

Shadowrun 5.4

little black dog

Table des Matières

Plus ça change ...	1
Objectifs	2
Principes de jeu	2
Test simple.	2
Modificateurs	3
Test opposé	4
Personnages.	5
Attributs physiques et mentaux.	5
Attributs spéciaux	5
Caractéristiques secondaires	7
Compétences.	10
Métatypes	31
Progression du personnage.	31
Traits.	33
Archétypes	38
Règles	38
Modificateurs	38
Infiltration.	38
Social	39
Combat	41
Augmentation.	43
Magie	44
Matrice	48
Équipement	49
Karma équivalent nuyens (KEY)	49
Grades d'équipement	49
Armes	50
Armures	52
Cyberware	53
Cyberdecks	54
Fausses identités	55
Kits de compétence	55
Drogues	55
Règles optionnelles	55
Une seule passe d'initiative.	55
Stress	55

Plus ça change ...

Pour les habitués, voici un panorama rapide des modifications apportées par le système.

- Le système de base reste identique : une réserve de dés toujours égale à <attribut+compétence> ; 5 ou 6 sur un dé représente un succès. Le seuil (nombre de succès) représente *toujours* le degré de réussite. Des modificateurs *unifiés* s'ajoutent et se retranchent à la réserve de dés pour faciliter l'action ou la rendre plus difficile, mais *on ne lance jamais davantage* de <attribut+compétence> dés.
- Toutes les actions de combat se résolvent en *un seul jet opposé* : jet d'attaque (jet de toucher + dommages) contre jet défense (jet d'esquive + encaissement).
- Seulement 2 attributs physiques (Agilité et Réaction) et 2 mentaux (Intelligence et Charisme). Leur indice oscille *toujours* entre 1 à 6 (9 si augmenté) et ce, *quel que soit* le métatype. La Force/Constitution devient un bonus qui s'applique à certaines actions : jet de défense, jet d'attaque avec une arme de mêlée ou de jet, ...
- 2 attributs spéciaux à choisir parmi 4 : Edge, Essence, Magie et Résonance. Il peuvent *tous* progresser grâce au karma (oui, même l'Essence). Les *implants ne font plus baisser* la magie.
- Moins de compétences, et chaque compétence *sert vraiment* en cours de partie. Fusionner les compétences dans un groupe ou casser un groupe se fait de manière transparente.
- La création et la progression du personnage se font au karma, avec les *mêmes règles*. **(TODO)** Une méthode de création de perso *réellement rapide* est proposée en alternative.
- Utilisation des traits (avantages/défauts) pour personnaliser davantage les profils habituels. Par exemple, un mago peut choisir d'être enchanteur, invocateur et se projeter astralement mais laisser tomber la sorcellerie (qu'il pourra apprendre en cours de partie en achetant le trait qui va bien).
- Un point de karma, c'est 2500¥. Un joueur peut convertir le salaire de ses runs de l'un à l'autre suivant ses besoins, même en cours de partie.
- Seulement *deux types d'actions matricielles* illégales : hack subtil ou force brute. La force brute rend l'action plus facile, mais déclenche les alarmes plus rapidement. Un cyberdeck n'a plus qu'un seul indice. Il n'y a plus de programmes.
- La seule différence entre cyberware, bioware, geneware, pouvoirs ou châssis est le fluff. Les câblés et les adeptes progressent de la même manière, grâce à des augmentations abstraites. Certains trucs ne peuvent être faits que via un implant, d'autres uniquement grâce à un pouvoir, mais la plupart des augmentations sont communes et le coût de base est le même. Un câblé peut passer les contrôles aussi bien qu'un adepte.
- Il n'y a plus que des types d'arme (pistolet lourd, fusil d'assaut, ...). La seule différence entre un Predator, un Manhunter ou un Warhawk est le fluff.
- Généralisation de la *Signature* : armes et cyber (passer un contrôle), métahumains et véhicules (infiltration et filature).
- Généralisation des *Grades* de cyberware (alpha/beta/delta/occase) à tous les équipements.
- **(TODO)** Le système de construction/réparation/upgrade est unifié entre les mécanos de véhicule, les armuriers, les enchanteurs, les programmeurs et les autres.

Objectifs

Quitte à refaire un système de jeu, autant l'améliorer. Du moins, d'un certain point de vue. Chaque modification, chaque ajout ou retrait au système existant doit se faire en poursuivant les objectifs suivants.

- **Conserver le système de base** identique à celui des dernières éditions : une réserve de dés égale à attribut+compétence ; les 5 et les 6 comptent dans le nombre de succès.
- Définir des modificateurs simples et génériques aux réserves et aux seuils. On ne fait que **décliner** ces modificateurs, quel que soit le type d'action.
- Simplifier les règles pour **accélérer l'action**. Réduire le nombre de tests nécessaires à accomplir quelque chose, en particulier en ce qui concerne le combat et la matrice. Réduire aussi les calculs à faire pour calculer le nombre de succès nets.
- **Simplifier** les règles pour les rendre plus digestes. Limiter la nécessité d'avoir à consulter ses bouquins en pleine partie.

La présentation des règles elle-même devrait :

- Être claire et concise pour en faciliter la compréhension. Éviter d'obscurcir les règles avec de l'humour ou des apartés.
- Profiter du format numérique pour s'auto-référencer, facilitant ainsi le fait de retrouver une information précise.
- Rééquilibrer les différents profils de personnage.
 - Tout les profils devraient pouvoir contribuer d'une manière ou d'une autre à une situation donnée.
 - Le jeu de rôle se joue *en groupe* : éviter que certains puissent tout faire, tout le temps.
 - Même si Shadowrun est un jeu à matos, ce sont les personnages, pas leurs outils, qui devraient primer.

Principes de jeu

Test simple

- Le personnage lance une **réserve de dés** à 6 faces égale à **attribut + compétence**. Tous les dés dont le score est de 5 ou 6 représentent des **succès nets**.
- On compare les succès nets avec un **seuil** fixé par le MJ pour déterminer si l'action est une réussite ou un échec.

Table 1. Seuils

Seuil	Résultat
0 ou -	Échec
1	Grossier

Seuil	Résultat
2	Standard
3	Supérieur
4	Exceptionnel

Modificateurs

Chaque test peut se voir assorti de modificateurs, reflétant la difficulté de la tâche entreprise. Cette difficulté est issue de circonstances indépendantes des facultés du personnage. Cela peut venir d'un peu n'importe quoi : l'environnement extérieur, les blessures qui affectent le personnage, la résistance passive d'un sujet, et ainsi de suite.

Quel 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.

Différents tests peuvent se voir assortis de différents modificateurs. Ceux-ci sont détaillés dans les différents chapitres de ce livre, mais constituent toujours de simples applications des règles suivantes :

- si l'action du personnage est facilitée, le modificateur est positif. Si le personnage est gêné, le modificateur est négatif.
- un modificateur de 1 représente une petite aide ou une légère gêne, quelque chose de presque imperceptible pour le personnage.
- un modificateur de 4 ou plus représente un méchant handicap ou une aide qui fait quasiment le travail à la place du personnage.

Si la situation n'est pas couverte par une règle précise, 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 2. Modificateurs

Difficulté	Modificateur
Action facile	+1 à +10
Action difficile	-1 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, et la plupart du temps l'action échoue automatiquement. Dans ce cas, un personnage a néanmoins deux ultimes recours :

- il peut utiliser l'[Edge](#) pour se donner des dés supplémentaires et surmonter la difficulté.
- le MJ peut toujours autoriser le personnage à lancer un unique dé. Si ce dé fait 5 ou 6, l'action réussit ... tout juste !

Réserve de dés maximum

Règle : Au cours d'un test, après application des modificateurs à une réserve de dés, le nombre maximal de dés à lancer ne peut jamais dépasser le nombre de dés tel qu'il était avant application des modificateurs.

RÈGLE OPTIONNELLE

Motivation : Cette règle vise à maîtriser l'inflation des réserves de dés. Pour cela, il faut rendre à l'équipement son véritable rôle : rendre les personnages capables d'accomplir des actions en dépit de difficultés parfois extrêmes, et non pas faire le travail à leur place et leur permettre d'obtenir un résultat exceptionnel en dépit de leur manque de compétence.

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 ... 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.

Test opposé

Cela représente un conflit direct entre deux personnages, ou entre un personnage et un drone, etc. Pour simplifier, on va qualifier un des deux opposants le personnage **actif**, et le second le personnage **passif**. En cas de doute, c'est toujours le joueur qui est considéré actif.

- Les deux opposants lancent chacun une **réserve de dés** à 6 faces égale à leur **attribut + compétence** respectifs. Tous les dés dont le score est de 5 ou 6 représentent des **succès**.
- On retranche au nombre de succès du personnage actif le nombre de succès du personnage passif. Le nombre de succès restants représente le nombre de **succès nets**.
- On compare ces **succès nets** avec le **seuil** fixé par le MJ pour déterminer si l'action est une réussite ou un échec.

RÈGLE OPTIONNELLE

Lancer unique

Règle : Lors d'un test opposé, seul le personnage qui a la plus grande réserve de dés lance les dés. On retranche à sa réserve de dés un nombre de dés égal à la réserve de dés de son opposant. Le nombre de succès obtenus lors de cet unique jet devient le nombre de succès nets du test opposé.

Motivation : Cette règle vise à accélérer le jeu. Elle facilite aussi la vie du MJ, puisque c'est lui qui jette les dés des personnages passifs lors de la plupart des tests opposés. Cependant, elle lui ôte aussi une part de contrôle, puisque le joueur est pleinement maître de son jet de dés ...

Personnages

Attributs physiques et mentaux

SR5.4 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

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5.

RÉACTION

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5.

INTELLIGENCE

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

CHARISME

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, [parfois plus](#). 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.

Par défaut, un personnage commence avec les attributs spéciaux [Edge](#) et [Essence](#).

RÈGLE OPTIONNELLE

Influence 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 limiter la polyvalence d'un personnage ayant une valeur très élevée dans un de ses attributs spéciaux, en le forçant à ne pouvoir utiliser plus que cet attribut spécial précis.

Peut-être illustrer ce cas avec l'exemple de ?Tom? le chaman Ours troll en Afrique du Sud dans Nuit de Sang.

EDGE

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5.

ESSENCE

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

- Un personnage peut le faire progresser en dépensant des points de karma, comme n'importe quel attribut spécial.
- Un personnage peut utiliser l'intégralité son essence pour [s'augmenter](#). Pas besoin de garder une Essence strictement positive ; son Essence restante peut être égale à zéro. Cependant, si le coût total de ses [augmentations](#) devient strictement supérieure à son Essence, il meurt.
- 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 peut devenir 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.
- Contrairement aux autres attributs spéciaux, son indice de départ est de 6.

MAGIE

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5.

RÉSONANCE

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5.

Caractéristiques secondaires

Les caractéristiques secondaires ne peuvent pas [progresser](#). Elles peuvent par contre [être augmentées](#).

INITIATIVE

L'initiative est représentée par un ou plusieurs dés. On lance ces dés, et on ajoute à la somme de leurs résultats l'indice d'un attribut physique ou mental spécifique. Le résultat final donne le **score d'initiative**, qui décide la rapidité avec laquelle un personnage agit en combat. Voir le chapitre [combat](#) pour davantage de détails.

L'attribut utilisé dans le calcul du score d'initiative dépend du contexte :

Table 3. Initiative

Physique	Réaction
RA	Réaction
RV	Intelligence
Astral	Intelligence

CONSTITUTION

Cette caractéristique secondaire représente la **Force** et la **Constitution** du personnage. Elle reflète en particulier la supériorité physique des trolls, orks, nains et métahumains augmentés. Un indice élevée reflète dans la majorité des cas une taille plus grande, un 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 au corps à corps [?]
- calculer son encombrement [lien]
- intimider son prochain [lien]

La valeur de Constitution d'un humain non augmenté est de 0.

MONITEUR DE CONDITION

L'état de santé d'un personnage est représenté par un certain nombre de cases réparties en deux moniteurs de condition.

- Le nombre de cases du moniteur de condition étourdissant est de $8 + \text{Charisme}/2$.
- Le nombre de cases du moniteur de condition physique est de $10 + \text{Constitution}$.

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

- Un personnage qui subit une blessure étourdissante coche le nombre de cases correspondant de son moniteur de condition étourdissant. S'il subit une blessure physique, il coche le nombre de cases correspondant de son moniteur de condition physique.
- Le personnage subit un modificateur négatif à ses actions en fonction du nombre total de cases **indemnes** (c'est à dire non cochées) sur ses deux moniteurs de condition :
 - lorsqu'il lui reste moins de 18 cases indemnes, le modificateur est de -1 ;
 - lorsqu'il lui reste moins de 15 cases indemnes, le modificateur est de -2 ;
 - lorsqu'il lui reste moins de 12 cases indemnes, le modificateur est de -3 ;
 - lorsqu'il lui reste moins de 9 cases indemnes, le modificateur est de -4 ;
 - lorsqu'il lui reste moins de 6 cases indemnes, le modificateur est de -5 ;
 - lorsqu'il lui reste moins de 3 cases indemnes, le modificateur est de -6.
- 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.

RÈGLE OPTIONNELLE

Un seul moniteur de condition

Règle : Le personnage a un seul moniteur de condition au lieu de deux.

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

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

- Les blessures étourdisantes sont marquées d'une ou plusieurs **coches**.
- Les blessures physiques sont marquées d'une ou plusieurs **croix**, qui sont toujours placées au début du moniteur de condition. Une nouvelle blessure physique subie "décale" donc d'éventuelles blessures étourdisantes déjà subies par le personnage.
- Le personnage subit un modificateur négatif à ses actions en fonction du nombre de cases restées **indemnes** (c'est à dire non marquées) de 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.

TODO *'faut carrément que j'illustre ça avec des dessins!*

Motivation : Cette règle propose d'accélérer le jeu aussi bien en augmentant la létalité des combats (les personnages ont moins de cases de blessures) et en simplifiant la gestion des blessures (une fois qu'on a pris le coup) et en rendant le calcul du modificateur négatif dû aux blessures plus immédiat.

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

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 4. 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 létalité des combats. En même temps, elle donne en même temps un côté *old school* aux combats, puisqu'elle est inspirée de ce qui faisait de SR1 à SR3.

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 que sur les hommes de main et autres PNJs anonymes, en reprenant éventuellement l'indice de professionnalisme de l'époque, pour gérer leur moral.

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
- Ordinateurs
 - Informatique
 - Électronique
 - Programmation
- Piratage
 - Cybercombat
 - Guerre électronique
 - Hacking
- Technomancie
 - Compilation
 - Décompilation

- [Enregistrement](#)
- Astral
 - [Arcanes](#)
 - [Lecture d'aura](#)
 - [Combat astral](#)
- Sorcellerie
 - [Contresort](#)
 - [Incantation](#)
 - [Sorcellerie rituelle](#)
- Conjuración
 - [Banissement](#)
 - [Invocation](#)
 - [Lien](#)
- Enchantement
 - [Alchimie](#)
 - [Artefacts](#)
 - [Disjonction](#)

Compétences sociales

Imposture

TODO

Défausse

Oui

Groupe

[Influence](#)

Spécialisations

Aucune

Intimidation

TODO

Défausse

Oui

Groupe

[Influence](#)

Spécialisations

Aucune

Manipulation

TODO

Défausse

Oui

Groupe

[Influence](#)

Spécialisations

Aucune

Compétences physiques

Athlétisme

TODO

Défausse

Oui

Groupe

[Plein air](#)

Spécialisations

Aucune

Discrétion

TODO

Défausse

Oui

Groupe

[Furtivité](#)

Spécialisations

Aucune

Perception

TODO

Défausse

Oui

Groupe

[Furtivité](#)

Spécialisations

Aucune

Compétences de pilotage

Pilotage aérien

TODO

Défausse

Non

Groupe

[Pilotage](#)

Spécialisations

Aucune

Pilotage terrestre

TODO

Défausse

Non

Groupe

[Pilotage](#)

Spécialisations

Aucune

Pilotage nautique

TODO

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.

Défausse

Non

Groupe

Ingénierie

Specialisations

Aucune

Artisanat

Construire, entretenir ou réparer tout ce qui n'est pas couvert par les compétences [Armurerie](#) ou [Mécanique](#). 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.

Distinguer si une tâche est couverte par la compétence [Artisanat](#) ou [Mécanique](#) 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 utilise surtout des matériaux traités (alliages, plastiques, ...) et/ou nécessite davantage qu'une boîte à outils standard, on préférera [Mécanique](#).

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, 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.

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, les machines industrielles.

Défausse

Non

Groupe

[Ingénierie](#)

Spécialisations

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 de réparer ou d'entretenir les implants technologiques (cela est couvert par la compétence [Cybertech](#)).

Défausse

Non

Groupe

[Médecine](#)

Specialisations

Aucune

Survival

TODO

Défausse

Oui

Groupe

[Plein air](#)

Specialisations

Aucune

Compétences de combat

Armes de jet

Cette compétence permet 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 diminuent suivant le poids et la forme de ce qui est lancé.

Défausse

Oui

Groupe

Plein air

Specialisations

Aucune

Armes de mêlée

Cette compétence permet 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 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 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 d'épaule](#) utilisent cette compétence.

Défausse

Oui

Groupe

[Armes à feu](#)

Specialisations

Aucune

Armes lourdes

Cette compétence permet 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.

Défausse

Oui

Groupe

[Corps à corps](#)

Specialisations

Aucune

Esquive

TODO

Défausse

Oui

Groupe

[Corps à corps](#)

Specialisations

Aucune

Compétences matricielles

Cybercombat

TODO

Prérequis

Aucun

Défausse

Non

Groupe

[Piratage](#)

Specialisations

Aucune

Électronique

TODO

Prérequis

Aucun

Défausse

Non

Groupe

[Ordinateurs](#)

Specialisations

Aucune

Guerre électronique

TODO

Prérequis

Aucun

Défausse

Non

Groupe

[Piratage](#)

Specialisations

Aucune

Hacking

TODO

Prérequis

Aucun

Défausse

Non

Groupe

[Piratage](#)

Specialisations

Aucune

Informatique

TODO

Prérequis

Aucun

Défausse

Non

Groupe

[Ordinateurs](#)

Specialisations

Aucune

Programmation

TODO

Prérequis

Aucun

Défausse

Non

Groupe

[Ordinateurs](#)

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

[Enchanteur](#)

Défausse

Non

Groupe

[Enchantement](#)

Specialisations

Aucune

Artefacts

TODO

Prérequis

[Enchanteur](#)

Défausse

Non

Groupe

[Enchantement](#)

Specialisations

Aucune

Arcanes

TODO

Prérequis

Aucun

Défausse

Non

Groupe

[Astral](#)

Specialisations

Aucune

Banissement

TODO

Prérequis

[Invocateur](#)

Défausse

Non

Groupe

[Conjuration](#)

Specialisations

Aucune

Combat astral

TODO

Prérequis

[Vision astrale](#)

Défausse

Non

Groupe

[Astral](#)

Specialisations

Aucune

Contresort

TODO

Prérequis

[Sorcier](#)

Défausse

Non

Groupe

[Sorcellerie](#)

Specialisations

Aucune

Disjonction

TODO

Prérequis

[Enchanteur](#)

Défausse

Non

Groupe

[Enchantement](#)

Specialisations

Aucune

Incantation

TODO

Prérequis

[Sorcier](#)

Défausse

Non

Groupe

[Sorcellerie](#)

Specialisations

Aucune

Invocation

TODO

Prérequis

[Invocateur](#)

Défausse

Non

Groupe

[Conjuration](#)

Specialisations

Aucune

Lecture d'aura

TODO

Prérequis

[Vision astrale](#)

Défausse

Non

Groupe

[Astral](#)

Specialisations

Aucune

Lien

TODO

Prérequis

[Invocateur](#)

Défausse

Non

Groupe

[Conjuration](#)

Specialisations

Aucune

Sorcellerie rituelle

TODO

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 râcle 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 véritables œufs. 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 5. 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 connaître 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, si 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 un nouvelle campagne qu'il désire bientôt faire jouer à ses amis. Cette campagne se passe dans les ombres de Las Vegas. Les onzes personnages de ses amis évolueront au sein des plus grands casinos de la ville. Ils participeront à diverses 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 6. 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 7. Progression du personnage

Progression	Coût en karma
Améliorer un attribut de 1	Nouvel indice ×5

Progression	Coût en karma
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	Valeur
Nouveau sort	5

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.

Cap des attributs spéciaux

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.

RÈGLE OPTIONNELLE

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, d'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

- Elfie McElson possède une agilité exceptionnelle. À la création de personnage, la joueuse d'Elfie dépense 25 points de karma pour faire progresser son agilité. Cela fait passer l'agilité d'Elfie à 4 au lieu de 3, car c'est son attribut exceptionnel.
- Beaucoup plus tard, la joueuse d'Elfie 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 Trolley McTrollson 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 Trolley sont de 5 au lieu de 6. Les maximums augmentés de ces deux caractéristiques sont de 8.

RÈGLE OPTIONNELLE

Avec cette 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 ...

Adepte (+)(10)

Prérequis: [Essence](#).

Le personnage est un adepte. Ses [augmentations](#) ne sont pas d'origine technologique, mais magique. Sa nature différente offre au personnage les bénéfices suivants : * Il peut s'augmenter gratuitement et sans délai, du moment qu'il lui reste suffisamment d'[Essence](#) disponible. * Il peut bien sûr choisir de se procurer et de se faire greffer des [implants](#) de la manière habituelle, afin par exemple d'obtenir des capacités offertes uniquement par le cyberware, ou de bénéficier des [grades de cyberware](#). * Il bénéficie de l'avantage '[Ware discret](#)', dans sa version à 20 points. Cependant, si le personnage possède des implants, ceux-ci ne sont pas couverts par le trait. * Il a accès aux [pouvoirs d'adeptes](#).

Attribut spécial (+)(5)

Le personnage acquiert un nouvel [attribut spécial](#). Il ne doit pas déjà posséder l'attribut choisi. Si votre personnage possède déjà deux attributs spéciaux, il doit en abandonner un.

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.

Enchanteur (+)(10)

Prérequis: [Magie](#) 1.

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

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'utiliser 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 [Adepte](#).

Le personnage est capable de percevoir le plan astral, et est capable d'utiliser des compétences [Combat astral](#) et [Lecture d'aura](#).

Vision nocturne (+)(5)

Le personnage possède une vision nocturne naturelle, à l'instar des elfes ou des orks.

Vision thermographique (+)(5)

Le personnage possède une vision thermographique naturelle, 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 1.
 - Pour 20 points, seule la magie permet de les détecter. Même alors, leur signature augmente encore de 1 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.
 - 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 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

TODO

Passer un contrôle

Garde	Intelligence + Perception	Détection si 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 illégaux dont la signature est inférieure ou égale au succès obtenus est détectée. 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 8. 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 9. 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. Les fans de la Mascarade pourraient même 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 10. *Weirdopsychose*

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

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** qui s'acquière grâce au karma. Un pouvoir coûte un nombre de points de karma égal à son **Coût** × 10 points de karma.

Le coût cumulé de toutes les augmentations d'un personnage, toutes sources confondues, doit toujours être inférieur ou égal à son indice d'**Essence**; sinon, il meurt. C'est aussi simple que cela.

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 11. Bonus d'augmentation

Augmentation	Bonus	Signature	Coût
Attribut physique ou mental	+1	2	0.5

Augmentation	Bonus	Signature	Coût
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: maladies ou toxines.

TODO

- une bonne partie des bonus d'augmentation coûtent la même chose aux streetsams et aux adeptes. les sams piochent dans l'essence, les adeptes dans l'équilibre. j'me demande d'ailleurs si c'était vraiment nécessaire de différencier les deux attributs spéciaux ...
- les streetsams ont davantage de diversité dans leurs gadgets (enregistrements, jacks, ICV, cyberarmes), peuvent ajuster le coût avec les grades, et ne sont plus forcément détectables aussi facilement avec l'avantage qui va bien
- les adeptes ont bien moins de pouvoirs spécifiques (résistance à la magie, dommages à mains nues), mais le détail de ce qu'ils savent faire est quasi indétectable (lecture d'aura t'apprend qu'ils sont magiques, mais c'est tout)

Pouvoirs d'adeptes

Les augmentations suivantes ne peuvent être acquises que par un personnage possédant le trait **Adepte**. Il n'existe aucun **implant** permettant de les acquérir. À l'inverse, chacune de ces augmentations correspond à un **pouvoir** d'adepte. Une fois acquis, ces pouvoirs sont intrinsèquement personnels. Ils ne peuvent être extraits du personnage ni transférés à quelqu'un d'autre.

Table 12. Bonus d'augmentation

Augmentation	Bonus	Signature	Coût
Résistance à la magie	+1	NA	0.25
Résistance (autre) ¹	+1	2	0.1

¹ Choisir un type de résistance: feu, froid, électricité, acide.

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

Contresort

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?*

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 \times 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 \times 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

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¥.

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 13. Grades d'équipement

Grade	Disponibilité	Prix
Standard	-	×1
Alpha	+2	×1.5
Beta	+4	×3
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 14. Armes de mêlée

Arme	Dégâts	Signature	Disponibilité	Prix
Bâton	+2S	0 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	1	2	50¥
Fouet monofilament	3 ³	0	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	0 ¹	6R	150¥
Tomahawk	+2	2	4	50¥

¹ Lorsque cette arme est rétractée, sa Signature est augmentée 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 15. 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 16. Armes de trait

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

Table 17. 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 18. 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¥

Arme	Mode	Dégâts	Portée	Munitions	Signature	Disponibilité	Prix
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 19. 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 20. Armes: grades

Grade	Modifications
Alpha	1
Beta	2
Delta	4
Omega	-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 21. 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 22. 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 50 000¥.
- 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 23. 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 24. 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 25. Cyberdecks: grades

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

¹ Un cyberdeck de grade Omega ne peut pas passer en Hot-Sim.

Fausses identités

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.

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

Table 26. Fausses identités

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

RÈGLE OPTIONNELLE

[MJ ONLY] Cybermancie

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.