacun lance ses dés d'initiative, et fait la somme de leurs résultats. Puis, il ajoute l'indice d'un attribut physique ou mental spécifique (voir la [table ci-après](#)). Le résultat final donne le **score d'initiative**.

Table 4. Initiative

Physique	Réaction
RA	Réaction
RV	Intelligenc e

Astral	Intelligence
--------	--------------

Voir le chapitre [combat](#) pour davantage de détails.

CONSTITUTION

Cette caractéristique secondaire représente la **Force** et la **Constitution** du personnage. En d'autres termes, sa puissance musculaire, son endurance ainsi que la faculté de son corps à encaisser les blessures, la maladie et les poisons, puis à en guérir. Elle reflète en particulier la supériorité physique des trolls, orks, nains et de certains métahumains augmentés. Un indice élevé reflète dans la majorité des cas une taille plus grande, une stature plus large, de gros muscles, et ainsi de suite.

Elle intervient dans différents contextes :

- [résister aux dommages](#)
- [infliger des dommages au corps à corps](#)
- [casser des trucs en frappant dessus](#)
- [intimider physiquement son prochain](#)

La Constitution de base d'un personnage dépend de son [métatype](#) :

- Les humains et les elfes ont un indice de base de 0.
- Les orks et les nains ont un indice de base de 1.
- Les trolls ont un indice de base de 3.

L'indice de Constitution d'un personnage peut uniquement être [augmenté](#).

MONITEUR DE CONDITION

L'état de santé d'un personnage est représenté par un moniteur de condition.

Le nombre de cases de ce moniteur est de $9 + \text{Charisme}/2 + \text{Constitution}$.

Lorsque le personnage subit des blessures, une ou plusieurs de ces cases sont marquées.

- Les blessures étourdissantes sont marquées d'une ou plusieurs **coches** (un seul trait).
- Les blessures physiques sont marquées d'une ou plusieurs **croix** (deux traits croisés), qui sont toujours placées au début du moniteur de condition. Une nouvelle blessure physique subie "décale" donc d'éventuelles blessures étourdissantes déjà subies par le personnage.
- Le personnage souffre d'un modificateur négatif à toutes ses actions en fonction du nombre de cases restées « indemnes » (c'est à dire non marquées) sur son moniteur de condition :
 - lorsqu'il lui reste moins de 9 cases indemnes, le modificateur est de -1 ;
 - lorsqu'il lui reste moins de 6 cases indemnes, le modificateur est de -2 ;
 - lorsqu'il lui reste moins de 3 cases indemnes, le modificateur est de -4.
- Lorsque la dernière case du moniteur de condition est marquée d'une coche, le personnage

tombe inconscient.

- Lorsque la dernière case du moniteur de condition est marquée d'une croix, le personnage est mourant.

Un personnage peut **augmenter** son moniteur de condition de 3 cases au maximum.

Blessures Légères, Moyenne, Graves et Fatales

Règle : Plutôt que de cocher un nombre de cases du moniteur de condition d'un personnage égal au nombre de succès nets obtenus par l'attaquant, on utilise le tableau suivant :

Table 5. Types de blessure

Succès	Blessure	Cases
1	Légère	1
2	Moyenne	3
3	Grave	6
4	Fatale	10

RÈGLE OPTIONNELLE

Motivation : Cette règle propose d'accélérer le jeu en augmentant la léthalité des combats. Inspirée de ce qui faisait de SR1 à SR3, elle donne en même temps un côté « old school » aux combats.

Évidemment, un personnage ayant plus de 10 cases dans son **moniteur de condition** ne sera pas mis hors combat par une seule blessure "Fatale". C'est voulu, afin d'éviter de mettre le troll câblé au même niveau que le simple piéton sur un coup de chance de l'attaquant.

Un compromis semble être de n'appliquer cette règle qu'aux hommes de main et autres PNJs anonymes, en reprenant éventuellement le principe d'indice de professionnalisme de l'époque.

RÈGLE OPTIONNELLE

Deux moniteurs de condition

Règle : Le personnage possède deux moniteurs de condition : un dédié aux blessures physiques, l'autre dédié aux blessures étourdissantes.

- Le nombre de cases du moniteur de condition physique est de **10 + Constitution**.
- Le nombre de cases du moniteur de condition étourdissant est de **8 + Charisme/2**.

Lorsque le personnage subit des blessures, une ou plusieurs cases du moniteur correspondant sont marquées.

- Lorsque la dernière case de son moniteur de condition étourdissant est cochée, le personnage tombe inconscient.
- Lorsque la dernière case de son moniteur de condition physique est cochée, le personnage est mourant.

Un personnage peut **augmenter** chacun de ses moniteurs de 3 cases au maximum.

Motivation : Cette règle permet de diminuer la létalité des combats en donnant plus de cases de blessures aux personnages.

Un compromis peut être d'accorder deux moniteurs de conditions aux PJ et PNJ importants, mais de ne conserver qu'un seul moniteur pour les autres.

Compétences

Groupes de compétences

- Influence
 - **Imposture**
 - **Intimidation**
 - **Manipulation**
- Armes à feu
 - **Armes de poing**
 - **Armes d'épaule**
 - **Armes lourdes**
- Corps à corps
 - **Armes de mêlée**
 - **Combat à mains nues**

- [Esquive](#)
- **Furtivité**
 - [Discrétion](#)
 - [Perception](#)
 - [Éffraction](#)
- **Plein air**
 - [Athlétisme](#)
 - [Armes de jet](#)
 - [Survie](#)
- **Pilotage**
 - [Pilotage aérien](#)
 - [Pilotage terrestre](#)
 - [Pilotage nautique](#)
- **Ingénierie**
 - [Armurerie](#)
 - [Artisanat](#)
 - [Mécanique](#)
- **Médecine**
 - [Biotech](#)
 - [Cybertech](#)
 - [Premiers soins](#)
- **Informatique**
 - [Analyse](#)
 - [Cybercombat](#)
 - [Guerre électronique](#)
 - [Programmation](#)
- **Technomancie**
 - [Compilation](#)
 - [Décompilation](#)
 - [Enregistrement](#)
- **Astral**
 - [Arcanes](#)
 - [Lecture d'aura](#)
 - [Combat astral](#)
- **Sorcellerie**

- [Contresort](#)
- [Incantation](#)
- [Sorcellerie rituelle](#)
- Conjuratation
 - [Banissement](#)
 - [Invocation](#)
 - [Lien](#)
- Enchantement
 - [Alchimie](#)
 - [Artefacts](#)
 - [Disjonction](#)

Compétences sociales

Imposture

Cette compétence sert à prendre la place d'une personne, en imitant ses manières et, le cas échéant, son apparence. Tant que le personnage s'en tient à son rôle (et réussit son test d'imposture), son entourage se comporte avec lui de la même manière qu'il se comporterait en présence de celui ou celle que le personnage incarne.

Il n'est pas indispensable que le personnage incarne une personne précise ; il peut par exemple choisir d'incarner un agent de police ou un dirigeant corporatiste. Cependant, certains cercles sociaux relativement fermés rendent difficile d'incarner un rôle donné sans que son identité précise soit clairement vérifiable. Outre des talents de comédien, cette compétence met le plus souvent en jeu une connaissance du milieu concerné ainsi que de quoi confectionner un déguisement approprié.

Lorsqu'un personnage désire convaincre quelqu'un alors qu'il incarne quelqu'un d'autre, il peut être difficile de distinguer si une tâche est couverte par la compétence [Imposture](#), [Intimidation](#) ou [Manipulation](#). Le MJ utilisera son propre jugement et son bon sens, en s'aidant des indications suivantes :

- Si le personnage donne des instructions courtes ou ponctuelles qui restent dans les prérogatives habituelles du rôle qu'il incarne, [Imposture](#) est suffisante.
- S'il s'adresse à des subordonnés du personnage qu'il incarne, le personnage peut utiliser l'[Intimidation](#), mais seulement s'il a préalablement convaincu son interlocuteur qu'il était bien celui ou celle dont il a pris l'apparence grâce à un jet d'[Imposture](#) réussi.
- Le personnage peut aussi utiliser [Manipulation](#) si la situation s'y prête mais, là encore, il doit préalablement convaincre son interlocuteur de son identité grâce à un jet d'[Imposture](#) réussi.
- Lorsque le personnage échoue à un jet d'[Intimidation](#) ou de [Manipulation](#) et que sa marge d'échec est supérieure au nombre de succès qu'il a obtenu à son jet d'[Imposture](#), sa couverture est éventée.

L'esprit de cette compétence est de prétendre à tous qu'on est quelqu'un d'autre, pas de se déguiser pour passer inaperçu (ce qui est du ressort de la compétence [Discrétion](#)).

Défausse

Oui

Groupe

[Influence](#)

Spécialisations

Aucune

Intimidation

Cette compétence sert à rapidement convaincre un personnage de faire (ou ne pas faire) quelque chose de contraire à ses intentions, en utilisant l'autorité ou la peur.

Cette compétence sert aussi à donner un ordre, en montrant l'exemple ou en faisant preuve de son autorité envers un subordonné.

L'usage de cette compétence par un personnage est aussi rapide que le fait d'énoncer une ou deux phrases et, si le test d'intimidation est réussi, son interlocuteur ne fait que bredouiller son accord ou le manifester silencieusement.

Un personnage ayant recours à l'intimidation physique bénéficie d'un modificateur égal à sa [Constitution](#).

Défausse

Oui

Groupe

[Influence](#)

Spécialisations

Aucune

Manipulation

Cette compétence sert à convaincre autrui par la parole, que ce soit honnêtement, par la diplomatie ou la négociation, ou de manière moins directe, par la séduction, le baratin, ou carrément le mensonge et l'escroquerie.

L'usage de cette compétence suppose un échange de point de vue entre les deux parties, ce qui prend en général au minimum quelques rounds.

Défausse

Oui

Groupe

Influence

Spécialisations

Aucune

Compétences physiques

Athlétisme

Cette compétence est utilisée pour escalader, courir, sauter, faire de la gymnastique, de la natation, s'évader de ses liens ...

Dans certaines situations faisant entrer en jeu l'endurance ou la résistance, le personnage bénéficie d'un modificateur égal à sa [Constitution](#).

Défausse

Oui

Groupe

Plein air

Spécialisations

Aucune

Discrétion

Cette compétence sert ne pas se faire détecter, en marchant sans bruit, en se cachant derrière un obstacle ou dans la foule, ou en bougeant de façon trop rapide ou imperceptible (en faisant les poches à quelqu'un, par exemple).

Elle peut aussi être utilisée au cours d'une filature, pour suivre discrètement quelqu'un sans se faire repérer.

Un personnage peut aussi utiliser cette compétence pour dissimuler un objet dans son environnement (par exemple en faisant passer sa voiture garée pour une carcasse déjà démantelée), voire sur sa propre personne (par exemple pour qu'un contrôle de sécurité ne détecte pas son arme de poing).

Bien que l'usage de cette compétence puisse nécessiter de se déguiser (changer de vêtements pendant une filature, se déguiser en clochard pour observer un bâtiment depuis la rue, ...), le but premier de ces déguisements est toujours de passer inaperçu, et jamais d'être reconnu comme quelqu'un de digne d'intérêt. Pour se déguiser en un individu particulier afin de bénéficier de son

influence, se reporter à la compétence [Imposture](#).

Défausse

Oui

Groupe

[Furtivité](#)

Spécialisations

Aucune

Perception

Cette compétence est utilisée pour remarquer quelque chose de particulier dans l'environnement d'un personnage.

Elle peut être utilisée de manière passive, pour représenter la vigilance habituelle d'un personnage, ou de manière active, lorsque celui-ci fouille ou examine attentivement un pièce par exemple.

Défausse

Oui

Groupe

[Furtivité](#)

Spécialisations

Aucune

Compétences de pilotage

Pilotage aérien

Conduire, piloter ou opérer à distance tout type de véhicule volant. Cela inclut les appareils à voilure fixe ou orientable, à rotors, à réacteurs, à poussée vectorielle, les ballons à air chaud, mais aussi les appareils non atmosphériques, tels que les vols semi-ballistiques, suborbitaux, les fusées, navettes ou autres engins opérant dans l'espace profond.

Réparer un véhicule aérien nécessite la compétence de [Mécanique](#)

Défausse

Non

Groupe

[Pilotage](#)

Spécialisations

Aucune

Pilotage terrestre

Conduire, piloter ou opérer à distance tout type de véhicule terrestre. Cela inclut les motos, voitures, camions et autres véhicules à roues, ainsi que les véhicules à chenilles et ceux à articulations mécanisées ou anthropomorphes, tels que les bipodes, les quadripodes ou les exosquelettes.

Réparer un véhicule terrestre nécessite la compétence de [Mécanique](#)

Défausse

Non

Groupe

[Pilotage](#)

Spécialisations

Aucune

Pilotage nautique

Conduire, piloter ou opérer à distance tout type de véhicule aquatique. Cela inclut les bateaux et navires, à moteur ou à voile, les sous-marins, et ainsi de suite.

Concernant les véhicules amphibies tels que les aéroglisseurs, un personnage peut utiliser soit [Pilotage terrestre](#), soit [Pilotage nautique](#), à la discrétion du MJ.

Réparer un véhicule aquatique nécessite la compétence de [Mécanique](#)

Défausse

Non

Groupe

[Pilotage](#)

Spécialisations

Aucune

Compétences techniques

Armurerie

Construire, entretenir ou réparer tout type d'arme, allant du couteau au canon d'assaut en passant par l'arbalète.

Se reporter au chapitre [Construction / Réparation](#) pour davantage de détails.

Défausse

Non

Groupe

[Ingénierie](#)

Specialisations

Aucune

Artisanat

Construire, entretenir ou réparer tout ce qui n'est pas couvert par les compétences [Armurerie](#), [Mécanique](#) ou [Programmation](#). Cela inclut tout produit artisanal, fait à la main ou avec un minimum d'outils, ainsi que les bricolages temporaires non industriels. Cette compétence est aussi utilisée pour les créations artistiques.

Se reporter au chapitre [Construction / Réparation](#) pour davantage de détails.

Défausse

Oui

Groupe

[Ingénierie](#)

Specialisations

Aucune

Biotech

Cette compétence va au delà des tâches couvertes par [Premiers soins](#).

Elle couvre divers types de chirurgie (tels que retirer une balle, soigner un organe, ...), ainsi que la transplantation ou l'entretien de membres ou d'organes naturels ou cultivés, mais pas les implants cyber- ou bioware (qui nécessitent la compétence [Cybertech](#)). Elle permet aussi de soigner des maladies rares ou orphelines, et couvre les applications de la chimie appliquée aux métahumains (poisons, drogues ...).

L'usage de cette compétence nécessite en général une salle d'opération ou un laboratoire.

Défausse

Non

Groupe

Médecine

Specialisations

Aucune

Cybertech

Cette compétence permet de construire, greffer, entretenir ou réparer toutes les augmentations technologiques, en particulier les implants et accessoires de cyberware, de bioware ou de geneware.

L'usage de cette compétence nécessite en général une salle d'opération ou un laboratoire.

La fabrication et la réparation de prothèses est convertie dans le chapitre [Construction / Réparation](#).

Défausse

Non

Groupe

Médecine

Specialisations

Aucune

Éffraction

Construire, entretenir, réparer ou désamorcer toute serrure ou mécanisme de restriction d'accès (serrure, maglock, porte coupe-feu, ...), que celui-ci soit mécanique ou électronique. Cette compétence est utilisée plus généralement pour s'introduire (éventuellement sans laisser de traces) en un lieu quelconque, en surmontant les barrières ou obstacles physiques. Un personnage peut aussi s'en servir pour ouvrir ou fermer un mécanisme (serrure, fenêtre, loquet, ...), même s'il ne possède pas la clef correspondante ou est "du mauvais côté" de l'ouverture.

Cette compétence sert aussi à construire, entretenir, réparer, contourner, désamorcer ou réenclencher la plupart des pièges et alarmes physiques.

Un personnage peut utiliser son niveau dans cette compétence à la place de son niveau de [Perception](#) pour détecter un piège ou un mécanisme d'alarme dissimulé.

Défausse

Non

Groupe

Furtivité

Spécialisations

Aucune

Mécanique

Construire, entretenir ou réparer tout type d'objet de facture industrielle, mais qui n'est pas une arme. Cela inclut entre autres les véhicules, les drones, les armures et les machines industrielles.

Se reporter au chapitre [Construction / Réparation](#) pour davantage de détails.

Défausse

Non

Groupe

[Ingénierie](#)

Specialisations

Aucune

Premiers soins

Cette compétence sert à prodiguer les soins d'urgence, tels que ceux prodigués par les ambulanciers ou les pompiers. On peut l'utiliser pour stabiliser une personne mourante, désinfecter et/ou bander une plaie, poser une attelle, et ainsi de suite.

Elle sert aussi à émettre les diagnostics les plus basiques d'un infirmier ou d'un généraliste, comme encadrer le traitement les maladies usuelles ou prescrire et administrer les médicaments courants.

Tout ce qui dépasse ce cadre (et nécessite en général une salle d'opération ou un laboratoire) est couvert par la compétence [Biotech](#).

Cette compétence ne permet pas non plus de s'occuper des implants technologiques, qui est couvert par la compétence [Cybertech](#).

Défausse

Non

Groupe

[Médecine](#)

Specialisations

Aucune

Survie

Cette compétence sert à trouver de l'eau et de la nourriture en milieu sauvage (rural ou urbain),

ainsi qu'à s'y orienter et à résister aux dangers habituels de ce milieu, en trouvant un abri par exemple.

Cette compétence permet aussi à retrouver des métahumains ou des métacréatures en analysant les diverses traces de leur passage.

Défausse

Oui

Groupe

[Plein air](#)

Specialisations

Aucune

Compétences de combat

Armes de jet

Cette compétence permet de connaître et d'utiliser efficacement avec toute arme de jet lors d'un combat à distance. Les armes de cette catégorie mettent à profit la force de l'utilisateur pour tirer un projectile soit de manière directe (grenade, couteau de lancer, ...) soit de manière indirecte (arc, propulseur). Toutes les armes des tables [Armes de jet](#) et [Armes de trait](#) utilisent cette compétence.

Cette compétence permet aussi à un personnage de lancer tout objet qu'il peut porter (pierre, tomate, arme de contact, métahumain ...). Bien sûr, la portée et la précision du lancer varient suivant le poids et la forme de ce qui est lancé.

Défausse

Oui

Groupe

[Plein air](#)

Specialisations

Aucune

Armes de mêlée

Cette compétence permet de connaître et d'utiliser efficacement toute arme de mêlée lors d'un combat au corps à corps. Sauf mention contraire, toutes les armes de la table des [Armes de mêlée](#) utilisent cette compétence.

Défausse

Oui

Groupe[Corps à corps](#)**Specialisations**

Aucune

Armes d'épaule

Cette compétence permet de connaître et de tirer efficacement avec toute arme à distance à canon long. Les armes d'épaule sont à priori prévues pour être utilisée à deux mains. Toutes les armes de la table des [Armes d'épaule](#) utilisent cette compétence.

Défausse

Oui

Groupe[Armes à feu](#)**Specialisations**

Aucune

Armes de poing

Cette compétence permet de connaître et de tirer efficacement avec toute arme à distance à canon court. Les armes de poing sont à priori prévues pour être utilisée à une main. Toutes les armes de la table des [Armes de poing](#) utilisent cette compétence.

Défausse

Oui

Groupe[Armes à feu](#)**Specialisations**

Aucune

Armes lourdes

Cette compétence permet de connaître et de tirer efficacement avec toute arme à distance de très gros calibre. Les armes d'épaule sont à priori prévues pour être utilisée à deux mains, depuis un support et/ou une position fixe. Toutes les armes de la table des [Armes lourdes](#) utilisent cette compétence.

Défausse

Oui

Groupe

[Armes à feu](#)

Specialisations

Aucune

Combat à mains nues

Cette compétence permet de combattre efficacement à mains nues lors d'un combat au corps à corps. Elle permet aussi de manier des armes assimilées tels que les gants ou les poings américains.

Un personnage qui possède cette compétence est versé dans plusieurs styles et techniques de combat non armé, qu'il peut reconnaître et comparer.

Défausse

Oui

Groupe

[Corps à corps](#)

Specialisations

Aucune

Esquive

Cette compétence sert à éviter les conséquences d'un danger physique menaçant le personnage, que celui-ci soit spécifiquement dirigé contre lui ou pas.

Défausse

Oui

Groupe

[Corps à corps](#)

Specialisations

Aucune

Compétences matricielles

Analyse

Cette compétence sert à détecter, reconnaître et rechercher des icônes et des informations sur la Matrice.

Se reporter à la section [Percevoir la Matrice](#) du chapitre [Matrice](#) pour davantage de détails.

Prérequis

Aucun

Défausse

Non

Groupe

[Informatique](#)

Specialisations

Aucune

Cybercombat

Cette compétence sert à combattre, à détruire ou à planter des icônes et des objets reliés à la Matrice.

Se reporter à la section [Planter la Matrice](#) du chapitre [Matrice](#) pour davantage de détails.

Prérequis

Aucun

Défausse

Non

Groupe

[Informatique](#)

Specialisations

Aucune

Guerre électronique

Cette compétence sert à perturber les communications et à prendre le contrôle d'icônes et d'objets reliés à la Matrice.

Se reporter à la section [Prendre le contrôle](#) du chapitre [Matrice](#) pour davantage de détails.

Prérequis

Aucun

Défausse

Non

Groupe

Informatique

Specialisations

Aucune

Programmation

Cette compétence sert à créer et améliorer de équipements informatiques. Elle couvre à la fois la partie hardware (les composants électronique) que la partie software (les programmes).

Cette compétence sert aussi à créer des [Databombes](#) matricielles.

Se reporter au chapitre [Construction / Réparation](#) pour davantage de détails.

Prérequis

Aucun

Défausse

Non

Groupe

Informatique

Specialisations

Aucune

Compilation

TODO

Prérequis

Technomancien

Défausse

Non

Groupe

[Technomancie](#)

Specialisations

Aucune

Décompilation

TODO

Prérequis

[Technomancien](#)

Défausse

Non

Groupe

[Technomancie](#)

Specialisations

Aucune

Enregistrement

TODO

Prérequis

[Technomancien](#)

Défausse

Non

Groupe

[Technomancie](#)

Specialisations

Aucune

Compétences magiques

Alchimie

TODO

Prérequis

Aucun

Défausse

Non

Groupe

[Enchantement](#)

Specialisations

Aucune

Artefacts

TODO

Prérequis

Aucun

Défausse

Non

Groupe

[Enchantement](#)

Specialisations

Aucune

Arcanes

Cette compétence sert à comprendre et à créer des formules magiques, par exemple des formules de sort ou d'esprit allié.

Se reporter au chapitre [Construction / Réparation](#), ou au chapitre [Magie](#), pour davantage de détails.

Prérequis

Aucun

Défausse

Non

Groupe

[Astral](#)

Specialisations

Aucune

Banissement

Cette compétence sert à bannir un esprit invoqué par un autre magicien.

Se reporter à la section [Banissement](#) du chapitre [Magie](#) pour davantage de détails.

Prérequis

[Invocateur](#)

Défausse

Non

Groupe

[Conjuration](#)

Specialisations

Aucune

Combat astral

TODO

Prérequis

[Vision astrale](#)

Défausse

Non

Groupe

[Astral](#)

Specialisations

Aucune

Contresort

Cette compétence sert à dissiper un sort, comme décrit dans la section [Dissipation](#). Elle permet aussi de se protéger soi-même ou autrui des sorts hostiles, comme décrit dans la section [Défense magique](#).

Prérequis

[Sorcier](#)

Défausse

Non

Groupe

[Sorcellerie](#)

Specialisations

Aucune

Disjonction

TODO

Prérequis

Aucun

Défausse

Non

Groupe

[Enchantement](#)

Specialisations

Aucune

Incantation

Cette compétence sert à lancer un sort que le personnage connaît.

Se reporter aux sections [Sorcellerie](#) et [Grimoire](#) du chapitre [Magie](#) pour davantage de détails.

Prérequis

[Sorcier](#)

Défausse

Non

Groupe

[Sorcellerie](#)

Specialisations

Aucune

Invocation

Cette compétence sert à appeler un esprit afin que celui-ci serve temporairement le personnage.

Se reporter à la section [Conjuration](#) du chapitre [Magie](#) pour davantage de détails.

Prérequis

[Invocateur](#)

Défausse

Non

Groupe

[Conjuration](#)

Specialisations

Aucune

Lecture d'aura

Cette compétence sert à détecter et à analyser les auras astrales.

Lorsque le personnage analyse une aura, le nombre de succès nets détermine la précision des informations obtenues.

Sinon, cette compétence s'utilise comme celle de [Perception](#) dans le monde astral.

Prérequis

[Vision astrale](#)

Défausse

Non

Groupe

[Astral](#)

Specialisations

Aucune

Lien

Cette compétence sert à étendre la durée durant laquelle un esprit doit servir le personnage. L'esprit concerné doit préalablement avoir été invoqué par le personnage grâce à sa compétence d'[Invocation](#).

Se reporter à la section [Conjuration](#) du chapitre [Magie](#) pour davantage de détails.

Prérequis

[Invocateur](#)

Défausse

Non

Groupe

[Conjuration](#)

Specialisations

Aucune

Sorcellerie rituelle

Cette compétence sert à lancer un sort au moyen d'un rituel.

Se reporter à la section [Sorcellerie Rituelle](#) du chapitre [Magie](#) pour davantage de détails.

Prérequis

[Sorcier](#)

Défausse

Non

Groupe

[Sorcellerie](#)

Specialisations

Aucune

Connaissances

Une connaissance représente tout savoir ou savoir-faire qui n'est pas déjà couvert par une compétence. Hormis un [coût de progression réduit](#), rien ne distingue le fonctionnement d'une connaissance de celui d'une compétence.

Toutes les connaissances sont à priori basées sur l'[Intelligence](#). Cependant, quand une connaissance

particulière comporte une part de savoir-faire, et qu'en cours de partie nait un enjeu suffisant pour justifier un test lié à cette connaissance, le MJ peut décider d'utiliser un autre attribut plus approprié.

EXEMPLE

Dans la cuisine de la suite royale du plus huppé des hôtels londoniens, Diesel se racle la soupière pour trouver une idée de petit déjeuner capable d'impressionner à son réveil le lord qui se trouve dans la chambre voisine. Diesel a déjà déployé de grands efforts pour plaire au plus proche cousin du Lord Protector, et il compte bien mettre à profit ses talents de cuisinier pour continuer à gagner des points. Le lord incarne évidemment le summum du snobisme, et Diesel sait qu'une faute de goût lui rapporterait un nouvel aller simple pour les poubelles de l'hôtel à coups de bottes des gardes du corps en faction dans le couloir.

Diesel doit d'abord trouver une idée de recette. Un succès à un jet d'**Intelligence** + **Cuisine** lui rappelle qu'une manière particulière de cuisiner les œufs pochés issue du terroir anglais ferait honneur aux origines du lord. Cependant, réussir ces œufs pochés requiert un vrai tour de main et, en ouvrant le frigo, il découvre avec stupeur qu'il n'y reste que deux œufs véritables. En plus, il commence à entendre remuer dans la chambre. Magne-toi, Diesel !

Le MJ requiert un test d'**Agilité** + **Cuisine** avec un seuil de 3 pour réaliser correctement la recette. Diesel réussit miraculeusement ! Il dispose de son mieux le résultat sur un plateau et finit de composer un petit déjeuner coûtant plus cher que le salaire mensuel de dix employés du room service. Emportant le tout dans la chambre, Diesel croise mentalement les doigts pour ne pas avoir ruiné ses efforts de la nuit ...

EXEMPLE

TODO: Équitation

Langages

Un langage s'acquiert et progresse comme une connaissance. Il n'y a en pratique aucune différence entre un langage et une connaissance. L'indice auquel un personnage possède un langage donné reflète sa maîtrise de ce langage, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Table 6. Langages

Indice	Niveau
1	Moi-Tarzan-Toi-Jane ¹
2	Enfant de 5 ans
3	Pratiquant régulier
4	Natif standard
5	Conférencier ou Rédacteur
6+	Étymologue du langage

¹ Le MJ peut autoriser le joueur à ne connaître que dix mots de vocabulaire en plus de son nom.

RÈGLE OPTIONNELLE

Hobbies

Règle : Les connaissances n'ont plus d'indice associé. Un personnage est considéré soit être suffisamment versé dans une connaissance pour détenir une information donnée, soit être complètement ignorant du sujet. Apprendre une nouvelle connaissance (ou un nouveau langage) coûte simplement 5 points de karma.

Si il est réellement nécessaire d'avoir le seuil de réussite d'un personnage dans un domaine qu'il connaît, le MJ peut demander un test de l'attribut lié (donc [Intelligence](#), la plupart du temps).

Motivation : Le fait d'affecter un indice à une connaissance ou un langage semble offrir peu d'intérêt. En cours de partie, la question se résume le plus souvent, de façon binaire, à :

- le personnage détient-il cette information, oui ou non ?
- le personnage peut-il communiquer dans cette langue, oui ou non ?

Le reste n'est que du fluff ...

Nouvelles compétences actives

La liste de compétences telle que présentée semble suffisante pour couvrir tous les besoins d'une partie standard. Un personnage désirant maîtriser un domaine qui n'est pas couvert par une compétence crée en général une connaissance appropriée. Étant donné qu'une connaissance coûte moins cher à faire [progresser](#) qu'une compétence, cela évite de trop pénaliser un joueur qui désire traduire sur sa fiche quelque chose d'intéressant pour lui mais qui, en cours de partie, a peu de chance d'avoir une réelle importance mécaniquement.

Cependant, certaines campagnes sortent quelque peu de l'ordinaire. Les personnages peuvent avoir à y faire régulièrement des choses inhabituelles et à résoudre des situations mal couvertes par le système de compétences actuelles. Dans ce cas, le MJ peut décider de promouvoir ce qui ne serait qu'une connaissance en temps normal en une nouvelle compétence.

Le MJ définit le champ d'application de cette nouvelle compétence ainsi que les règles particulières qui s'appliquent. Le coût pour la faire [progresser](#) est celui de toutes les compétences.

Il peut affecter cette nouvelle compétence à un groupe de compétences existant ou, s'il crée plusieurs compétences différentes, celles-ci peuvent aussi être rassemblées dans un nouveau groupe. Sinon, la nouvelle compétence peut rester orpheline, c'est à dire en dehors de tout groupe de compétence.

EXEMPLE

Un MJ prépare une nouvelle campagne qu'il désire bientôt faire jouer à ses amis. Cette campagne se passe dans les ombres de Las Vegas. Les onze personnages de ses joueurs évolueront au sein des plus grands casinos de la ville. Ils participeront à divers scénarios dont le dernier consistera en un braquage de grande envergure.

La majorité de l'action tournera donc autour des casinos et de ce qui s'y passe. Le MJ décide que, dans ce cadre, créer une compétence active **Jeu** se justifie. Il base cette compétence sur l'**Intelligence**, même si certains tests pourront occasionnellement se baser sur une autre caractéristique, comme le **Charisme** (pour bluffer au cours d'une partie de cartes) ou l'**Agilité** (pour truquer une donne ou un tirage de dés).

Métatypes

Table 7. Métatypes

Humain	Attribut exceptionnel (un Attribut spécial au choix)
Elfe	Vision nocturne, Agilité exceptionnelle ou Charisme exceptionnel
Nain	Vision thermographique, Constitution 1, Immunorésistant II [pathogènes], Lent
Ork	Vision nocturne, Constitution 1
Troll	Vision thermographique, Constitution 3, Agilité affaiblie, Intelligence affaiblie, Coût de la vie accru

Progression du personnage

Table 8. Progression du personnage

Progression	Coût en karma
Améliorer un attribut de 1	Nouvel indice ×5
Améliorer un groupe de compétences de 1	Nouvel indice ×5
Améliorer une compétence de 1	Nouvel indice ×2
Améliorer une connaissance de 1	Nouvel indice
Initiation	10 + (Nouveau grade ×3)
Acquérir un nouvel avantage	Valeur
Surmonter un défaut ¹	Valeur
Nouveau sort	5

¹ Un défaut issu du métatype d'un personnage ne peut pas être surmonté.

Initiation

Faire progresser un attribut spécial au-delà de 6, bien que possible, représente pour un personnage une étape importante dans la compréhension de lui-même et du monde qui l'entoure. La nature de

cette compréhension et le moyen pour y arriver varient suivant l'attribut spécial considéré, et parfois le personnage lui-même : sa tradition, le moment de sa vie, et ainsi de suite.

Ce processus porte divers noms. Par exemple, les magiciens et les adeptes nomment ce processus Initiation ; les technomanciens le nomment Submersion. Dans un souci de simplification et que pour des raisons historiques, seul le terme **Initiation** sera utilisé ici, quel que soit l'attribut spécial considéré.

Tous les processus d'initiation ont certains points communs :

- Chaque initiation est lié à un **attribut spécial** donné.
- Le nombre de fois qu'un personnage s'est initié à un attribut spécial donné donne son **grade d'initié** dans cet attribut spécial.
- L'indice maximum d'un attribut spécial est de **6 + grade d'initié** du personnage dans l'attribut spécial concerné. Une fois initié, le personnage peut donc faire **progresser** cet attribut spécial plus loin.
- Atteindre un nouveau grade d'initié permet d'acquérir une **capacité** supplémentaire inédite. Cette capacité est souvent inaccessible aux pratiquants moins avancés que le personnage.
- En raison de l'investissement personnel important nécessaire pour atteindre une compréhension et une puissance supérieures, l'initiation coûte du karma. Il est possible d'accomplir une **épreuve** pour réduire ce coût en karma. Cependant, cette épreuve affaiblit bien souvent le personnage d'une manière ou d'une autre.

RÈGLE OPTIONNELLE

Initiation facultative

Règle : Les attributs spéciaux n'ont plus de maximum. Un personnage peut faire progresser la valeur de n'importe lequel de ses attributs spéciaux, du moment qu'il possède le karma nécessaire. Il n'a pas besoin de s'initier pour cela.

L'initiation reste cependant accessible, mais elle ne sert plus qu'à acquérir des capacités supplémentaires.

Motivation : Simplifier le jeu et permettre de pouvoir passer sous silence toute cette section. Alternativement, le MJ peut même carrément limiter tous les attributs spéciaux à un indice maximum de 6 ...

TODO Reprendre les règles de l'initiation et de la submersion, et peut-être créer des pouvoirs sympas pour l'Essence et les adeptes du -ware (redline ? capacité augmentée ? bonus aux effets ?), ainsi que pour l'Edge, pourquoi pas ...

Traits

Les traits sont un outil pour personnaliser un personnage, améliorer ses capacités ou de lui permettre d'en acquérir de nouvelles.

Sauf mention contraire, chaque trait ne peut être acquis qu'une seule fois par un même personnage.

Certains traits, appelés avantages, ont un impact positif sur le personnage. Ils sont marqués d'un (+) dans leur description. Ils coûtent un nombre de points de karma égal à leur valeur, indiquée entre parenthèses dans leur description.

D'autres traits, appelés défauts, ont un impact négatif sur le personnage. Ils sont marqués d'un (-) dans leur description. En compensation, les défauts rapportent en général un nombre de points de karma supplémentaires égal à leur valeur, indiquée entre parenthèses dans leur description. Le MJ est cependant libre d'affecter un défaut à un personnage sans aucune compensation, pour refléter une complication particulière affectant le personnage en cours de partie.

Certains traits possèdent des prérequis qu'un personnage doit satisfaire avant de pouvoir les acquérir. Satisfaire les prérequis d'un avantage ne dispense pas de payer le coût en points de karma associé à cet avantage.

Chaque trait acquis par un personnage devrait toujours l'être dans un contexte de jeu approprié et justifié par son background et/ou son développement de personnage.

Attribut exceptionnel (+)(20) ou Attribut affaibli (-)(20)

Lorsqu'un personnage achète ce trait, il doit le lier à un attribut primaire. Il s'agit d'un avantage si l'attribut lié est exceptionnel, et d'un défaut s'il est affaibli.

- Un personnage ayant un attribut exceptionnel a une valeur supérieure de 1 par rapport au karma investi pour faire progresser cet attribut. Le maximum non augmenté d'un attribut primaire exceptionnel augmente de 1, jusqu'à un maximum de 6. Le maximum augmenté d'un attribut primaire exceptionnel augmente de 1, jusqu'à un maximum de 9.
- Un personnage ayant un attribut affaibli a une valeur inférieure à 1 par rapport au karma investi pour faire progresser cet attribut. Le minimum d'un attribut affaibli reste cependant de 1. À la création, un personnage devra donc au minimum payer un coût équivalent à une valeur de 2 pour un attribut standard, mais n'obtenant qu'une valeur de 1 pour son attribut affaibli. Le maximum non augmenté d'un attribut primaire affaibli est réduit de 1. Le maximum augmenté d'un attribut primaire affaibli est réduit de 1.

Ce trait peut être acquis plusieurs fois. Il affecte cependant un attribut primaire différent à chaque fois.

EXEMPLE

- En tant qu'elfe, Catgirl possède une agilité exceptionnelle. À la création de personnage, la joueuse de Catgirl dépense 25 points de karma pour faire progresser son agilité. Cela fait passer l'agilité de son personnage à 4 au lieu de 3, car c'est son attribut exceptionnel.
- Beaucoup plus tard, la joueuse de Catgirl décide d'augmenter son agilité de 4 à 6. Cela lui coûte 45 points de karma (le coût pour faire progresser un attribut de 3 à 5) au lieu de 55 (le coût standard pour faire progresser un attribut de 4 à 6). Faire progresser son agilité à 6 lui aura coûté 70 points de karma au total au lieu de 100. Il ne lui est cependant plus possible de faire progresser son agilité au delà de 6.

EXEMPLE

- À sa création, la joueuse de Trolleybus doit investir au minimum 2×10 points de karma pour obtenir son intelligence ainsi que son charisme à leur valeur minimum de 1. Par la suite, elle décide de faire progresser son intelligence à 3 et son charisme à 2 : cela lui coûtera 50 points de karma de plus, pour un total de 70 points de karma (au lieu de 35 pour acheter ces valeurs dans deux attributs standard).
- Les maximums non augmentés de l'intelligence et du charisme de Trolleybus sont de 5 au lieu de 6. Les maximums augmentés de ces deux caractéristiques sont de 8.

RÈGLE OPTIONNELLE

Avec cet règle, un attribut exceptionnel ou affaibli n'intervient plus dans les règles de création ou de progression d'un personnage. À la place, un attribut exceptionnel ou affaibli devient un modificateur appliqué à tout test où intervient cet attribut.

- Un attribut exceptionnel devient un modificateur de +1
- Un attribut affaibli devient un modificateur de -1

La règle de base complique quelque peu la création et la progression d'un personnage membre d'une race ayant un ou plusieurs attributs exceptionnels ou affaiblis, mais est transparente en cours de partie. Cette règle optionnelle est plus simple à appréhender, mais il faut penser à appliquer le modificateur en cours de partie à *chaque* test concerné, ce qui peut ralentir le jeu ...

Adeptes (+)(10)

Prérequis: [Essence](#).

Le personnage a accès aux [pouvoirs d'adepte](#). Il peut bien sûr choisir de se procurer et de se faire greffer des [implants](#) de la manière habituelle, afin d'obtenir des capacités offertes uniquement par le cyberware, ou de bénéficier des [grades de cyberware](#).

Attribut spécial (+)(5)

Le personnage acquiert un nouvel [attribut spécial](#) qu'il ne possède pas déjà. S'il possède déjà deux attributs spéciaux, il doit en abandonner un de son choix.

Sauf mention contraire, le nouvel attribut spécial a une valeur de base de 1. Cette valeur peut [progresser](#) par la suite grâce au karma.

Dépensier (-)(10)

Volontairement ou non, le personnage doit dépenser chaque mois bien davantage que la normale. Les dépenses dues à son niveau de vie sont doublées.

Dur-à-cuire (+)(20)

Le personnage est plus robuste et ignore les dommages plus facilement. Sa [Constitution](#) est augmentée de 1.

Immunorésistant (+)(5) ou Immunodéficient (-)(5)

La sensibilité du personnage aux toxines ou aux maladies est modifiée. Immunorésistant est un avantage, Immunodéficient un défaut.

- Un personnage immunorésistant gagne un modificateur de +1 pour résister soit aux toxines, soit aux pathogènes.
- Un personnage immunodéficient souffre d'un modificateur de -1 pour résister soit aux toxines, soit aux pathogènes.

Ce trait peut être choisi plusieurs fois. Le personnage doit préciser à chaque fois si le modificateur s'applique contre les toxines ou contre pathogènes.

Invocateur (+)(10)

Prérequis: [Magie](#) 1.

Le personnage est capable d'user des compétences du groupe [Conjuration](#) : [Bannissement](#), [Invocation](#) et [Lien](#). Cet avantage n'offre aucun rang dans aucune de ces compétences. Celles-ci doivent être acquises et progresser normalement grâce au karma.

Lent (-)(10)

Lorsqu'il se déplace à pied, le personnage est incapable de distancer ou de rattraper qui ou quoi que ce soit dont l'allure n'est pas ralentie ou qui n'a pas aussi ce défaut.

Projection astrale (+)(10)

Prérequis: [Magie](#) 1, [Vision astrale](#).

Le personnage est capable de se projeter sur le plan astral.

Sorcier (+)(10)

Prérequis: [Magie](#) 1.

Le personnage est capable d'utiliser des compétences du groupe [Sorcellerie](#) : [Contresort](#), [Incantation](#) et [Sorcellerie rituelle](#). Cet avantage n'offre aucun rang dans aucune de ces compétences. Celles-ci doivent être acquises et progresser normalement grâce au karma.

Technomancien (+)(5)

Prérequis: [Résonance](#) 1.

Le personnage est capable d'utiliser des compétences du groupe [Technomancie](#) : [Compilation](#), [Décompilation](#) et [Enregistrement](#). Cet avantage n'offre aucun rang dans aucune de ces compétences. Celles-ci doivent être acquises et progresser normalement grâce au karma.

Vision astrale (+)(5)

Prérequis: [Magie](#) 1 ou [Adeptes](#).

Le personnage est capable de percevoir le plan astral, et est capable d'utiliser des compétences [Combat astral](#) et [Lecture d'aura](#). Cet avantage n'offre aucun rang dans aucune de ces compétences. Celles-ci doivent être acquises et progresser normalement grâce au karma.

Vision nocturne (+)(5)

Le personnage est capable de voir malgré une lumière faible, à l'instar des elfes ou des orks.

Vision thermographique (+)(5)

Le personnage est capable de voir dans le spectre infrarouge, à l'instar des nains ou des trolls.

'Ware discret (+)(10/15/20) ou 'Ware illégal (-) (10/15/20)

Prérequis: [Essence](#).

Lorsqu'un personnage ayant payé des augmentations avec son [Essence](#) achète ce trait, il doit choisir si ses augmentations passées (et futures) sont discrètes ou illégales. Il s'agit d'un avantage si son 'ware est discret, et d'un défaut s'il est illégal. Tous les bénéfices ou inconvénients apportés par ce trait sont cumulatifs.

- Si le personnage possède l'avantage, ses augmentations sont particulièrement difficiles à détecter. Il s'agit d'organes bioware ou de traitement geneware, ou bien le personnage a été greffé depuis si longtemps ou par un médecin si compétent que ses implants sont devenus presque indifférenciables de ses organes naturels.
 - Pour 10 points, leur signature augmente de 2 contre les détecteurs physiques.
 - Pour 15 points, détecter ses augmentations nécessite un examen médical approfondi. Si le personnage est la cible d'une [lecture d'aura](#), la signature de ses augmentations augmente de 2.

- Pour 20 points, seule la magie permet de les détecter. Même alors, leur signature augmente encore de 2 contre les [lectures d'aura](#).
- Si le personnage possède le défaut, ses augmentations sont illégales. Celui-ci risque de graves problèmes si il est découvert.
 - Pour 10 points, ses implants sont suffisamment illégaux et/ou dangereux pour lui valoir automatiquement un séjour en prison s'ils viennent à être détectés. C'est le MJ qui décide de la durée de la peine encourue, des conditions de détention, et de la possibilité pour le personnage de résister à son arrestation.
 - Pour 15 points, tous ses implants sont détectés automatiquement lors d'un contrôle.
 - Pour 20 points, la dangerosité de ses implants est détectable à l'oeil nu.

Ce trait n'a aucune influence sur les implants déjà particulièrement flagrants, tels que ceux d'un personnage arborant un membre supplémentaire ou en train de faire feu avec une arme cyber-implantée.

Archétypes

TODO *Liste des archétypes, en particulier ceux utilisés pour les exemples. En effet, c'est mieux si les persos utilisés pour les exemples sont vraiment jouables. Ne pas oublier de donner un peu de background à chacun pour qu'ils soient vraiment prêts à jouer.*

Règles

Modificateurs

TODO

Infiltration

Lorsqu'un personnage est attentif à son environnement, il effectue un test d'[Intelligence](#) + [Perception](#). Ce test lui permet de détecter tout élément dont la signature est inférieure ou égale aux succès obtenus.

Lorsqu'un personnage décide de se dissimuler, il effectue un test d'[Agilité](#) + [Discrétion](#). Ses succès se rajoutent à sa propre signature.

Lorsqu'un personnage décide de dissimuler un objet, il effectue un test d'[Intelligence](#) + [Discrétion](#). Ses succès se rajoutent à la signature de l'objet.

La table ci-dessous donne des exemples de signature correspondant à des objets courants.

Table 9. Signature

Le sujet est ...	Signature	Exemple
Grand / Bruyant	1	Troll, voiture, coup de feu
Normal	2	Humain, parole, enseigne
Petit / Étouffé	3	Créditube, chat, chuchotements
Minuscule / Quasi-inaudible	4	Porte secrète, micropuce
Partiellement dissimulé	+1	Dans une foule, sous une table, au milieu d'objets similaires
En mouvement / en évidence	-1	Couleurs voyantes, phares

Passer un contrôle

Garde	Intelligence + Perception	Détection si la Signature est inférieure aux succès obtenus.
Détecteur	Indice	Détection si la Signature est inférieure aux succès obtenus.

Lors d'un contrôle donné, chaque détecteur ou garde fait un seul jet. Tous les équipements dont la signature est inférieure ou égale au nombre de succès obtenus sont détectés. Ceux dont la signature est supérieure passent le contrôle sans être détectés.

En d'autres termes, la Signature d'un objet est le seuil nécessaire pour qu'il soit détecté.

Casser des trucs

Il est parfois nécessaire pour un personnage de briser un objet ou se frayer un passage à travers.

Pour cela, le personnage doit être muni d'une arme qui puisse endommager l'objet. Peu importe que l'arme soit une arme à distance ou une arme de corps à corps, il faut que la situation soit vraisemblable : inutile d'essayer de défoncer une porte à coup de flèches, ou un mur de plastobéton à coups de couteau !

- L'action se résoud par un **test opposé** entre le personnage et l'objet.
 - le personnage est **actif** et fait un **test d'attaque**
 - l'objet est **passif** et fait un **test de défense**
- On fait la différence entre le nombre de **succès** respectifs du personnage et de l'objet :
 - si l'objet est vainqueur, il ne se passe rien. Le MJ peut décider que l'arme du personnage est endommagée.
 - si le personnage est vainqueur, l'objet coche un nombre de cases de son **moniteur de**

[condition](#) que le nombre de **succès nets** du personnage

Table 10. Barrières

Matériau	Structure
Fragile (verre standard)	0
Simple (pneu, plâtre)	2
Solide (porte standard, meuble, plastique, verre pare-balles)	4
Lourd (bois massif, lampadaire, chaîne)	6
Renforcé (porte de sécurité, densiplast, kevlar)	8
Structurel (brique, plastobéton)	12
Structurel lourd (béton, poutre en acier)	16
Armuré (béton armé, blindage lourd)	24+

Lors de son test de défense, un objet lance un nombre de dés égal à sa structure.

Le [moniteur de condition](#) d'un objet comporte un nombre de cases égale à sa structure.

Social

TODO

Cyberpsychose

Règle : L'attribut d'Essence résume la métahumanité du personnage en un seul nombre. Plus sa valeur est faible, plus le personnage aura des difficultés dans ses relations avec le reste de la métahumanité. En termes de jeu, ces difficultés se traduisent par un modificateur négatif aux interactions sociales. La valeur de ce modificateur dépend de l'Essence du personnage ainsi que de l'époque : plus l'augmentation humaine est ancienne, mieux elle tend à être acceptée par la société en général. Le modificateur aux interactions sociales souffert par un personnage dépend de son [Essence](#) restante, comme indiqué dans la table ci-après.

Table 11. Cyberpsychose

Essence restante	6	5	4	3	2	1	0
Techno-thriller	±0	-1	-1	-2	-2	-3	-4
Cyberpunk	±0	±0	±0	-1	-1	-2	-3
Post-Cyberpunk	±0	±0	±0	±0	±0	-1	-1

Motivation : Traduire en termes de règles un des fondamentaux du genre cyberpunk. En raison du fait que l'Essence peut dépasser 6, le modificateur négatif ne doit pas dépendre du montant d'Essence perdue. En effet, un personnage qui a fait progresser son [Essence](#) grâce à son karma est d'une certaine manière *plus* que métahumain ; donc il ne devrait pas souffrir d'un stigmat social plus lourd ! L'important est la vigueur de l'âme qu'il lui reste, pas le chemin qu'elle a parcouru. Un MJ pourrait même envisager de donner un modificateur positif aux interactions sociales d'un personnage doté d'une Essence restante supérieure à 6 ...

RÈGLE OPTIONNELLE

Essence des interactions humaines

Règle : Les personnages dépourvus de l'attribut spécial [Essence](#) souffrent d'un modificateur négatif allant de -1 à -4 à leurs tests sociaux.

On peut en effet considérer qu'un personnage qui fait le choix d'abandonner son attribut d'Essence pour se consacrer à la magie devient encore plus étrange(r) aux yeux des gens normaux. Après tout, suivant l'époque, les magiciens ou les technomanciens sont aussi aussi entourés de préjugés négatifs, parfois mêmes plus lourds !

Pour quantifier ce handicap social en un modificateur négatif cadrant avec sa vision du monde, le MJ peut s'aider des [recommandations](#) sur les modificateurs. De la manière dont la magie ou la technomancie d'un personnage influe sur son humanité devrait découler l'impact de ses capacités surhumaines sur ses relations sociales.

RÈGLE OPTIONNELLE

Le modificateur applicable peut être fixe, mais peut aussi dépendre de la puissance des pouvoirs d'un personnage, comme le propose la [table ci-dessous](#). En effet, la valeur de son attribut spécial le plus élevé représente directement l'investissement en temps qu'il y a mis et donc la manière dont celui-ci influe sur personnalité. Or, plus ce pouvoir influe sur sa vision du monde, plus il affecte ses relations avec les gens : le pouvoir corrompt ...

Table 12. *Weirdopsychose*

Magie ou Résonance	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9+
Modificateur	±0	±0	±0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4

Motivation : Réhausser l'intérêt de l'Essence face à l'Edge pour les magiciens, adeptes ou technomanciens. De plus, si la règle optionnelle de [cyberpsychose](#) est appliquée, celle-ci permet que les chromés ne soient pas les seuls à souffrir d'un stigmate social. Et avec l'utilisation conjointe des deux règles optionnelles, le personnage "de base, ni magicien, ni chromé" reprend (un peu) de l'intérêt.

Combat

- Toute violence physique se résout par un [test opposé](#) :
 - l'attaquant est le personnage **actif** : il fait un **test d'attaque**
 - le défenseur est le personnage **passif** : il fait un **test de défense**
- On fait la différence entre le nombre de **succès** respectifs de l'attaquant et du défenseur :

- si le défenseur est vainqueur, il s'en tire sans aucun dommage
- si l'attaquant est vainqueur, le défenseur coche un nombre de cases de son **moniteur de condition** égal au nombre de **succès nets** de l'attaquant

Sauf indication contraire, l'attaquant peut utiliser tout type d'arme à sa disposition, au corps à corps ou à distance, qu'il sache la manier ou non. Cependant, une même arme ne peut être utilisée qu'une seule fois par passe d'initiative.

TODO mettre en évidence la règle d'une seule arme par passe et la volonté de valoriser l'ambidextrie, qui permet de tirer 2 fois une balle en CC ou 2 rafales en TR.

Combat à distance

Test d'attaque

AGILITÉ + <compétence d'arme> + <VD de l'arme>

Compétences d'arme concernées : **Armes légères**, **Armes d'épaule**, **Armes lourdes**, **Arme exotique(arme à distance)**

Exemple de modificateurs : portée, visibilité, malus de blessure de l'attaquant, couvert du défenseur, accessoires de l'arme

Modes de tir

De nombreuses armes à distance offrent plusieurs mode de tir.

- Tir unique : action simple, une balle, SS ou SA
- Tir semi-automatique : action complexe, 2 balles, SA
- Tir en rafale : action simple, 3 balles, TR
- Tir automatique : action complexe, 10 balles, TA
- Tir de barrage : action complexe, 20 balles, TA

Au cours d'un test d'attaque à distance, chaque balle après la première et dont le recul est compensé ajoute 1 dé à la réserve de dés.

TODO clarifier qu'il ne s'agit pas d'un modificateur, et playtester.

TODO qu'arrive-t'il aux balles non compensées ? -> règle optionnel du passant innocent / dommages collatéraux

Test de défense

Réaction + **Esquive** + **Constitution** + <indice d'armure>

Exemple de modificateurs : malus de blessure du défenseur

Corps à corps

Test d'attaque

AGILITÉ + <compétence d'arme> + <VD de l'**arme**> + **Constitution**

Compétences d'arme concernées : **Armes de mêlée**, **Combat à mains nues**, **Arme exotique**(arme de corps à corps)

Exemple de modificateurs : visibilité, malus de blessure de l'attaquant

Test de défense

Réaction + <compétence d'arme> + **Constitution** + <indice d'**armure**>

Exemple de modificateurs : malus de blessure du défenseur

Surprise

Si un personnage est surpris, il ne peut pas attaquer jusqu'à ce qu'il puisse agir. Il ne peut pas non plus entreprendre aucune des manoeuvre de défense active que sont la parade ou l'esquive.

En conséquence, sa réserve de dés lors de son **Test de défense** est réduite :

Constitution + <indice d'**armure**>

Déroulement d'un tour de combat

TODO

Construction / Réparation

Quelle compétence utiliser ?

Armurerie sert à fabriquer des armes, et uniquement des armes.

Pour le reste, distinguer si une tâche est couverte par la compétence **Artisanat**, **Mécanique** ou **Programmation** peut être difficile. Le MJ utilisera son propre jugement et son bon sens, en s'aidant des indications suivantes :

- En général, si le matériau de base est naturel (bois, tissu, papier), on utilisera plutôt **Artisanat**.
- Si la tâche est en rapport direct avec la Matrice ou le comportement d'une machine, que cela soit matériel (composants électroniques) ou logiciel (programmes), on utilisera **Programmation**.
- Si la tâche utilise surtout des matériaux traités (alliages, plastiques, ...) et/ou nécessite davantage qu'une boîte à outils standard, on préférera **Mécanique**.
- **Survie** peut éventuellement aussi être utilisée dans le cadre exclusif de la fabrication d'objets temporaires liés à la survie (abris en branches, couteau en os ou en silex impropre au combat, ...), si le personnage possède cette compétence à un niveau supérieur à celui d'**Artisanat**.

Bien que les compétences précédemment citées puissent servir à réparer « physiquement » des objets destinés à contenir des énergies magiques, ils ne sont d'aucun secours pour leur ajouter ou leur rendre des propriétés magiques. Pour cela, les compétences suivantes sont nécessaires :

- **Arcanes** sert à créer des formules de sort ou d'esprits.
- **Enchantement** sert à enchanter et restaurer les enchantements des objets magiques permanents, en particulier des focus.
- **Alchimie** sert à récolter des *telesma*, et à enchanter des objets magiques non permanents, comme des potions ou des fétiches.

Procédure

Quel que soit l'objet à créer ou à réparer, la première étape est de déterminer le prix de base (en nuyens) de la construction, réparation ou amélioration à entreprendre.

Pour chaque incrément de 2500¥ nuyens du prix de base, le personnage doit effectuer un jet d'une compétence appropriée (voir [section précédente](#)). Le nombre de succès obtenus à ce test de compétence détermine le temps passé par le personnage à effectuer cette partie de la construction, de la réparation ou de l'amélioration. Ajouter les durées obtenues à chaque test de compétence donne le temps total passé par le personnage à construire, réparer ou améliorer l'objet.

Table 13. C/R : Temps nécessaire

Succès nets	Durée
1	1 mois
2	3 semaines
3	2 semaines
4	1 semaine
5	3 jours
6+	1 journée

Dans tous les cas, le personnage doit dépenser la moitié du prix de base en matière premières, en ingrédients, en location d'outils, en frais d'entretiens de son local, et ainsi de suite. Cela ne le dispense pas d'acquiescer son niveau de vie pour la période concernée.

Augmentation

Il existe deux sources par le biais desquelles un personnage peut avoir accès à l'augmentation :

- les **implants**, qui s'achètent avec des nuyens et sous soumis à la [disponibilité](#), comme tout autre équipement. Le prix d'un implant est égal à son **Coût** × 25 000¥
- les **pouvoirs d'adepte** qui s'acquièrent grâce au karma. Un pouvoir coûte un nombre de points de karma égal à son **Coût** × 10 points de karma.

Le coût de toutes les augmentations d'un personnage se cumule, et ce, quelle que soit la source (pouvoir ou implant) des ces augmentations. Ce coût cumulé doit toujours être inférieur ou égal à

son indice d'Essence. Sinon, le personnage meurt -c'est aussi simple que cela.

Ce chapitre détaille 3 types d'augmentation :

- les augmentations génériques, accessible à tout personnage doté d'Essence
- les augmentations technologiques, accessibles uniquement via des implants
- les augmentations magiques, accessibles uniquement via des pouvoirs d'adepte

Augmentations génériques

Aucun personnage ne peut bénéficier de plus de 3 fois du même bonus d'augmentation. Cette limitation s'applique quelle que soit la source de l'augmentation.

Table 14. Bonus d'augmentation

Augmentation	Bonus	Signature	Coût
Attribut physique ou mental	+1	2	0.5
Armure ¹	+1	1	0.5
Constitution	+1	1	0.5
Initiative	+1D6	1	1.5
Moniteur de condition	+1 case	2	0.25
Résistance (autre) ²	+1	2	0.1

¹ Non cumulative avec une armure portée.

² Choisir un type de résistance: toxines, pathogènes, feu, froid, électricité, acide ...

Augmentations technologiques

Table 15. Cyberware

Augmentation	Signature	Coût
Datajack	1	0.1
Drone oculaire	2	0.12
ICV (1-3)	2	Indice × 0.5

Pour ainsi dire tout type d'équipement peut être implanté dans le corps d'un personnage. Un implant reproduisant l'effet d'un équipement nécessite souvent que sa forme soit minaturisée ou altérée d'une façon ou d'une autre pour se conformer à l'endroit du corps où il sera greffé. Son mode de commande habituel doit se conformer aux contraintes physiques de son utilisateur (interrupteur sous la peau, dans une dent, etc) mais est souvent complémenté (ou totalement remplacé) par une interface neurale directe.

Pour connaître le prix d'un tel implant, il faut multiplier le prix original de l'implant par 10. Pour

connaître son coût en [Essence](#), il faut diviser ce nouveau prix par 25000¥.

Table 16. Équipement implanté

Augmentation	Signature	Coût	Prix
Équipement implanté	2	Prix / 25000¥	Prix de base × 10¥

EXEMPLE

Les copains de Trolleybus lui ont suggéré de faire preuve de davantage de subtilité dans son métier. Trolleybus déborde d'envie de bien faire mais n'a qu'une compréhension imparfaite du concept de subtilité. Aussi décide-t-il de se faire couper un bras et de le faire remplacer par un autre dissimulant un fusil à pompe.

Cela lui coûtera $10 \times 1000¥$ (le prix d'un fusil à pompe) = 10000¥. Une fois greffé, cette arme implantée lui coûtera $10000 / 25000 = 0.4$ points d'Essence.

EXEMPLE

Catgirl désire se faire implanter des yeux cybernétiques ressemblant à des yeux de chat. Quitte à faire charcuter, elle fait le plein d'options: interface d'arme ($10 \times 500¥$), caméra ($10 \times 50¥$), anti-flash ($10 \times 50¥$) et vision thermographique ($10 \times 100¥$). Elle désire aussi qu'un de ses yeux soit en fait un drone oculaire ($0.12 \times 25000¥ = 3000¥$). En tant qu'elfe, elle n'a pas besoin de "racheter" sa vision nocturne naturelle.

Enfin, elle veut que ses nouveaux yeux soient de grade alpha.

Son achat lui coûtera 1.5 (alphaware) $\times 10000¥$ (somme de toutes les options) = 15000¥. Une fois greffés, ses yeux cyber lui coûteront 10000×0.8 (alphaware) / 25000 = 0.32 points d'Essence.

Augmentations magiques

Toute [augmentation générique](#) peut être acquise comme un **pouvoir d'adepte** (mais pas les [augmentations technologiques](#)).

Un pouvoir d'adepte, contrairement à un implant, n'est pas soumis aux règles de [Disponibilité](#) : un [adepte](#) peut en bénéficier instantanément, du moment qu'il peut payer le coût en [Essence](#) requis et dispose du karma nécessaire.

Un pouvoir d'adepte ne peut pas être extrait du personnage qui le possède et encore moins transféré à quelqu'un d'autre.

Bien que la nature d'un adepte puisse être détectée lors d'un examen médical ou d'une [Lecture d'aura](#), un pouvoir d'adepte est considéré bénéficiant de l'avantage [Ware discret](#) (à 20 points) : il n'est pas détectable par un moyen technologique, et même en lisant son aura, il est difficile de savoir à priori de quoi un adepte est vraiment capable ... Bien sûr, si un adepte se fait greffer des implants, ceux-ci ne sont pas plus discrets que la normale.

En plus des augmentations génériques, un adepte a accès à l'augmentations suivante. Aucun

[implant](#) ne permet de l'acquérir.

Table 17. Bonus d'augmentation

Augmentation	Bonus	Signature	Coût
Résistance à la magie	+1	NA	0.25

Magie

Chaque test de compétence des groupes Sorcellerie, Conjuración et Enchantement est une action magique. Les actions magiques se résolvent soit par un test simple soit par un test opposé. Le magicien peut utiliser chacun de ses succès nets obtenus lors d'un test d'action magique de la manière suivante :

- Réduire le temps nécessaire à accomplir l'action ...
 - ... de 1 action si le temps se mesure en actions. Le test ne peut pas prendre moins d'une action.
 - ... de 1 heure si le temps se mesure en heures. Le test ne peut pas prendre moins d'une heure.
- Réduire le Drain de 1. Les dommages dus au Drain peuvent être totalement annulés de cette manière.
- Améliorer les effets tel que décrit dans l'action magique en question.

Sorcellerie

Incantation

Le lancement d'un sort est un test simple si la cible est consentante, et un test opposé si elle ne l'est pas.

Personnage	Intelligence + Incantation	Effets du sort
Cible	Charisme + Défense Magique	-

La **Défense Magique** de base d'un personnage est égale à :

- sa [Constitution](#) contre un sort physique
- la moitié de son [Intelligence](#) contre un sort mental

Elle peut être augmentée de la manière suivante:

- en bénéficiant de la [Défense magique](#) d'un magicien
- par le [pouvoir d'adepte](#) correspondant

Défense magique

Un magicien peut déployer une protection magique passive sur ses alliés. Il dispose pour cela d'autant de dés de défense magique que son indice de compétence [Contresort](#).

Il peut étendre cette défense à un nombre maximum de personnages (lui y compris) égal à sa [Magie](#). Il faut à un magicien une action complexe pour sélectionner les bénéficiaires de sa défense magique. Une fois que c'est fait, cette protection dure jusqu'à ce que le magicien en change ou qu'il tombe inconscient.

Toutefois, si un des personnages protégés quitte la ligne de vue du magicien, il n'est plus protégé. Le magicien n'a pas besoin d'avoir constamment le personnage sous les yeux, mais il doit pouvoir le regarder s'il le faut.

La défense magique n'est efficace que contre les sorts.

Si un des personnages sous sa protection se fait attaquer par un sort, le magicien peut activer la Défense Magique de tous les bénéficiaires. Le magicien doit prendre tout ou partie des dés de sa défense magique (avec un maximum égal à sa [Magie](#)) pour augmenter d'autant la Défense Magique de tous ceux qu'il protège. Cette augmentation ne s'applique que contre ce sort particulier.

La défense magique se reconstitue à chaque tour du magicien.

Dissipation

Un magicien peut aussi adopter une posture plus active en dissipant directement un sort actif ou en cours de lancement.

Si le sort est en cours de lancement, le magicien doit utiliser une action de réaction pour cela.

Attaquant	Intelligence + Incantation	Effets du sort
Personnage	Intelligence + Contresort	-

Contrer un sort en cours de lancement coûte une action de réaction.

Chaque succès réduit les succès du magicien attaquant.

Le personnage résiste ensuite au drain original du sort grâce à ces mêmes succès.

Personnage	Intelligence + Contresort	Réduit les succès du sort
Sort actif	Magie du lanceur + Succès obtenus	-

Dissiper un sort actif coûte une action complexe.

Chaque succès réduit les succès du sort. Un sort réduit à 0 est complètement dissipé.

Le personnage résiste ensuite au drain original du sort grâce à ces mêmes succès.

Sorcellerie rituelle

TODO *Grosso modo pareil, à la sauce incantation. On pourrait aussi créer une technique métamagique pour supporter le départs/décès d'une partie de l'équipe rituelle?*

Grimoire

Sorts

TODO

Tours de magie

Un tour de magie permet de déclencher un effet magique mineur, bien inférieur aux possibilités habituelles d'un sort. En termes de puissance, un tour de magie reproduit l'effet d'un élément d'équipement standard, sans personnalisation ni option, d'une valeur maximale de 500¥ environ. Un tour de magie peut généralement être maintenu de la même manière qu'un sort normal. Cependant, l'effet reproduit *ne peut entraîner aucun effet mécanique* : un tour de magie ne peut occasionner aucun dommage direct, n'entraîner aucune modification d'indice, ne donner aucun modificateur, et ainsi de suite.

Voici quelques exemples de tours de magie usuels :

Combat

Chasse Insectes : Tue ou éloigne les petits insectes normaux dans une zone de 50cm autour du lanceur.

Court circuit : Crée une légère impulsion magnétique. Insuffisante pour endommager un équipement électronique, elle peut cependant surprendre quelqu'un ou griller un tag RFID.

Flamme : Une flamme équivalente à celle d'un briquet apparaît dans la main du lanceur.

Lumière : Le lanceur crée un globe de lumière éclairant autant qu'une lampe torche.

Mouillage / Séchage : La cible est mouillée ou séchée ; le volume d'eau maximal affecté est celui contenu dans un seau.

Détection

Jumelles : Le lanceur voit au loin comme s'il se servait de jumelles standard.

Éphéméride : Le lanceur apprend l'heure et la température exactes. Il localise aussi la direction du Nord magnétique.

Santé

Coup de fouet : Le lanceur est instantanément réveillé comme s'il avait avalé une tasse de café ou de boisson énergisante, mais n'en tire aucun plaisir particulier.

Nutrition : Le lanceur est instantanément nourri comme s'il avait englouti une ration de voyage, mais n'en tire aucun plaisir particulier.

Illusion

Hologramme : Le lanceur crée entre ses mains une représentation en volume de son choix. La

représentation doit tenir dans un cube de 50cm de coté, et sa qualité est limitée par la compétence artistique du lanceur.

Ventriloquie : Le lanceur produit un son ne dépassant pas les capacités d'un ventriloque.

Manipulation

Croissance : Le lanceur fait pousser de manière accélérée une plante usuelle pour la région et d'une taille équivalente à celle d'une fleur ou d'une touffe d'herbe.

Doigts invisibles : TODO

Maquillage : La cible est maquillée ou démaquillée dans un style au choix du lanceur.

Mode : La coupe des vêtements de la cible est altérée. La qualité de la coupe est limitée par la compétence du lanceur. Ce sort ne peut cibler les armures, ou donner aux vêtements l'apparence d'une armure.

Conjuration

Le drain des trois actions magiques de conjuration est étourdissant si la Puissance de l'esprit est inférieure ou égale à la magie du personnage, et physique si elle est strictement supérieure.

Invocation

Personnage	Charisme + Invocation	Gain de services
Esprit	Puissance	Drain ¹

¹ Le Drain d'une invocation est égal au nombre de succès (*pas succès nets*) obtenus par l'esprit à son test, avec un minimum de 1.

Invoquer un esprit prend **12 - [Magie de l'invocateur](#)** actions complexes, avec un minimum de 1 action complexe.

Effet : Un succès net au test d'invocation permet d'obtenir un service de la part de l'esprit.

Un esprit invoqué doit rester dans un rayon de Puissance × 50 mètres de son lieu d'invocation.

Tous les services que doit un esprit invoqué expirent au lever ou au coucher de soleil, suivant ce qui arrive en premier.

Bannissement

Personnage	Charisme + Bannissement	Réduction des services
Esprit	Puissance ¹	Drain

¹ Un esprit lié ajoute la [Magie](#) de son maître actuel à sa réserve de dés.

Tenter de bannir un esprit prend 1 action complexe.

Le Drain d'un bannissement est égal au nombre de succès nets obtenus par l'esprit.

Effet : Chaque succès net au test de bannissement permet de réduire le nombre de services que doit

l'esprit de 1. Le service que l'esprit est actuellement en train d'exécuter est toujours annulé en dernier. Si tous les services dus par l'esprit à son maître sont annulés de cette manière, l'esprit est banni.

Cependant, un esprit banni ne disparaît qu'à la fin du tour suivant son bannissement. Il ne peut accomplir aucune action (hors action libre) durant ce laps de temps. Un invocateur autre que son ancien maître peut cependant en profiter pour tenter de l'invoquer. Le temps de l'invocation est dans ce cas réduit à une action complexe.

Lien

Personnage	Charisme + Lien	Gain de services permanents
Esprit	Puissance × 2	Drain ¹

¹ Le Drain d'une invocation est égal au nombre de succès (*pas succès nets*) obtenus par l'esprit à son test, avec un minimum de 1.

Lier un esprit prend **12 - Magie de l'invocateur + Puissance de l'esprit** heures, avec un minimum de 1 heure.

Effet : Un succès net au test de lien permet d'obtenir un service permanent de la part de l'esprit.

Un invocateur ne peut tenter de lier qu'un esprit qu'il a personnellement invoqué.

Toute tentative de lier un esprit provoque l'expiration de tous les services non permanents qu'il doit à son maître.

Un esprit lié ne disparaît pas avec le lever ou le coucher du soleil.

Un esprit lié peut accomplir des services distants.

Enchantement

TODO

Traditions

Traits pouvant être appliqués aux traditions. Ces traits ne peuvent pas être appliqués à un personnage.

Esprit lié à son domaine (-) [tradition, invocation]

Un esprit invoqué ne peut se déplacer qu'au sein de son domaine. Ce domaine s'étend au maximum à Puissance × 10 mètres de rayon de son lieu d'invocation. Le domaine d'un esprit correspond à son type.

Un esprit lié à un maître n'est pas soumis à cette restriction.

Esprit lié à son invocateur (+) [tradition,invocation]

Un esprit invoqué n'est pas lié à son lieu d'invocation. Il doit cependant rester aux alentours de son maître. L'esprit ne peut s'éloigner de plus de Puissance × 10 mètres de celui qui l'a invoqué.

Un esprit lié à un magicien n'est pas soumis à cette restriction.

Invocation longue durée (+) [tradition,invocation]

Tous les services que doit un esprit invoqué expirent au lever ou au coucher de soleil, suivant ce qui arrive en dernier.

Offrandes (-) [tradition,invocation]

L'invocation d'un esprit nécessite des éléments difficilement trouvables en pratique. Ces éléments ne sont pas forcément rares ou coûteux. Cependant, l'invocateur doit réaliser ses invocations dans un lieu protégé et préparé à cette intention.

Par exemple, l'invocation d'un esprit particulier peut nécessiter un cercle d'invocation spécial, ou un élément matériel approprié à son type (un grand feu de cheminée, un bassin d'eau pure, les possessions d'un ancêtre, un cadavre frais, etc). La qualité et/ou la quantité de l'offrande dépend en général de la puissance de l'esprit à invoquer.

Matrice

Devices, icônes, fichiers

Un *device* désigne n'importe quel appareil technologique remplissant une ou plusieurs fonctions. Appareils ménagers, armes, caméras, serrures, et ainsi de suite, sont tous des devices. Chaque device a un propriétaire. Pour son propriétaire, le bénéfice principal qu'un device soit connecté à la Matrice est de pouvoir y accéder et le commander à distance. Cela ne nécessite aucun test, hormis si l'action elle-même requiert un test (comme tirer avec une arme par exemple). Un hacker peut lui aussi tenter de prendre le contrôle d'un device, sous [certaines conditions](#).

Un cyberdeck ou un commlink constituent un type particulier de device. En effet, ils sont directement liés à un utilisateur, leur propriétaire, qui les utilise pour se connecter à la Matrice. L'icône du commlink ou du deck fusionne alors avec la représentation matricielle de son utilisateur, appelée le *persona*. L'icône persona se déplace dans la matrice au fur et à mesure des envies (et des compétences) de son utilisateur. Cependant, quels que soient les lieux matriciels qu'il visite, un persona est toujours reliable à l'endroit physique d'où son utilisateur se connecte (voir la section [tracer une icône](#)).

Tandis que les devices permettent d'accomplir des actions, les *fichiers* renferment des informations. Tout fichier existe forcément sur exactement un espace de stockage lié à un device. Le propriétaire d'un fichier est toujours celui du device sur lequel le fichier existe. Consultez la section [fichiers](#) pour savoir ce qu'il est possible de faire avec un fichier, et comment.

Réseaux

Bien que certains devices soient connectées de manières indépendante à la matrice (*standalone*), cela reste relativement rare.

La plupart du temps, les devices sont mis en *réseau*. Dans ce cas, un de ces device devient le *serveur* (il s'agit toujours d'un ordinateur: un commlink, un deck ou une machine plus puissante), et les autres devices qui lui sont reliés deviennent ses *esclaves*. Un réseau particulier ne peut avoir qu'un seul serveur en même temps.

Il existe différents types d'infrastructures réseau :

- Un *PAN* (Personal Area Network) assujettit un certain nombre de devices à un commlink ou à un cyberdeck particulier. Le cyberdeck ou le commlink fait office de serveur pour tous les autres devices du PAN, qui deviennent ses esclaves. Les devices esclaves appartiennent la plupart du temps au propriétaire du commlink ou du cyberdeck ; cependant, il peut aussi s'agir de devices appartenant à quelqu'un d'autre qui lui fait confiance.
Un cyberdeck ou un commlink peuvent avoir au même moment un nombre maximum d'esclaves égal à deux fois leur Indice.
- Un *WAN* (Wide Area Network) assujettit un grand nombre de devices esclaves à un ordinateur maître qui sert de serveur. Il est différent d'un PAN en cela que, bien que le serveur ait toujours un propriétaire, ça n'est ni un commlink ni un cyberdeck : un WAN n'est donc pas lié à un persona. De plus, le serveur d'un WAN offrant une grande puissance de calcul, le nombre de devices qu'il peut accepter en tant qu'esclaves n'est pas limité. Enfin, le serveur d'un WAN donné peut lui même être assujetti à un serveur de plus haut niveau ; cela permet d'imbriquer des WANs en d'autre WANs plus vastes, afin de faciliter l'organisation des devices. Cela augmente aussi le niveau de sécurité : en effet, si un serveur de bas niveau tombe aux mains d'un hacker, seuls les devices dont ce serveur a la charge sont compromis, et pas les autres.
- Un *host* est un WAN qui jouit d'une certaine isolation du reste de la Matrice. Un host peut aussi être protégé par des programmes de défense indépendant appelées *CI*. Consultez la section [Hosts](#) pour davantage de détails.
- Une *grille* est à la fois un WAN immense (une grille est tellement grande qu'elle ne peut pas être elle-même contenue dans un autre WAN), mais aussi une porte d'accès vers la Matrice. En effet, tout device désirant se connecter à la Matrice doit le faire via une grille de son choix. Les grilles peuvent être d'accès libre ou restreint, et offrir des niveaux de performance variables. Il est possible de se connecter successivement à plusieurs grilles, afin d'être plus difficile à [pister](#) ou de [percevoir](#) davantage d'icônes en même temps, au prix de performances moindres.

Accès non autorisé

Défense matricielle

Lorsqu'un hacker effectue une action illégale contre une autre icône, son test est opposé par la *Défense matricielle* du défenseur.

- Un *persona* utilise son [Intelligence](#) + [Indice](#) de son cyberdeck ou de son commlink.
- Un *fichier* utilise l'[Indice](#) du device sur lequel il est stocké.

- Un *device* utilise soit son propre [Indice](#) s'il est connecté en *standalone*, soit l'[Indice](#) de son serveur s'il fait partie d'un [PAN](#) ou d'un [WAN](#), et que cet indice est supérieur. Le device ne peut toujours utiliser que son propre indice ou l'indice de son serveur direct ; si son serveur est lui-même l'esclave d'un autre serveur, le device ne peut bénéficier de la protection de cet autre serveur.
- Un *serveur* utilise soit son propre [Indice](#), soit l'[Indice](#) de son serveur maître s'il fait partie d'un [WAN](#) de plus haut niveau.
- Un *host* utilise son propre [Indice](#).
- Une *CI* utilise son propre [Indice](#), qui dépend de celui de son host.
- Une *databombe* utilise son propre [Indice](#).

Score d'overwatch (OS)

Chaque fois que le test d'un hacker est opposé à une défense matricielle, quelle qu'elle soit, et quel que soit le résultat du test, le hacker accumule un score d'*overwatch*, ou *OS*. Ce score représente les différentes traces de ses activités illégales que le hacker laisse à travers les systèmes qu'il traverse. Le nombre de points d'overwatch accumulés lors d'un test donné est égal au nombre de succès (pas de succès *nets*) obtenus lors du test de défense matricielle.

Un hacker emporte son score d'overwatch avec lui lorsqu'il se connecte à un nouveau réseau. Cependant, lorsqu'il se déconnecte d'un réseau, son score d'overwatch retrouve en général la valeur qu'il avait lorsqu'il l'avait quitté.

Pour sa prochaine run, SyntaxTError doit assurer le support matriciel de son équipe pour l'extraction d'un cadre d'Aztechnology. Le laboratoire où travaille la cible de l'exfiltration possède son propre host, évidemment accessible uniquement par la grille privée Aztechnology.

Le moment venu, SyntaxTError plonge dans la matrice en se connectant à la grille publique de Seattle. Il n'est pas là pour s'amuser, et décide de se connecter illégalement à la grille privée d'Aztechnology, que lui procure son niveau de vie. En arrivant sur la grille d'Aztechnology, son score d'overwatch est celui qu'il avait sur la grille de Seattle : 0. Le temps de trouver une porte dérobée pour se connecter au host du laboratoire corporatiste, son OS est monté à 4.

EXEMPLE

Un peu plus tard, dans le monde physique, ses potes sont parvenus à exfiltrer la cible et s'enfuient par l'Intercity. Mais la sécurité a été alertée, et les choses tournent au vinaigre ! TError reste quelques instants en retrait, le temps de gêner les équipements de défense des Azzies. Au moment où il se déconnecte du host du labo, son OS est monté à 42. Cependant, une fois de retour sur la grille d'Aztechnology, il retrouve son score de 4, et son score de 0 lorsqu'il revient sur la grille de Seattle.

La run n'est cependant pas finie ! TError doit encore protéger le reste de l'équipe, en semant le désordre dans le trafic sur l'Intercity pour retarder les poursuivants d'Aztechnology, et perturber les communications de la police afin de les empêcher de se synchroniser. Toutes ces actions font certainement monter son OS sur la grille de Seattle. Pour la sécurité du laboratoire cependant, son OS reste à 42, et le restera tant que la corpo y verra un intérêt. Pendant qu'il s'occupe de l'Intercity, aggravant probablement son cas aux yeux des flics, il est fort possible que d'autres chiens de garde, Azzies ceux-là, soient en route vers l'endroit d'où SyntaxTError s'est connecté ...

Connaître la valeur de son score d'Overwatch se fait par un test opposé si le personnage est connecté à un hôte, et par un test simple sinon. Un seul succès net permet de connaître son score actuel.

Cependant, l'action de se renseigner sur son score d'Overwatch constitue en elle-même un acte illégal, et peut donc faire augmenter ledit score encore plus haut, en particulier si le personnage est actuellement dans un hôte !

Percevoir la matrice

« Voir » une icône

N'importe qui peut percevoir une icône qui est connectée au même réseau. La seule exception est si cette icône [navigue incognito](#). Dans ce cas, on effectue un test d'[Intelligence](#) + [Analyse](#) contre un seuil égal à la signature de l'icône dissimulée.

Navigation incognito

Une icône peut décider de passer en mode incognito. Elle devient ainsi moins détectable par les autres icônes.

On effectue un test d'[Intelligence](#) + [Guerre électronique](#). Le résultat devient la signature de l'icône.

Il s'agit d'une action illégale.

Tracer une icône

Une fois que le personnage perçoit une icône, il peut tenter de remonter sa trace jusqu'au lieu physique auquel elle s'est connectée. Il effectue pour cela un test d'[Intelligence](#) + [Analyse](#), avec un seuil égal au nombre de grilles auquel l'icône est connectée.

Espionner une icône

Une fois que le personnage perçoit une icône, il peut tenter d'intercepter ses communications. Il effectue pour cela un test d'[Intelligence](#) + [Guerre électronique](#). Une réussite signifie que le personnage peut consulter les communications de sa cible en temps réel. Cela ne nécessite aucun test supplémentaire, tant qu'il garde la communication ouverte, ce qui lui impose un malus de -1 dé à toutes ses actions matricielles par fichier de communication gardé ouvert.

Alternativement, il peut choisir d'éditer cette communication. Cela se résout comme n'importe quelle [édition de fichier](#).

Il s'agit d'une action illégale.

Rechercher une information

Chercher une information particulière sur la matrice se fait de la manière suivante :

1. D'abord, le personnage choisit un réseau sur lequel il va effectuer sa recherche ;
2. Puis, il effectue un test étendu d'[Intelligence](#) + [Analyse](#), avec un seuil égal à la signature de l'information recherchée.

En cas de succès, le personnage trouve l'information recherchée. Pour trouver l'information qu'il recherche, un personnage doit évidemment chercher au bon endroit : une recherche effectuée sur un réseau qui ne contient pas l'information n'a aucune chance d'aboutir !

La table suivante donne des exemples de signature suivant la nature de l'information recherchée.

Table 18. Recherche matricielle

L'information est	Signature
...	
D'ordre général et publique	1

L'information est ...	Signature
D'un intérêt limité ou indirectement accessible	2
Obscure ou ancienne	6
Activement dissimulée	10

Fichiers

Le propriétaire d'un device peut créer, lire, modifier ou supprimer n'importe quel fichier sur ce device particulier. Il peut aussi copier un de ses fichiers vers un autre device ; cet autre device doit lui appartenir. Dans le cas contraire le propriétaire de cet autre device doit l'y autoriser.

Copier illégalement un fichier vers son cyberdeck se résoud de la même manière que le supprimer. Copier illégalement un fichier depuis son cyberdeck se résoud de la même manière que le créer. Dans les deux cas, il s'agit d'une action d'[édition de fichier](#).

Éditer un fichier

Éditer un fichier désigne le fait de le créer, le modifier ou le supprimer.

Le propriétaire d'un fichier peut l'éditer sans aucun test.

Si le personnage n'est pas le propriétaire du fichier à éditer, il s'agit d'une action illégale. Le personnage effectue alors un test opposé d'[Intelligence](#) + [Guerre électronique](#) contre la [Défense](#) du fichier. Chaque succès permet d'apporter une modification au fichier.

Il est impossible d'éditer un fichier [chiffré](#) dont on ne possède pas la clé. Au préalable, il est nécessaire de le [décrypter](#).

Éditer un fichier protégé par une [databombe non désarmée](#) déclenche celle-ci.

Chiffrement

Chiffrer un fichier

Certains fichiers peuvent être protégés par un chiffrement. Chiffrer un fichier nécessite un test d'[Intelligence](#) + [Analyse](#). Les succès nets deviennent la *Signature* du chiffrement du fichier.

Chiffrer un fichier crée un autre fichier, appelé *clé* de chiffrement. Cette clé peut être un mot de passe, ou le fait d'exécuter une action matricielle précise. Seul le propriétaire de la bonne clé peut déchiffrer le fichier concerné.

Un hacker qui ne possède pas la clé de chiffrement d'un fichier peut néanmoins tenter de [décrypter](#) celui-ci.

Décrypter un fichier

La plupart de fichiers de valeur sont chiffrés par leur propriétaire : il est impossible d'y accéder sans connaître la clé qui servira à le déchiffrer.

Un personnage qui ne connaît pas la clé peut néanmoins tenter de briser la protection et décrypter l'information. Décrypter un fichier nécessite un test d'[Intelligence](#) + [Analyse](#) dont le seuil est égal à la Signature du chiffrement.

Il s'agit d'une action illégale.

Databombes

Créer une databombe

Certains fichiers peuvent être protégés par une databombe. Une databombe est un type de fichier particulier, qui est toujours lié à un ou plusieurs autres fichiers. Une databombe ne peut exister en dehors du fichier ou du groupe de fichier pour la protection duquel elle a été créée.

Créer une databombe requiert un test simple d'[Intelligence](#) + [Programmation](#). Les succès nets deviennent l'Indice de la databombe. Le nombre maximum de fichiers auquel une databombe peut être liée est égal à son Indice. La *Signature* d'une databombe est égale à son Indice.

Lorsqu'elle est créée, une databombe est liée à certains paramètres :

- un mode de déclenchement : une databombe peut exploser après qu'un certain temps se soit écoulé, ou lorsqu'une ou plusieurs actions prédéterminées sont réalisées sur une ou plusieurs icônes particulières. L'icône visée est le plus souvent le fichier que protège la databombe, mais pas forcément.
- un type d'explosion : une databombe qui explose accomplit un nombre maximum d'actions prédéterminées. Outre détruire le ou les fichiers auxquels elle est liée, une databombe peut accomplir n'importe quelle action que son créateur est capable d'accomplir, comme si celui-ci l'exécutait lui-même, qu'il soit actuellement connecté à la matrice ou non. Si une action particulière requiert un test, la databombe lance un nombre de dés égal à son Indice, ou au nombre de dés qu'utiliserait son créateur, si celui-ci est plus faible.
Le nombre maximum d'effets différents que peut avoir l'explosion d'une databombe est égal à son Indice.
- un mode de désactivation : une databombe peut être désactivée après qu'un certain temps se soit écoulé, ou lorsqu'une ou plusieurs actions prédéterminées sont réalisées sur une ou plusieurs icônes particulières. Une databombe peut évidemment n'avoir aucun mode de désactivation.

Rien n'interdit de lier une databombe à un fichier préalablement chiffré.

Si un hacker ne peut pas désactiver une databombe, il peut tenter de la [désarmer](#).

Désarmer une databombe

Désamorcer une databombe requiert un test opposé d'[Intelligence](#) + [Programmation](#) contre l'[Indice](#)

de la databombe. Un échec déclenche la databombe.

Il s'agit d'une action illégale.

Prendre le contrôle

TODO

- jump into rigged device
- control device
- spoof command
- refoot/format device

Planter la Matrice

TODO

Équipement

Karma équivalent nuyens (KE¥)

Une partie du système de règles est fondée sur le principe qu'un point de karma possède une équivalence en termes de nuyens. Cette équivalence est purement mécanique et une des garanties de l'équilibre du jeu. Ce n'est pas vraiment un concept rôleplay.

Le cours actuel est : 1 point de karma vaut à 2500¥.

Le karma peut aussi représenter l'expérience de la vie propre à une âme incarnée. Dans ce cas, 1 point de karma peut être équivalent à 2 mois de vie relativement tranquille, grosso modo. Évidemment, des moments particulièrement intenses et riche d'enseignements (comme ceux qui arrivent couramment au cours d'une mission dans les ombres) peuvent « faire grandir » quelqu'un autant que si il ou elle avait vécu des mois, voire des années, en quelques nuits ...

Grades d'équipement

Afin de répondre à tous les besoins (et à tous les segments de marché), de nombreux produits sont disponibles en plusieurs grades, reflétant leur qualité de production -et leur prix. Les grades sont les suivants :

Table 19. Grades d'équipement

Grade	Disponibilité	Prix
Standard	-	×1
Alpha	+2	×1.5
Beta	+4	×3

Grade	Disponibilité	Prix
Delta	+8	×5
Omega	-4	×0.5

- Le grade **Standard** représente les produits de grande consommation, sans personnalisation. Tous les équipements présentés dans ce chapitre sont de grade Standard.
- Le grade **Omega** représente des produits d'occasion, usagés, endommagés, démodés, ou dont l'usage a été supplanté par une technologie plus récente. Dans la plupart des cas, et hormis son prix, il est en tout point inférieur au grade Standard.
- Les autres grades représentent divers raffinements et personnalisations du produit, toujours de qualité supérieure au grade Standard. Le grade **Delta** représente le SOTA, ce qui se fait de mieux, et qui profite des plus récentes avancées technologiques pour une époque donnée.

Un produit donné ne peut être que d'un seul grade, qui peut varier suivant l'époque.

Dans une époque techno-thriller, par exemple, il est en général encore impossible de se faire implanter du cyberware d'occasion, car cette technologie est encore trop neuve et trop peu fiable. De même, l'avènement du cyberware est encore trop récent pour avoir été raffiné en produits de grade delta. À l'inverse, au fur et à mesure des innovations et des changements de direction technologiques (en ce qui concerne les différentes infrastructures matricielles qui se sont succédées, par exemple), les époques ultérieures ont rendu obsolètes plusieurs produits anciennement de grade Standard ou supérieur. Ces produits sont passés au grade Omega, quand il n'ont pas été rendus purement et simplement inutilisables.

Armes

Caractéristiques

Dégâts

Représente le nombre de dés supplémentaires à lancer lors d'un test d'attaque.

- Le caractère + devant signifie que la [Constitution](#) de l'utilisateur s'ajoute aux dégâts de l'arme.
- Le caractère S derrière signifie que l'arme occasionne des dégâts étourdissants.

Signature

La signature d'une arme représente son Seuil pour la détecter lors d'un contrôle.

Disponibilité

TODO

Armes de mêlée

Table 20. Armes de mêlée

Arme	Dégâts	Signature	Disponibilité	Prix
Bâton télescopique	+2S	2 ¹	2	50¥
Batte	+2	1	-	10¥
Couteau de combat	+1	3	-	25¥
Électro-matraque	4S	1	4R	750¥
Épée	+2	1	6R	500¥
Fouet	+1	2 ¹	2	50¥
Fouet monofilament	3 ³	2 ¹	12F	3000¥
Gant énergétique ²	4S	2	6R	1000¥
Hache de combat	+4	0	8R	1000¥
Matraque	+1S	3	-	10¥
Lames d'avant-bras ²	+2	2 ¹	6R	150¥
Tomahawk	+2	2	4	50¥

¹ Lorsque cette arme est utilisée, sa Signature est diminuée de 2.

² S'utilise avec la compétence [Combat à mains nues](#).

³ La cible ne bénéficie pas de son armure.

Armes à distance

Table 21. Armes de jet

Arme	Mode	Dégâts	Portée	Signature	Disponibilité	Prix
Couteau de lancer	CC	+1	TODO	3	4	25¥
Grenade TODO	CC	TODO	TODO	TODO	TODO	TODO¥
Grenade TODO	CC	TODO	TODO	TODO	TODO	TODO¥
Grenade TODO	CC	TODO	TODO	TODO	TODO	TODO¥
Tomahawk	CC	+2	TODO	4	4	50¥

Table 22. Armes de trait

Arme	Mode	Dégâts	Portée	Munitions	Signature	Disponibilité	Prix
Arc	CC	+4	5/50/150/300	1(f)	0	2	300¥

Table 23. Armes de poing

Arme	Mode	Dégâts	Portée	Munitions	Signature	Disponibilité	Prix
Arbalète de poing	CC/TR	2	5/10/15/20	3(f)	2	4R	300¥
Taser	CC	4S	5/10/15/20	4(m)	2	-	200¥
Pistolet petit calibre	CC	2	5/15/30/50	6(c)	4	4R	150¥
Pistolet léger	SA	2	5/15/30/50	12(c)	3	4R	250¥
Pistolet automatique	TR	2	5/15/30/50	35(c)	3	8R	500¥
Pistolet lourd	SA	3	5/20/40/60	12(c)	2	4R	500¥
Pistolet mitrailleur	TR	3	10/40/80/120	24(c)	1	6R	750¥

Table 24. Armes d'épaule

Arme	Mode	Dégâts	Portée	Munitions	Signature	Disponibilité	Prix
Arbalète lourde	CC	4	10/40/80/120	1(f)	1	4R	300¥
Fusil à pompe	SA	4	10/40/80/120	8(m)	1	4R	1000¥
Fusil d'assaut	SA/TR/TA	3	50/150/300/500	35(c)	1	8F	2000¥
Fusil de chasse	CC	4	100/250/500/800	8(m)	0	4R	1000¥
Fusil de sniper	CC	5	150/300/800/1500	12(c)	0 ¹	12F	10000¥

Table 25. Armes lourdes

Arme	Mode	Dégâts	Portée	Munitions	Signature	Disponibilité	Prix
Mitrailleuse	TA	6	80/250/800/1200	50(c) ou 100(b)	0/Oublie	12F	7500¥
Canon d'assaut	CC	8	100/300/800/1500	20(c)	0/Oublie	20F	5000¥
Lance-grenades	CC	Grenade	*50/100/150/500	8(m)	1	10F	1500¥
Lance-missiles	CC	Missile	*80/250/500/1500	1(ml)	0/Oublie	10F	1500¥

Modification d'armes

Table 26. Armes: grades

Grade	Modifications
Alpha	1

Grade	Modifications
Beta	2
Delta	4
Omega	-1 ¹

¹ TODO Une arme de grade Omega s'enraye sur un glitch, et explose sur un critical glitch ?

TODO faire les accessoires si ça vaut le coup ; sinon, intégrer les accessoires dans les grades d'armes

TODO le grade donne des améliorations: +dégâts, +portée, +munitions, signature(composition céramique, munitions caseless), autre chargeur, changement du calibre, nouveau mode de tir, accessoire incorporé, et ainsi de suite

Armures

L'indice d'une armure représente le nombre de dés supplémentaires à lancer lors du [test de défense](#) du personnage qui la porte.

Table 27. Armures

Armure	Indice	Disponibilité	Prix
Vêtements normaux	0	-	20¥-100000¥
Vêtements renforcés	1	2	500¥
Veste blindée	2	4	1000¥
Armure de sécurité	4	14R	2000¥

Altérer le grade d'une armure influe sur son indice de protection, comme l'indique la [table suivante](#).

Table 28. Armures: grades

Grade	Indice
Alpha	+1
Beta	+2
Delta	+3
Omega	-1 ¹

¹ L'indice ne peut pas passer en dessous de 0. Des vêtements normaux de grade Omega sont très démodés ou portent clairement un ou plusieurs témoignages de leur porteur précédent, et peuvent infliger un modificateur négatif aux [interactions sociales](#) du personnage qui les porte.

Cyberware

L'Homme s'est toujours demandé comment surmonter ses limitations et améliorer le corps qui est le sien. Le cyberware et ses descendants (bioware, geneware) Lui ont apporté une réponse.

Le cyberware permet à un personnage d'obtenir tous les bénéfices de l'[Augmentation](#). Les augmentations issues du cyberware ont les limitations habituelles.

En termes de règles, on considère que chaque augmentation de caractéristique du personnage est due à un **implant**. Chaque implant est une abstraction d'un ou plusieurs organes, membres artificiels ou équipements. Lorsque cet implant est greffé sur le personnage (suite à une intervention médicale plus ou moins sûre), celui-ci bénéficie du bonus d'augmentation désiré.

Il est nécessaire de prendre en compte les considérations suivantes :

- Le personnage doit posséder l'attribut [Essence](#). Le coût de toute augmentation obtenue par le cyberware est déduit de son [Essence](#).
- Le prix de base de tout item de cyberware est égal à son coût multiplié par 25 000¥.
- Un personnage peut payer plus ou moins que ce prix de base pour modifier le grade d'un item de cyberware. Cette modification du prix entraîne une modification du coût de l'augmentation correspondante, comme l'indique la [table suivante](#). Le choix du grade d'un item de cyberware doit être fait avant son achat, car il influe sur le prix à payer ainsi que sur la disponibilité de l'objet.

Table 29. Cyberware: grades

Grade	Essence
Standard	×1
Alpha	×0.8
Beta	×0.6
Delta	×0.5
Omega	×1.5

Cyberdecks

L'indice d'un cyberdeck représente la puissance globale de ses composants et des programmes installés. Le détail des spécifications techniques varie grandement, et l'indice lui même subit diverses appellations (par exemple, MPCP ou FADS) suivant l'époque. Dans tous les cas, l'indice du cyberdeck utilisé par un personnage entre directement dans le calcul de la réserve de dés lors des [actions matricielles](#) qu'il entreprend.

Table 30. Cyberdecks

Indice	Prix
1	4000¥
2	8000¥
3	16000¥
4	32000¥
5	64000¥
6	128000¥

Altérer le grade d'un cyberdeck influe sur l'initiative de son l'utilisateur, comme l'indique la [la table suivante](#).

Table 31. Cyberdecks: grades

Grade	Initiative
Alpha	+1D6
Beta	+2D6
Delta	+3D6
Omega ¹	-

¹ Un cyberdeck de grade Omega ne peut pas passer en VR.

Fausse identité

La Signature d'une fausse identité ou d'un faux permis correspond à son Indice.

L'Indice maximal d'une fausse identité ou d'un faux permis est de 6.

Un faux permis est forcément associé à une identité (réelle ou fausse).

Si une fausse identité est mise à jour, tous les faux permis associés le sont aussi.

Table 32. Fausse identité

Type	Disponibilité	Prix
Fausse identité	(Indice × 3)F	Indice × 2500¥
Faux permis	(Indice × 3)F	Indice × 200¥

Senseurs

Chaque senseur est conçu pour détecter un chose précise. Les changements de pression, la radioactivité, les ondes sonores, les perturbations électromagnétiques, les mouvements en sont quelques exemples.

Lorsqu'un personnage utilise sa compétence de [perception](#) en utilisant un senseur, celui-ci peut lui permettre d'obtenir des informations supplémentaires, en fonction du type de senseur ainsi que du resultat de son test.

Un senseur a en général une portée de 10 mètres. Une caméra, un microphone directionnel où un télémètre, peuvent évidemment avoir une portée plus longue.

Pour pouvoir enregistrer, un senseur doit être couplé à un stockage interne ou externe (25¥).

Table 33. Senseurs

Senseur	Prix
Caméra	50¥
Compteur Geiger	50¥

Senseur	Prix
Détecteur de cyberware	300¥
Détecteur de métaux	150¥
Détecteur de mouvement	50¥
Microphone	50¥
Microphone laser	200¥
Radar	500¥
Scanner radio	50¥
Station météo	50¥
Télémètre laser	100¥

Un senseur intelligent possède un indice pouvant aller de 1 à 12. Cet indice constitue la réserve de dés du senseur pour ses jets de [perception](#). Un tel appareil est conçu pour fonctionner sans assistance, du moment qu'il est alimenté en énergie. Pour être utile, un senseur automatisé doit évidemment être relié à quelque chose à qui envoyer un signal lorsqu'il réagit à l'objet de sa détection.

Pour connaître le prix d'un senseur intelligent, il faut multiplier son prix de base par son indice. Par exemple, un microphone laser à main coûte 200¥, tandis qu'un détecteur de mouvements intelligent d'indice 6 coûte 300¥.

Table 34. Senseur intelligent

Senseur intelligent	Prix
Senseur intelligent (1-12)	(Indice × Prix de base)¥

Les options suivantes peuvent être ajoutées à divers systèmes de vision (caméra, lentilles de contact, yeux cybernétiques, etc).

Table 35. Systèmes de vision

Type	Prix
Anti-flash	50¥
Afficheur rétinien	25¥
Interface d'armes	500¥
Lumière faible	100¥
Thermographique	100¥

Les options suivantes peuvent être ajoutées à tout système audio.

Table 36. Systèmes audio

Type	Prix
Amortisseur de sons	50¥
Filtre sonore sélectif	Indice × 100¥

Type	Prix
Lecteur	25¥
Ultrasons	200¥

Kits de compétence

TODO

Drogues

TODO *'Pas trop mon truc, mais bon ...*

Règles optionnelles

TODO *Chaque règle optionnelle devrait peut-être se trouver directement dans le chapitre concerné, plutôt que pêle-mêle dans un chapitre à part.*

Une seule passe d'initiative

TODO *Tous les persos n'ont qu'une passe ; les passes supplémentaires sont convertis en effet pops sur les actions*

Stress

TODO *Pour faire plaisir à okhin*

RÈGLE OPTIONNELLE

[MJ ONLY] Technomanciens et Drain d'Essence

Règle : Les technomanciens dépourvus d'Essence et de Magie sont considérés avoir une valeur d'Essence de 0 dans le cadre du pouvoir de Drain d'Essence. La nature des technomanciens est en effet foncièrement différente de celle des magiciens, adeptes et autres créatures magiques.

Motivation : Réhausser l'intérêt de la Résonance par rapport aux autres attributs spéciaux.

[MJ ONLY] Cybermancie

RÈGLE OPTIONNELLE

Règle : Normalement, un attribut spécial **ne peut pas être augmenté**. Pourtant, les rituels de cybermancie permettent d'augmenter l'**Essence** d'un sujet sans que celui-ci ait à le faire **progresser** avec son karma. La cybermancie devient donc une méthode accélérée pour **augmenter** toujours davantage un sujet, au prix d'un coût de maintenance important et des effets secondaires que l'on connaît.

FAQ

Motivation

J'aime Shadowrun. J'*adore* Shadowrun. J'aimerais bien y rejouer. Mais, il semble que dans ma zone géographique, je n'ai aucune chance de jouer si je ne mène pas une campagne moi-même.

Or, j'ai aujourd'hui bien moins de temps à consacrer à des parties de jeu de rôle que par le passé. Et, pendant une partie, il me semble plus important de faire progresser l'intrigue et les personnages via le roleplay que de lancer des dés, par exemple en résolvant un combat, même si celui-ci est excitant.

Malheureusement, pour paraphraser un autre joueur de Shadowrun, le système de jeu en lui-même est, au minimum fouillis et mal pensé, au pire raté. Donc, il me faut absolument un système léger et qui roule bien.

Pourquoi pas un système générique ?

En fait, je menais à ce moment une campagne de Deadlands Reloaded, qui utilise le système de Savage Worlds. Il existe au moins deux adaptations de Savage Worlds pour Shadowrun : **Savage Worlds of Shadowrun**, et **Savage Shadowrun**). Mais je n'ai pas vraiment été convaincu à leur lecture, et me suis retrouvé à faire de nombreux ajustements pour qu'il me convienne.

En faisant ces ajustements, je me suis retrouvé un peu perdu. En fait, je ne retrouvais plus "le truc" qui m'avait fait aimer Shadowrun. C'est peut-être du au système de Savage Worlds lui-même qui, malgré ses qualités, ne me convient pas tant que ça ? Ou alors, c'est lancer des **brouettes de D6** qui me manque ?

Quoi qu'il en soit, j'imagine que, quel que soit le système générique, il me manquerait toujours un truc. Le **D6 System** fonctionnerait peut-être mieux que les autres ... Mais, quitte à adapter un système et à se fader d'écrire un bouquin dessus, pourquoi ne pas adapter directement le système de Shadowrun ?

Peut-être même que ça débouchera sur quelque chose d'assez générique pour que je l'utilise aussi ailleurs, genre à Earthdawn ... Allez, j'arrête de rêver.

Pourquoi pas Shadowrun Universes ?

D'abord, j'ai commencé à réfléchir à tout ça avant de tomber sur le projet de Blade. En effet, ces dernières années, je ne suis malheureusement plus un membre régulier des Shadowforums. Blade a clairement davantage réfléchi au sujet que moi, et semble se diriger vers une approche encore plus abstraite que la mienne, à travers son système de jetons. Je dois avouer que ce système de jetons m'a fait penser aux pépites de Deadlands (qui sont elles-mêmes devenues les poker chips de Savage Worlds). J'aime bien l'idée, mais je n'ai pas bien saisi le mode de fonctionnement des recharges, et je ne suis pas sûr que ça corresponde à mes joueurs et moi. Notre campagne Deadlands me porte en effet à croire que ma table n'est peut-être pas faite pour ce genre de systèmes à jetons. Quoi qu'il en soit, il faudrait que je playteste Shadowrun Universes, mais je ne suis pas sur Paris, et je ne veux/peux pas proposer deux systèmes de règles différents à mes joueurs : il faut que je tombe juste *du premier coup*, ou alors je vais les perdre sous les règles, et adieu mes chances de rejouer à Shadowrun.

Après, après avoir lu ses règles, je dois avouer qu'il y a de sacrément bonnes idées dedans. Je suis fan, et j'espère qu'il pourra y avoir un échange à ce niveau-là. Ce serait bien de faire un truc modulaire plutôt qu'un gros bouquin, des chapitres qui pourraient être combinés à l'envie de chaque MJ, et éviter de faire le travail d'écriture plusieurs fois.

Et puis Blade, et d'autres membres des Shadowforums sont éminemment plus versés dans le lore et plus doués que moi pour produire des documents de qualité à partir du background de Shadowrun. Tout ce qui a été publié au fil des ans sur le Cybi, dont Laser de Lune, en est la preuve.

Sérieux, les 3 époques de jeu, permettant à chaque table de retrouver une certaine ambiance de jeu ? Du moment que ça ne complexifie pas le système ni ne segmente trop la fanbase (genre, pas comme la franchise [Sonic](#)), c'est de l'idée en or !

Pourquoi pas Shadowrun Anarchy ?

C'est marrant comme les idées convergent parfois au même moment. La gamme doit vraiment en avoir besoin. Au moment où j'écris ces lignes, SRA vient de sortir. Et, en ce qui me concerne, j'ai appris son existence au moment de sa sortie.

La raison est simple :

- SRA est en anglais uniquement, et tous mes joueurs ne parlent pas bien anglais.
- SRA est payant, et l'aperçu proposé ne donne pas suffisamment d'éléments pour décider de sa qualité.
- SRA semble (là encore, "au moment où j'écris ces lignes") bâclé et incomplet.
- SRA sortira en français, certainement corrigé et erraté, mais quand ? Dans 1 an ? 2 ans ?
- SRA est narrativiste. Or, je peux faire du narrativisme sans système dédié, mais je ne peux à priori pas faire du "non narrativisme" avec un système narrativiste.

L'origine du nom

Pourquoi Shadowrun 54 ?

À l'époque où j'écris ces lignes, Shadowrun en est à sa 5ème édition, et pourquoi n'aurais-je pas moi aussi le droit de céder à la surenchère de numérotation ? Avec le numéro 54, je suis tranquille encore pendant 49 nouvelles éditions de Shadowrun.

Blague à part, c'est parce ces règles sont une simplification de SR5 qui tire aussi beaucoup d'enseignements de SR4. Et puis j'aime bien 54, car à l'époque où j'ai commencé à jouer à Shadowrun 2nde édition, la timeline en était à 2054 ...

Mais, bon je dois reconnaître que j'ai toujours été notoirement mauvais à trouver des noms qui claquent.

Le choix de la langue

J'aurais pu écrire ce bouquin en anglais. Mais mes joueurs préfèrent jouer en français, la communauté des Shadowforums parle français, et pour ce que j'en sais (à savoir: rien), les joueurs anglophones semblent satisfaits de SR5. Alors : français.

J'en ferai une traduction anglaise quand les règles seront stabilisées, si il y a un réel besoin et/ou que je suis toujours motivé.

Comment je le joue

À ma table, j'utilise toutes les règles optionnelles, hormis les suivantes : *Limites* (bouh !), *Balance entre attributs spéciaux* (mes PJs sont débutants), *Blessures old-school* (uniquement pour les PNJs sans importance).