

Table des Matières

Plus ça change ...

Principes de jeu

Test simple

Test opposé

Test étendu

Travail en équipe

Test d'attribut

Modificateurs

Personnages

Métatypes

Attributs physiques et mentaux

Attributs spéciaux

Caractéristiques secondaires

Compétences

Traits

Création de personnage

Méthode guidée

Méthode personnalisée

Archétypes

Samouraï des rues

Cyborg

Rigger

Hacker

Rocker

Face

Spec Ops

Adepté (physique)

Adepté mystique

Magicien

Burnout

Brave

Chasseur de primes

Ex-Agent corporatiste

Ganger

Garde du corps

Mercenaire

Privé

Règles

Infiltration

Social

Maladies et Toxines

Combat

Construction / Réparation

Augmentation

Augmentations génériques

Augmentations technologiques

Augmentations magiques

Magie

Actions magiques et Drain

[Sorcellerie](#)

[Conjuration](#)

[Enchantement](#)

[Traditions](#)

[Matrice](#)

[Devices, icônes, fichiers](#)

[Réseaux](#)

[Accès non autorisé](#)

[Percevoir la matrice](#)

[Fichiers](#)

[Prendre le contrôle](#)

[Planter la Matrice](#)

[Équipement](#)

[Karma équivalent nuyens \(KE¥\)](#)

[Disponibilité](#)

[Grades d'équipement](#)

[Armes](#)

[Armures](#)

[Cyberware](#)

[Cyberdecks](#)

[Fausses identités](#)

[Senseurs](#)

[Outils](#)

[Drogues](#)

[FAQ](#)

[Motivation](#)

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 3 : Edge, Essence, ou Magie. 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. Une [méthode alternative](#) de création 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.
Par défaut, ce seuil de difficulté est égal à 1 et est sous-entendu. S'il est supérieur, le test est formulé comme ceci : **<ATTRIBUT> + <COMPÉTENCE> (<SEUIL DE DIFFICULTÉ>)**.
- 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 étendu

Certaines actions prennent beaucoup de temps. Dans ce cas, un personnage effectue plusieurs jets d'**<ATTRIBUT> + <COMPÉTENCE> (<SEUIL>, <INTERVALLE>)**. Le personnage continue d'effectuer ses tests jusqu'à cumuler un nombre de succès nets supérieur au **SEUIL** indiqué. Effectuer chaque test prend une durée égale à l'**INTERVALLE** indiqué.

Travail en équipe

Chaque personnage qui aide le personnage principal fournit à ce dernier un **modificateur** cumulatif égal à son **INDICE DE COMPÉTENCE /2**. Un personnage ne peut pas contribuer à un groupe d'une taille supérieure à son indice de compétence (lui-même inclus).

Test d'attribut

Il peut arriver qu'il n'y ait aucune **compétence** qui reflète la nature de l'action entreprise. L'action se résout dans ce cas avec un test d'attribut. La réserve de dés à utiliser est alors égale à la **somme de deux attributs**. On lance **<ATTRIBUT> + <ATTRIBUT>** au lieu de **<ATTRIBUT> + <COMPÉTENCE>**.

EXEMPLE

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**. La réserve de dés sera à lancer est alors **<ATTRIBUT> x2**.

EXEMPLE

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 x2**), ou de rattraper un objet in extremis (en utilisant sa **RÉACTION x2**) ...

Le fait de résoudre une action grâce à un test d'attribut est destinée aux situations ponctuelles, où de peu d'importance pour le jeu. Si ce cas de figure arrive régulièrement, il peut être justifié pour le MJ de [créer une nouvelle compétence active](#).

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
Grandement facilitées	+2
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.

RÈGLE OPTIONNELLE

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**.

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

Métatypes

Chaque personnage appartient à un **métatype** (parfois aussi appelé *métarace*, ou plus simplement *race*). Le métatype est choisi lors de la création du personnage. Il est gratuit.

Les métatypes ne donnent pas de modificateurs d'attributs. À la place, ils donnent un certain nombre de [Traits](#).

Table 4. Métatypes

Métatype	Qualités	Constitution
Humain	Attribut exceptionnel (un Attribut spécial au choix)	0
Elfe	Vision nocturne, Agilité exceptionnelle <i>ou</i> Charisme exceptionnel	0
Nain	Vision thermographique, Intelligence exceptionnelle, Immunorésistant, Lent	0
Ork	Vision nocturne	1
Troll	Vision thermographique, Allonge, Agilité affaiblie, Intelligence affaiblie, Dépensier	2

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 -jusqu'à un indice de 9, donc.

AGILITÉ

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

RÉACTION

Cet attribut physique représente la vitesse à laquelle le personnage réagit aux événements, ses réflexes, ainsi que sa capacité d'adaptation instinctive aux événements.

INTELLIGENCE

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

CHARISME

Cet attribut mental représente la force de caractère et morale du personnage, sa confiance en lui, sa maîtrise de lui-même, sa volonté, ainsi que son aisance sociale.

Attributs spéciaux

L'indice d'un attribut ne peut jamais être inférieur à 1. Un attribut spécial peut [progresser](#) grâce au karma. 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 attributs 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

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.

Un personnage possédant cet attribut dispose d'un nombre de **points d'Edge (pE)** égal à son indice d'Edge. En consommant un point d'Edge, un personnage peut :

- Lancer un nombre de **dés supplémentaires** égal à son indice d'Edge. Ces dés supplémentaires sont soumis à la règle des six. Le joueur peut décider de lancer ces dés supplémentaires après avoir lancé ses dés normaux.
- **Relancer** tous les dés qui n'ont pas donnée un succès.
- **Agir le premier** dans un round, quel que soit son score d'initiative. Si plusieurs personnages choisissent cette option en même temps, ils agissent entre eux dans l'ordre de leur initiative.

Le personnage peut aussi choisir de **brûler** son Edge. Ce faisant, son indice d'Edge baisse de 1 de manière permanente. Cela lui permet d'obtenir un des effets précédents, mais aussi un des effets suivants :

- **Réussir automatiquement** une action avec 4 succès nets.
- **Survivre** alors que le personnage devait mourir.

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.

En regard de l'Essence, les points suivants sont à considérer :

- 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.
- Un personnage peut utiliser l'intégralité de son 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 impliquant une perte d'Essence devient inexplicablement inopérante ou même nuisible à son organisme. Ou alors, son corps rejette systématiquement, rapidement et plus ou moins salement 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 un indice d'Essence égale 6, ou à l'indice de son attribut spécial le plus élevé, si celui-ci est supérieur à 6. S'il se retrouve dans une situation où son Essence devrait être amenée à baisser, la perte s'applique à un autre attribut spécial. Dans l'ordre, c'est d'abord la **Magie** qui est affectée, puis l'**Edge**. 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.

Consultez le chapitre **Magie** pour davantage de détails.

Caractéristiques secondaires

Les caractéristiques secondaires ne peuvent pas **progresser** grâce au karma. Sauf indication contraire, elles ne peuvent pas non plus être **augmentées**.

INITIATIVE

L'initiative représente la rapidité avec laquelle un personnage est capable de réagir. Ce score est

utilisé en combat, ou dans les situations où il est important de savoir dans quel ordre agissent des personnages.

Le score d'initiative d'un personnage est donné par l'indice d'un de ses attributs physiques ou mentaux spécifique (voir la [table ci-après](#)). Le cas échéant, on rajoute à ce score 3 par [passe d'initiative](#) supplémentaire dont bénéficie un personnage [augmenté](#).

Table 5. Initiative

Physique	Réaction
RA	Réaction
RV	Intelligence
Astral	Intelligence

Voir le chapitre [Combat](#) et sa section [Passes d'initiative](#) 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 dégâts](#)
- [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](#).

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 + CHARISME/2 + CONSTITUTION**.

Un personnage peut [augmenter](#) son moniteur de condition de 3 cases au maximum.

Lorsque le personnage subit des dégâts, une ou plusieurs de ces cases sont marquées. Lorsque toutes les cases sont marquées, le personnage tombe inconscient ou risque la mort. Consultez la section [Subir des dégâts](#) du chapitre [Combat](#) pour davantage de détails.

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.

Description

La description de chaque compétence mentionne les cas dans lesquelles le recours à cette compétence est utile.

Innée :

Si un personnage ne possède pas une compétence **Innée**, il peut quand même l'utiliser. On considère simplement qu'il possède la compétence à un Indice de 0.

Une compétence qui n'est pas innée est **Acquise**. Un personnage qui ne possède pas une telle compétence ne peut pas entreprendre une action pour laquelle cette compétence est nécessaire. Dans un tel cas, seul son attribut d'**Edge** peut l'aider.

Groupe :

Chaque compétence est liée à un **groupe de compétence**, qui regroupe les compétences voisines. Un personnage qui possède déjà plusieurs compétences d'un même groupe peut bénéficier d'une **réduction** du coût en karma lorsqu'il fait **progresser une compétence** de ce groupe.

Spécialisation :

TODO

Outils :

Certaines compétences nécessitent l'utilisation d'**outils**. Certains outils de qualité supérieure permettent d'obtenir un **modificateurs positif** lorsqu'un personnage utilise la compétence concernée. Lorsqu'elle est présente, cette section donne une idée d'à quoi ressemblent de tels outils.

Attention, si le personnage ne dispose pas des **outils de base** nécessaires, il souffre d'un **modificateurs négatif** lorsqu'il utilise la compétence.

Une compétence portant la mention « **Outils** Non applicable » ne nécessite aucun outil. Un personnage ne pourra donc bénéficier ou souffrir d'aucun modificateur liés à l'outillage dans le cadre de l'utilisation de cette compétence.

Voir la section **Outils** du **chapitre Équipement** pour davantage de détails.

Groupes de compétences

- Influence
 - **Imposture**
 - **Intimidation**
 - **Manipulation**
- Armes à feu
 - **Armes de poing**
 - **Armes d'épaulé**
 - **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
- Astral
 - Arcanes
 - Lecture d'aura
 - Combat astral
- Sorcellerie
 - Contresort
 - Incantation
 - Sorcellerie rituelle
- Conjuraison
 - 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, le seul jet d'**Imposture** est suffisant.
- 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**).

Innée Oui

Groupe **Influence**

Spécialisations Aucune

Outils

- **Kit** : Ustensiles de coiffure, maquillages, masques, éléments de déguisement
- **Atelier** : Loge d'habillage et de maquillage
- **Usine** : Studio de cinéma

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 faire preuve de leadership ou à donner un ordre, en montrant l'exemple ou en usant 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, voire simplement de lancer un regard lourd de sens. Si le test d'intimidation est réussi, son interlocuteur ne fait que bredouiller son accord, ou le manifeste silencieusement.

Un personnage ayant recours à l'intimidation physique bénéficie d'un modificateur égal à sa **Constitution**.

Innée Oui

Groupe **Influence**

Spécialisations Aucune

Outils Non applicable

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 points de vue entre les deux parties, ce qui prend en général au minimum quelques rounds.

Innée Oui

Groupe **Influence**

Spécialisations Aucune

Outils Non applicable

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**.

Innée Oui

Groupe [Plein air](#)

Spécialisations Aucune

Outils

- **Kit** : Équipement de plongée, matériel d'escalade, tenue appropriée au sport concerné
- **Atelier** : Piscine, mur d'escalade, salle de sport
- **Usine** : Stade

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](#).

Innée Oui

Groupe [Furtivité](#)

Spécialisations Aucune

Outils Non applicable

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.

Se reporter au chapitre [Infiltration](#) pour davantage de détails.

Innée Oui

Groupe [Furtivité](#)

Spécialisations Aucune

Outils

- **Kit** : Micros, jumelles, senseurs
- **Atelier** : Loge d'espionnage
- **Usine** : Base radar, régiment de transmissions

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 pousée 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](#).

Innée Non

Groupe [Pilotage](#)

Spécialisations Aucune

Outils Non applicable. Chaque véhicule ou drone peut néanmoins apporter un bonus spécifique grâce à son [grade](#).

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](#).

Innée Non

Groupe [Pilotage](#)

Spécialisations Aucune

Outils Non applicable. Chaque véhicule ou drone peut néanmoins apporter un bonus spécifique grâce à son [grade](#).

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](#).

Innée Non

Groupe [Pilotage](#)

Spécialisations Aucune

Outils Non applicable. Chaque véhicule ou drone peut néanmoins apporter un bonus spécifique grâce à son [grade](#).

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.

Innée Non

Groupe [Ingénierie](#)

Spécialisations Aucune

Outils

- **Kit** : Outils d'armurier
- **Atelier** : Armurerie
- **Usine** : Usine d'armement

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.

Innée Oui

Groupe [Ingénierie](#)

Spécialisations Aucune

Outils

- **Kit** : Outils d'artisan
- **Atelier** : Boutique d'artisan
- **Usine** : Association d'artisans

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.

Innée Non

Groupe [Médecine](#)

Specialisations Aucune

Outils

- **Kit** : Medkit
- **Atelier** : Clinique
- **Usine** : Hôpital

[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](#).

Innée Non

Groupe [Médecine](#)

Specialisations Aucune

Outils

- **Kit** : Outils de cybernétique
- **Atelier** : Cyber-clinique
- **Usine** : Laboratoire de cybernétique

[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.

Innée Non

Groupe [Furtivité](#)

Spécialisations Aucune

Outils

- **Kit** : Passes, outils de crochetage
- **Atelier** : Atelier de serrurier / d'électronique
- **Usine** : Usine spécialisée

[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.

Innée Non

Groupe [Ingénierie](#)

Specialisations Aucune

Outils

- **Kit** : Boîte à outils
- **Atelier** : Atelier de mécanique, garage
- **Usine** : Usine spécialisée

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](#).

Innée Oui

Groupe [Médecine](#)

Specialisations Aucune

Outils

- **Kit** : Boîte à outils
- **Atelier** : Clinique
- **Usine** : Hôpital

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.

Innée Oui

Groupe [Plein air](#)

Specialisations Aucune

Outils

- **Kit** : Sac à dos de randonneur
- **Atelier** : Boutique de randonneur, cabane de robinson
- **Usine** : Non applicable

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 de la table [Armes de jet](#) 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.

Innée Oui

Groupe [Plein air](#)

Specialisations Aucune

Outils Non applicable. Chaque arme peut néanmoins apporter un modificateur spécifique grâce à son [grade](#).

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.

Innée Oui

Groupe [Corps à corps](#)

Specialisations Aucune

Outils Non applicable. Chaque arme peut néanmoins apporter un modificateur spécifique grâce à son [grade](#).

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.

Innée Oui

Groupe [Armes à feu](#)

Specialisations Aucune

Outils Non applicable. Chaque arme peut néanmoins apporter un modificateur spécifique grâce à son [grade](#).

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.

Innée Oui

Groupe [Armes à feu](#)

Specialisations Aucune

Outils Non applicable. Chaque arme peut néanmoins apporter un modificateur spécifique grâce à son [grade](#).

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.

Innée Oui

Groupe [Armes à feu](#)

Specialisations Aucune

Outils Non applicable. Chaque arme peut néanmoins apporter un modificateur spécifique grâce à son [grade](#).

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.

Innée Oui

Groupe [Corps à corps](#)

Specialisations Aucune

Outils Non applicable.

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.

Innée Oui

Groupe [Corps à corps](#)
Specialisations Aucune
Outils Non applicable.

[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
Innée Non
Groupe [Informatique](#)
Specialisations Aucune
Outils Non applicable.

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
Innée Non
Groupe [Informatique](#)
Specialisations Aucune
Outils Non applicable.

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
Innée Non
Groupe [Informatique](#)
Specialisations Aucune
Outils Non applicable.

PROGRAMMATION

Cette compétence sert à créer, modifier et améliorer des 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
Innée Non
Groupe [Informatique](#)
Specialisations Aucune
Outils

- **Kit** : Caisse à outils d'électronique
- **Atelier** : Atelier d'électronique
- **Usine** : Usine d'électronique

[Compétences magiques](#)

ALCHIMIE

Cette compétence sert à fabriquer un objet enchanté, comme une potion. Elle permet aussi de créer une substance magique, par exemple de l'orichalque.

Se reporter au chapitre [Magie](#) pour davantage de détails.

Prérequis [Enchanteur](#)

Innée Non

Groupe [Enchantement](#)

Specialisations Aucune

Outils Non applicable.

ARTEFACTS

Cette compétence sert à créer, réparer ou améliorer un focus.

Se reporter au chapitre [Magie](#) pour davantage de détails.

Prérequis [Enchanteur](#)

Innée Non

Groupe [Enchantement](#)

Specialisations Aucune

Outils Non applicable.

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

Innée Non

Groupe [Astral](#)

Specialisations Aucune

Outils

- **Kit** : Non applicable
- **Atelier** : Bibliothèque hermétique
- **Usine** : Non applicable

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](#)

Innée Non

Groupe [Conjuration](#)

Specialisations Aucune

Outils Non applicable.

COMBAT ASTRAL

Cette compétence sert à combattre dans l'espace astral.

Se reporter aux chapitre [Combat](#) et [Magie](#) pour davantage de détails.

Prérequis [Vision astrale](#)

Innée Non

Groupe [Astral](#)

Specialisations Aucune

Outils Non applicable.

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](#)

Innée Non
Groupe [Sorcellerie](#)
Specialisations Aucune
Outils Non applicable.

DISJONCTION

Cette compétence sert à dissiper des enchantements permanents. En particulier, un personnage peut s'en servir pour dissiper la magie d'objets enchantés grâce aux compétences [Alchimie](#) ou [Artefacts](#).

Se reporter au chapitre [Magie](#) pour davantage de détails.

Prérequis [Enchanteur](#)
Innée Non
Groupe [Enchantement](#)
Specialisations Aucune
Outils Non applicable.

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](#)
Innée Non
Groupe [Sorcellerie](#)
Specialisations Aucune
Outils Non applicable.

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](#)
Innée Non
Groupe [Conjuration](#)
Specialisations Aucune
Outils Non applicable.

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](#)
Innée Non
Groupe [Astral](#)
Specialisations Aucune
Outils Non applicable.

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](#)
Innée Non
Groupe [Conjuration](#)

Specialisations Aucune
Outils Non applicable.

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](#)

Innée Non

Groupe [Sorcellerie](#)

Specialisations Aucune

Outils

- **Kit** : Non applicable
- **Atelier** : Cercle hermétique, Loge chamanique
- **Usine** : Non applicable

Connaissances

Une connaissance représente tout savoir ou savoir-faire qui n'est pas déjà couvert par une compétence. Cela peut être une connaissance académique, un centre d'intérêt, la sagesse de la rue, un hobby particulier, ou une langue étrangère parlée par le personnage.

Contrairement à une compétence, une connaissance n'a pas d'indice associé. Si un personnage connaît une compétence donnée, il est considéré en savoir suffisamment pour connaître automatiquement toute information utile se rapportant au sujet.

Apprendre une nouvelle connaissance coûte simplement 5 points de [karma](#).

S'il est nécessaire de connaître la clarté et le détail avec un personnage qui détient une connaissance parvient à se remémorer une information, on utilise un [test d'attribut](#). Un tel test de connaissance est à priori un test d'[INTELLIGENCE x2](#). Cependant, quand une connaissance particulière comporte une part de savoir-faire, 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 fait appel à sa connaissance **Cuisine**.

Il doit d'abord trouver une idée de recette. Deux succès à un jet d'[INTELLIGENCE x2](#) lui rappellent 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'[INTELLIGENCE + AGILITÉ \(3\)](#) 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

Fyif a toujours aimé chevaucher les cheveux au vent pour oublier ses soucis. Son souci du jour est une bande d'elfes habillés en pingouins, énervés parce que quelqu'un a mis le feu à une aile de leur country club. Même si ils n'avaient qu'à y accepter les jeunes orkes assoiffées, Fyif préfère pour le moment prendre la fuite plutôt que de continuer à en débattre avec eux. Après tout, elle ne va pas se cacher encore longtemps dans cette écurie qui, elle aussi, commence à brûler.

Fyif fait appel à sa connaissance **Équitation**.

Évaluant les différentes montures présentes, un succès à un jet d'[INTELLIGENCE x2](#) lui permet de trouver un cheval en forme, en bon état, mais assez affolé. S'approchant doucement, elle parvient à le calmer et à l'harnacher sommairement grâce à un jet réussi de [CHARISME x2 \(3\)](#).

Et c'est parti ! Fyif s'élance dans l'air du soir sous le regard médusé des elfes, et l'effet conjugué de la cavalcade et du vent sur son visage commence déjà à l'apaiser. Il ne lui reste plus qu'à réussir un jet de [REACTION + AGILITÉ \(3\)](#) pour traverser le petit bois voisin sans se prendre un tronc ou une branche basse. Alors seulement, elle sèmera définitivement ses poursuivants ...

RÈGLE OPTIONNELLE

Compétences de connaissance

Règle : Les connaissances ont un indice, comme les compétences. Leur coût de progression est **NOUVEL INDICE** points de karma, au lieu de **NOUVEL INDICE x2**. Hormis ce coût de progression réduit, rien ne distingue le fonctionnement d'une connaissance de celui d'une compétence.

Langues : Avec cette règle, l'indice auquel un personnage possède un langage donné reflète sa maîtrise de ce langage, comme indiqué dans la table ci-dessous.

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.

Motivation : Cette règle vise à donner davantage de flexibilité au système des connaissances. Mais étant donné qu'elle rend nécessaire un jet de dés pour accéder à la moindre bribe d'information, elle tend à ralentir l'action ...

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 **Agilité** (pour truquer une donne ou un tirage de dés).

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.

Liste des avantages / défauts

Ambidextre (+)(5)

Le personnage peut manier deux armes en même temps sans subir de modificateur négatif.

Allonge (+)(5)

Le personnage dispose d'une Allonge de 1. Celle-ci s'ajoute à l'allonge de son arme de mêlée.

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](#).

Dans certaines situations, le personnage est considéré comme possédant un attribut de [Magie](#) d'un indice égal à son indice d'[Essence](#). Il déduit de cette valeur le coût total de ses implants technologiques. Cette attribut de Magie « virtuel » ne permet pas au personnage de satisfaire les prérequis d'un Trait.

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.

Bout portant (+)(5)

Le personnage peut tirer avec une [arme à feu au corps à corps](#) sans subir de [modificateur négatif](#).

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'user 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.

Esprit mentor (+)(5)

Prérequis: [Invocateur](#), [Sorcier](#).

Le personnage suit les idéaux d'un totem, d'une idole, d'un saint patron, d'un psychopompe ou autre guide spirituel. Il en applique les préceptes à sa magie, ainsi que dans sa vie de tous les jours. En contrepartie, celui-ci lui fournit une aide et des conseils, souvent cryptiques, ainsi qu'une partie de sa puissance magique.

En accord avec le MJ, choisissez une [catégorie de sorts](#) (combat, détection, santé, illusion ou manipulation), ainsi qu'un type d'esprit, appropriés à l'esprit mentor. Le personnage bénéficie d'un [modificateur positif](#) de +2 lorsqu'il [incante](#) un sort de la catégorie choisie, ou [invoque](#) ou [bannit](#) un esprit du type choisi.

Immunorésistant (+)(10) ou Immunodéficient (-)(10)

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

- Un personnage immunorésistant est considéré comme ayant une [Constitution](#) supérieure de 2 points lorsqu'il résiste aux [toxines et aux pathogènes](#).
- Un personnage immunodéficient est considéré comme ayant une [Constitution](#) inférieure de 2 points lorsqu'il résiste aux [toxines et aux 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 (-)(5)

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.

Magie totémique (-)(20)

Prérequis: [Invocateur](#), [Sorcier](#).

Choisissez une [catégorie de sorts](#) (combat, détection, santé, illusion ou manipulation), ainsi qu'un type d'esprit. Le personnage ne peut [incanter](#) que des sorts de cette catégorie (y compris lors d'un [rituel](#)), et n'[invoker](#) ou ne [lier](#) que des esprits de ce type. Il peut néanmoins [dissiper](#) un sort de n'importe quelle catégorie, et [bannir](#) tout type d'esprit.

Projection astrale (+)(10)

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

Le personnage est capable de se projeter sur le plan astral pendant un nombre d'heures maximum égal à sa [Magie](#).

Sorcier (+)(10)

Prérequis: [Magie 1](#).

Le personnage est capable d'user 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.

Vision astrale (+)(5)

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

Le personnage est capable de percevoir le plan astral, et est capable d'user 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.

Création de personnage

Un personnage se crée avec un capital de points de karma. La taille de ce capital initial donne une idée de la puissance globale du personnage.

Par défaut, un personnage est créé avec **400 points de karma**.

À la fin de chaque aventure, chaque personnage gagne un certain nombre de points de karma supplémentaires. Ces points lui permet de perfectionner ses capacités. Pour cela, il utilise exactement les mêmes règles que lors de la création de personnage. Il n'y a donc aucune différence entre création et progression d'un personnage.

Un joueur dispose de trois méthodes pour créer son personnage. Chacune de ces méthodes est parfaitement compatible avec les autres.

- 1 Choisir un **archétype** prêt à jouer.
- 2 Utiliser la **méthode guidée** de création de personnage. Elle offre davantage d'options que le choix d'un archétype, tout en étant plus rapide que la méthode personnalisée.
- 3 Utiliser la **méthode personnalisée** de création de personnage. Cette méthode permet d'entièrement personnaliser son personnage. Elle est de plus parfaitement compatible avec les deux précédentes, pour peaufiner certains détails par exemple.

Quelle que soit la manière dont le personnage a été créé, il est évidemment soumis à l'approbation du MJ.

Méthode guidée

- 1 Décider d'un concept pour le personnage, et lui trouver un nom.
- 2 Choisir son **métatype**.
- 3 Choisir deux **connaissances** représentant son background et/ou ses centres d'intérêt. Le personnage parle, en plus, la langue de l'endroit où il vit.
- 4 Choisir une des deux distributions suivantes pour ses attributs physiques et mentaux :

Complet	Deux attributs à 4, les deux autres à 3.
Spécialisé	Un attribut à 5, un à 4, un à 3 et un à 1.

- 5 Le personnage débute avec une **Essence** à 6 et un **Edge** à 1.
- 6 Avec les **250 points de karma** restants, acheter un ou plusieurs des packs suivants. Sauf mention contraire, chaque pack ne peut être acheté qu'une seule fois. Attention, certains packs ont d'autres packs comme pré-requis : il n'est par exemple pas possible d'acheter le pack *Sort supplémentaire* sans avoir préalablement acheté les packs *Sorcier* et *Magie*.

Pack	Coût	Description
Adeptes	20	Ajouter Adeptes . Choisir pour un point de Pouvoirs d'adepte . Le personnage doit avoir au moins 1 point d' Essence disponible .
► Pouvoirs supplémentaires *	10	Choisir pour un point de Pouvoirs d'adepte . Le personnage doit avoir au moins 1 point d' Essence disponible .
Câblé *	10	Choisir pour un point d' Implants . Le personnage doit avoir au moins 1 point d' Essence disponible .
Chanceux	25	Faire progresser l' Edge à 3.
► Baraka	45	Faire progresser l' Edge à 5.
Compétence professionnelle *	20	Choisir une compétence à 4, au choix. Le personnage ne doit pas déjà posséder la compétence, et il doit en satisfaire les prérequis.
► Spécialiste	10	Faire progresser la compétence choisie précédemment à 5.
Compétences diverses *	30	Choisir cinq compétences à 2, au choix. Le personnage ne doit déjà posséder aucune de ces compétences, et il doit en satisfaire les prérequis.
Érudit *	5	Choisir une connaissance supplémentaire, au choix.

Pack	Coût	Description
Groupe de compétences +	30	Le personnage ne doit pas déjà posséder la connaissance. Choisir un groupe de compétences à 3, au choix. Le personnage ne doit déjà posséder aucune des compétences du groupe, et il doit en satisfaire les prérequis.
► Concentration	30	Faire progresser une des compétences du groupe choisi à 6. Alternativement, faire progresser une seule des compétences du groupe choisi à 5 et les autres à 4.
Hacker	30	Ajouter Informatique à 3.
► Cyberdeck	20	Ajouter un cyberdeck d'indice 4 et 2000¥. Les nuyens supplémentaires peuvent être utilisés pour acheter de l'équipement.
► Hacker expert	30	Faire progresser Analyse , Cybercombat , Guerre électronique ou Programmation à 6. Alternativement, faire progresser une seule de ces compétences à 5 et les autres à 4.
Magie	30	Ajouter Attribut spécial (Magie) . Remplacer Essence par Magie à 3.
► Enchanteur	40	Ajouter Enchanteur et Enchantement à 3.
►► Enchanteur expert	30	Faire progresser Alchimie , Artefacts ou Disjonction à 6. Alternativement, faire progresser une seule de ces compétences à 5 et les autres à 4.
► Invocateur	40	Ajouter Invocateur et Conjuration à 3.
►► Invocateur expert	30	Faire progresser Banissement , Invocation ou Lien à 6. Alternativement, faire progresser une seule de ces compétences à 5 et les autres à 4.
►► Pacte +	5	Choisir 1 esprit lié de Puissance 5. Il doit 3 services au personnage, sans limitation de durée.
► Perception astrale	25	Ajouter Vision astrale et Lecture d'aura à 4.
►► Projection astrale	30	Ajouter Projection astrale et Combat astral à 4.
► Puissance magique	45	Faire progresser la Magie à 5.
► Sorcier	50	Ajouter Sorcier et Sorcellerie à 3. Apprendre 2 sorts, au choix.
►► Sorcier expert	30	Faire progresser Contresort , Incantation ou Sorcellerie rituelle à 6. Alternativement, faire progresser une seule de ces compétences à 5 et les autres à 4.
►► Sort supplémentaire +	5	Apprendre un sort supplémentaire, au choix.
Ressources +	1	Acheter pour 2500¥ d'équipement de grade alpha et d'une Disponibilité de 8 au maximum. Les nuyens non dépensés sont conservés par le personnage.

+ Ce pack peut être acheté plusieurs fois.

- 7 Rajouter les points de karma non dépensés au karma utile du personnage.

Méthode personnalisée

Il s'agit de la méthode par défaut pour créer un personnage, et pour le faire progresser après son premier scénario. Les [archétypes](#) ainsi que la [méthode guidée](#) de création de personnage se basent sur cette méthode.

Pour créer un personnage à l'aide de cette méthode :

- 1 Affecter gratuitement un indice de 1 aux attributs d'[Agilité](#), [Réaction](#), [Intelligence](#), [Charisme](#) et [Edge](#), ainsi qu'un indice de 6 à l'[Essence](#).
- 2 Choisir son [métatype](#).
- 3 Déduire le coût de chaque caractéristique dont vous voulez dotez votre personnage du capital de départ de **400 points de karma**.
- 4 Rajouter les points de karma non dépensés au karma utile du personnage.

Table 6. 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
Nouvelle connaissance	5
Initiation	10 + (Nouveau grade ×3)
Acquérir un nouvel <i>avantage</i>	Valeur
Surmonter un <i>défaut</i> ¹	Valeur
Nouveau <i>sort</i>	5
Nouveau <i>tour de magie</i>	1
2500¥	1

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

Archétypes

Ce chapitre présente différents archétypes de personnage. Chaque joueur peut simplement en sélectionner un et commencer à jouer. Il peut aussi s'en inspirer pour s'aider lors de la [création de son personnage](#).

Chacun de ces archétypes est créé avec **400 points de karma**.

L'archétype choisi peut être modifié pour mieux correspondre à l'idée du joueur, que ce soit au niveau du nom, du background proposé ou de n'importe laquelle de ses caractéristiques.

Attributs et caractéristiques secondaires :

Les abréviations utilisées sont les suivantes :

A : [Agilité](#)

R : [Réaction](#)

I : [Intelligence](#)

C : [Charisme](#)

Ess : [Essence](#). Le nombre entre parenthèses indique l'Essence encore disponible pour de futures [augmentations](#).

Edg : [Edge](#)

Mag : [Magie](#)

Init : [Initiative](#)

PI : [Phases d'Initiative](#) supplémentaires

Con : [Constitution](#)

Arm : Indice de l'[Armure](#) portée

Compétences :

Liste alphabétique des compétences du personnage. Les groupes de compétences sont indiqués *en italique*. Les coût indiqué entre parenthèses () tient compte des réductions dues aux groupes de compétences, le cas échéant.

Connaissances :

Liste alphabétique des connaissances, des hobbies, mais aussi des langues parlées par le personnage.

Augmentations :

Liste des augmentations du personnage, si celui-ci en possède. Les augmentations magiques d'un personnage possédant le trait [Adept](#) sont indiquées par un ^M. Celles qui ne portent aucune mention sont des augmentations technologiques de grade standard. Les augmentations technologiques de [grade différent](#) sont indiquées par un ^A (alphaware), un ^B (betaware), un ^D (deltaware) ou un ^O (omega).

Sorts :

Liste des sorts connus par le personnage, le cas échéant.

Équipement :

Liste des possessions du personnage, achetée avec l'équivalence **1 karma = 2500¥**.

Traits :

Liste des [traits](#) possédés par le personnage. Les traits obtenus gratuitement grâce au métatype sont indiqués par un ^R. À noter qu'afin de les garder les plus « génériques » possibles, aucun de ces archétypes n'a acquis de défaut (au sens du système de [traits](#)) - hormis ceux communs à son [métatype](#), évidemment. De même, seuls les avantages strictement indispensables à son concept ont été achetés.

[Samouraï des rues](#)

[Description](#)

Guerrier urbain cybernétiquement amélioré, le samouraï des rues suit souvent un code d'honneur strict qui l'aide à préserver son humanité et le différencie des tueurs sans foi ni loi qui rôdent dans les Ombres.

[Cyborg](#)

[Description](#)

Habitant un corps tenant davantage de la machine que de l'humain, le cyborg transcende sa chair pour atteindre un stade différent d'évolution, débarrassé de la plupart des faiblesses humaines.

Rigger

Description

Lorsque les cycles moteur deviennent les pulsations de son cœur et l'arrivée d'essence son flux d'adrénaline, le rigger est capable de contrôler les machines mieux que son propre corps, faisant faire des prouesses à son véhicule ou faire qu'une petite armée de drones exécute sa volonté.

Hacker

Description

Pirate informatique parfaitement à son aise dans les univers virtuels, le hacker est capable d'altérer, de contrôler ou de détruire la Matrice pour arriver à ses fins.

Rocker

Description

Éternel révolté, le rocker renie la culture de masse, et est donc rarement célèbre. Il parcourt les Ombres pour s'opposer plus directement au système, trouver l'inspiration, ou financer son prochain album.

Face

Description

Aussi à l'aise dans des cercles aussi variés qu'une soirée mondaine, une réunion corporatiste ou la rue d'un quartier chaud, une Face utilise son charisme et son bagout naturels comme la plus discrète et efficace des armes.

Spec Ops

Description

Capable d'escalader une tour de verre et de s'infiltrer dans un quartier de haute sécurité, le spécialiste des opérations clandestines excelle dans les missions qui demande discrétion, rapidité et efficacité.

Adeptes (physique)

Description

L'adepte utilise sa magie de manière interne, instinctive, dans le but d'atteindre l'excellence dans son domaine, que celui-ci soit sportif, artistique, combattant, ou plus exotique.

Adeptes mystique

Description

À mi chemin entre l'adepte physique et le magicien, la polyvalence de l'adepte mystique lui permet de faire face à un vaste panel de situations.

Magicien

Description

Qu'il soit une mine de connaissances occultes hermétiques, ou qu'il foule la Terre en harmonie avec ses Ancêtres, le magicien tire ses pouvoirs d'une tradition ésotérique ; ils le rendent capable de lancer des sorts variés, d'invoquer de nombreux types d'esprits à son service, et de fabriquer divers objets enchantés.

Elsamilie, humaine

A	R	I	C	Edg	Mag	Init	PI	Con	Arm
1	3	5	4	1	4	3	-	-	1
Compétences (128)		Manipulation 2, Intimidation 2, Perception 2, Astral 3, Sorcellerie 4, Conjuratation 3							
Connaissances (15)		Cultures, Étiquette(Magie), Menaces Magiques							
Sorts (30)		6 sorts au choix							
Equipement (2)		Vêtements renforcés, 4500¥							
Traits (40)		Attribut spécial (Magie), Invocateur, Sorcier, Projection astrale, Vision Astrale							

Burnout

Description

Désabusé, ce magicien a choisi de palier les insuffisances de sa magie par la cybernétique. Étonnamment, il est parvenu à concilier les deux de manière inédite, efficace mais parfois dérangeante.

Brave

Description

Bien qu'il ne soit pas chaman, ce guerrier amérindien suit la voie de ses ancêtres. Il a quitté sa tribu pour tenter d'aider les âmes perdues du métroplexe, sans entâcher son honneur ni se compromettre avec la technologie.

Chasseur de primes

Description

Pisteur d'exception, chasseur sans merci, ce rôdeur moderne est capable de traquer, dans tout type d'environnement, tout type de proie -que celle-ci soit sauvage ou métahumaine, banale ou merveilleuse, dangereuse ou délicieuse.

Ex-Agent corporatiste

Description

Alors qu'il était au service de sa corporation, cet ancien agent a été écœuré par la corruption qu'il y a découvert. Depuis, il a coupé les ponts avec elle, et tente de préserver ce qu'il peut et de gagner sa vie avec les talents qui lui restent.

Ganger

Description

Enfant des rues et de la violence, le ganger est un survivant qui est parvenu à se hisser en haut de la chaîne alimentaire de son quartier. Il peut considérer le gang dont il est issu comme une bande de perdants ou d'outils utiles, ou au contraire avoir juré de rester toute sa vie loyal à ses origines.

Garde du corps

Description

Expert de la protection personnelle, le garde du corps officie parfois de manière moins « officielle », que ce soit par appât du gain, par goût du risque ou par obligation, en raison d'une erreur lui ayant coûté sa réputation, et la vie à son client.

Mercenaire

Description

Militaire habitué des champs de bataille, le mercenaire loue aussi parfois ses talents dans des conflits à plus petite échelle, où le plus offrant peut profiter de son expérience de combattant professionnel et de son expertise tactique.

Privé

Description

Parfois franchement dépassé sur le plan technologique ou magique, le privé persiste à croire en ses méthodes « à l'ancienne », en sa bonne étoile et en son flair, qui lui en a permis jusqu'ici de mener à bien ses affaires sans avoir besoin de « tricher ».

Règles

Infiltration

Lorsqu'un personnage est attentif à son environnement, il effectue un test d'**INTELLIGENCE + PERCEPTION (SIGNATURE)**. 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 créatures et objets courants.

Table 7. Signature

Le sujet est ...	Signature	Exemple
Immense / Assourdissant	0 ou -	Dragon, bâtiment, sirène
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

Un garde, un vigile ou un policier faisant passer un contrôle de sécurité effectue un test d'**INTELLIGENCE + PERCEPTION (SIGNATURE)**. S'il se sert d'un détecteur, où que c'est un détecteur qui effectue seul le contrôle (par exemple lors du passage d'un portique de sécurité), l'appareil effectue un test d'**INDICE (SIGNATURE)**.

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.

Lors d'un contrôle donné, chaque détecteur ou garde fait un seul jet. Inutile d'effectuer un jet pour *chaque* chose à détecter ...

Éffraction

Lorsqu'un personnage décide de passer à travers une issue fermée par un système de fermeture (que celui-ci soit mécanique ou électronique), il effectue un test d'**INTELLIGENCE + ÉFFRACTION**. Le seuil dépend du système de fermeture, comme indiqué dans la [table ci-après](#). Les succès nets du personnage deviennent la [Signature](#) pour détecter sa tentative.

Table 8. Éffraction

Système de fermeture	Seuil
Fenêtre, loquet	1
Serrure simple	2
Serrure de qualité	3
Maglock	Indice

Casser des trucs

Il est parfois nécessaire pour un personnage de briser un objet ou de 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 !

Le personnage effectue un test d'**AGILITÉ** + **<COMPÉTENCE D'ARME>** (**STRUCTURE /2**). En cas de succès, l'objet coche un nombre de cases de son **moniteur de condition** égal à **<DÉGÂTS DE L'ARME> + <SUCCÈS NETS>**. En cas d'échec, il ne se passe rien. Le MJ peut décider que l'arme du personnage est endommagée.

Le **moniteur de condition** d'un objet comporte un nombre de cases égale à sa **Structure** (minimum 1).

Table 9. 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+

Social

Les interactions sociales entre personnages sont toutes gérées par les compétences du groupe **Influence**. Pour plus de détail sur leur fonctionnement, consulter la descriptions des compétences **Imposture**, **Intimidation** et **Manipulation**.

Il est conseillé pour un personnage d'acquérir différentes **connaissances** de l'**Étiquette**, sous peine de « faire tache » dans certains cercles sociaux, et donc de souffrir de **modificateurs négatifs** à ses compétences.

RÈGLE OPTIONNELLE

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 10. 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 stigmate 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 ...

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.

RÈGLE OPTIONNELLE

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 sont 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 d'un personnage influe sur son humanité devrait découler l'impact de ses capacités surhumaines sur ses relations sociales.

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 11. Weirdopsychose

Magie	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 ou les adeptes. 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.

Maladies et Toxines

Chaque maladie ou toxine possède une Indice, qui représente sa virulence. Pour savoir si un personnage est affecté, effectuez pour la substance un test d'[INDICE](#). Ce test subit un modificateur négatif égal à la [Constitution](#) du personnage ainsi qu'à l'indice de toute protection applicable (protection chimique, respirateur, extracteur de toxines, filtre trachéal, ...).

Le [degré de réussite](#) indique la sévérité des symptômes dont souffre le personnage.

Combat

Subir des dégâts

La plupart des attaques visent à infliger des dégâts à leur cible. Pour la cible de l'attaque, ces dommages prennent la forme d'un certain nombre de cases à cocher de son [Moniteur de condition](#).

Chaque attaque possède un **Valeur de Dommages (VD)**. Les [tables d'armes](#) indiquent la VD de chaque arme. Ajoutez à cette VD les [succès nets](#) obtenus lors du test d'attaque (voir ci-après) pour obtenir les **Dégâts** de l'attaque.

Déduisez des dégâts de l'attaque la [Constitution](#) de la cible. Sauf mention contraire, déduisez aussi l'indice de l'[armure](#) qu'elle porte. Le résultat donne le nombre de cases de son [Moniteur de condition](#) que la cible de l'attaque doit cocher. Un résultat inférieur ou égal à 0 implique évidemment de ne cocher aucune case.

La manière de cocher des cases du [Moniteur de condition](#) dépend de la nature des dégâts subis :

- Les **dégâts étourdissants** sont marqués d'une ou plusieurs **coches** (un trait oblique). Lorsque la dernière case est marquée d'une coche, le personnage tombe inconscient.
- Les **dégâts physiques** sont marqués 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 étourdissantes déjà subies par un personnage. Lorsque la dernière case est marquée d'une croix, le personnage est mourant.

Modificateurs de blessure

Le personnage souffre d'un modificateur à toutes ses tests en fonction du nombre de cases 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.

Appliquer les dégâts

Étudions la manière d'appliquer les dégâts sur le moniteur de condition d'un personnage. Pour cela, prenons l'exemple d'un humain de base, non augmenté, avec un [Charisme](#) normal, de 2 ou 3.

- ❶ Son **Moniteur de condition** a 10 cases.
Au départ, il est indemne : pas de malus.

```

-1  -2  -4  †
[ | | | | | | ]

```

- 2 Il subit 1 dégât physique : pas de malus non plus.
Notez qu'un personnage avec le minimum de **Charisme**, représentant une très faible volonté ainsi qu'une absence totale de classe, écoperait d'un malus dès sa première blessure. Douillet, va .

```

-1  -2  -4  †
[X| | | | | | ]

```

- 3 Il subit ensuite 1 dégât étourdissant : son modificateur de blessure passe à -1.

```

-1  -2  -4  †
[X|\] | | | | | ]

```

- 4 Il suit ensuite 2 dégâts physiques : son modificateur de blessure reste à -1. Observez que les cases physiques sont toujours marquées le plus à gauche possible, donc ils « poussent » les dégâts étourdissants déjà présents vers la droite. On procède de la sorte de manière à ne pas « mourir » en cochant la case la plus à droite d'une dernière blessure physique, alors que notre moniteur de condition contient encore une ou plusieurs cases cochées en étourdissant.

```

-1  -2  -4  †
[X|X|X|\ | | | | ]

```

EXAMPLE

- 5 Il subit ensuite 4 dégâts étourdissants : son modificateur de blessure passe à -4. Ça devient très compliqué pour lui : le modificateur de blessure s'applique à *tous* les jets.

```

-1  -2  -4  †
[X|X|X|\|\|\|\| ]

```

- 6 Maintenant, partant de l'état du **Moniteur de condition** en 5., étudions plusieurs cas de figure :

- 1** S'il subit 2 dégâts étourdissants : il tombe dans l'inconscience.

```

-1  -2  -4  †
[X|X|X|\|\|\|\|\|\|]

```

- 2 S'il subit plutôt 2 dégâts physiques : il tombe dans l'inconscience aussi.
Rappelez-vous que les dégâts physiques « poussent » les dégâts étourdissants vers la droite.

```

-1  -2  -4  †
[X|X|X|X|X|\|\|\|\|]

```

- 3 S'il subit à la place 5 dégâts étourdissants : il tombe là encore dans l'inconscience, mais après avoir coché les 2 dernières cases en étourdissant (comme en 6.a), il nous reste 3 cases à cocher ... Donc on remet une marque dans les cases précédemment cochées une fois, les coches deviennent des croix, ce qui représente des dégâts physiques.

```

-1  -2  -4  †
[X|X|X|X|X|\|\|\|]

```

- 4 Pour rendre mourant le perso à partir de l'état 5., il faut 7 dégâts physiques (il est sérieusement étourdi, mais pas tant blessé que ça). Cependant, 9 dégâts étourdissants font le même travail, étant donné que les dégâts qui « dépassent » le moniteur de condition deviennent physiques. Moralité, on peut effectivement vous tuer à mains nues. Mais ça prendra davantage de temps. Ou de force.

$$\begin{matrix} & -1 & -2 & -4 & \dagger \\ [X|X|X|X|X|X|X|X] \end{matrix}$$

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 12. Types de blessure

Succès	Blessure	Cases
1	Légère	1
2	Moyenne	3
3	Grave	6

4	Fatale	10
Succès	Blessure	Cases

Motivation : Cette règle propose d'accélérer le jeu en augmentant la létalité des combats. 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.

Mort

Un personnage qui subit suffisamment de dégâts pour que toutes les cases du **moniteur de condition** soient cochées devient **Mourant**. Il peut rester Mourant dispose d'un **Surplus de Dégâts Maximum** égal à **CONSTITUTION + CHARISME**. Cette valeur représente le nombre de minutes qu'il lui reste à vivre.

- À chaque minute passée sans subir de soins appropriés, un personnage mourant augmente son **Surplus de Dégâts** de 1.
- S'il doit cocher davantage de cases de dégâts que son **moniteur de condition** ne lui permet car celui-ci est entièrement coché de dégâts physiques, chaque case de dégâts en trop augmente de même son **Surplus de Dégâts** de 1.

Lorsque le **Surplus de Dégâts** d'un personnage atteint son **Surplus de Dégâts Maximum**, celui-ci meurt pour de bon.

Un test étendu d'**INTELLIGENCE + PREMIERS SOINS (SURPLUS DE DÉGÂTS)** permet de stabiliser un personnage mourant.

Combat à distance

Lors d'une attaque à distance, l'attaquant et sa cible effectuent un **test opposé** :

- L'attaquant effectue un test d'**AGILITÉ + <COMPÉTENCE APPROPRIÉE>**.
- Le défenseur effectue un test de **RÉACTION + ESQUIVE**.

Si le défenseur est vainqueur, il s'en tire sans aucun dommage. Si l'attaquant est vainqueur, **appliquez les dégâts** comme décrit en début de chapitre.

Compétences appropriées : **Armes de poing**, **Armes d'épaule**, **Armes lourdes**, **Armes de jet**.

Modificateurs applicables : portée, visibilité, modificateur de blessure, couverture du défenseur, ...

Tir de couverture

Un personnage équipé d'une **arme à distance** capable de tirer en **tir automatique** peut saturer une zone de balles. Après avoir ciblé une zone (un cône de 10 mètres de large et 2 mètres de haut au maximum), le tirer effectue un test d'**AGILITÉ + <COMPÉTENCE APPROPRIÉE>**.

Le nombre de succès nets devient un **modificateur négatif** s'appliquant à toutes les actions de quiconque se trouve dans la zone ciblée.

De plus, toute personne dans la zone ciblée encaisse des dégâts égaux aux dommages de base de l'arme. Un test de **RÉACTION + ESQUIVE** permet de réduire ces dégâts de 1 case par réussite.

Corps à corps

Lors d'un corps à corps, les deux adversaires effectuent un **test opposé**, en utilisant chacun leur **AGILITÉ + <COMPÉTENCE APPROPRIÉE>**.

Le perdant **subit des dégâts** comme décrit en début de chapitre.

Compétences appropriées : **Armes de mêlée**, **Combat à mains nues**. Un personnage peut éventuellement utiliser **Armes de poing**, mais il subit un modificateur de -4. Il peut aussi utiliser **Armes d'épaule**, mais il subit un modificateur de -6.

Modificateurs applicables : visibilité, modificateur de blessure, ...

Ambidextrie

Un personnage peut attaquer un seul adversaire avec deux armes en même temps, une dans

chaque main. Ses attaques sont résolues comme s'il n'en tenait qu'une seule, mais la **VD** de ses attaques est augmentée de 2.

Par contre, il subit un **modificateur négatif** à ses attaques de -4.

Cette option n'est possible que si le personnage attaque le même adversaire avec ses deux armes. Il doit de plus utiliser deux **armes de mêlée Légères** ou **Normales**, ou deux **armes de poing**. Il peut utiliser une **armes de mêlée Légère** ou **Normale** et une **armes de poing**, mais est alors dans la situation d'utiliser une **arme à feu au corps à corps**.

Armes à feu au corps à corps

Un personnage tentant d'utiliser une arme à feu pour frapper son adversaire utilise sa compétence **Armes de mêlée**, mais subit un malus de -4.

Un personnage tentant de tirer avec une arme à feu utilise sa compétence habituelle, mais subit un malus de -2 s'il tient son arme à une main, ou de -4 s'il lui faut ses deux mains. De plus, un adversaire au corps à corps avec lui peut décider de résoudre la situation comme un combat au corps à corps. Dans ce cas, il utilise sa compétence **Combat à mains nues** ou **Armes de mêlée** (le cas échéant) au lieu d'**Esquive**. Si cet adversaire gagne le test opposé de cette manière, il infligera au tireur les dommages de corps à corps habituels.

Surprise

Un personnage ne peut pas attaquer tant qu'il est surpris. Il ne peut pas non plus esquiver une attaque à distance. Enfin, lors d'un test opposé de corps à corps, il n'utilise que son indice de **Réaction**.

Passes d'initiative

Un personnage dont l'**initiative** a été **augmentée** agit plus rapidement en combat. De son point de vue, tout et tout le monde semble bouger comme au ralenti autour de lui.

Chaque passe d'initiative supplémentaire dont bénéficie le personnage lui fait bénéficier d'un **Point d'Action (PA)**, qu'il peut utiliser à chaque tour. Les **PA** peuvent être dépensés pour bénéficier des effets décrits ci-après. Un effet marqué d'un **+** peut être utilisés plusieurs fois dans le tour, en dépensant les PA correspondant à chaque fois.

- **Action rapide (1 PA+)** : Le personnage peut effectuer rapidement une action (recharger une arme, changer l'arme qu'il tient en main, observer attentivement quelque chose, ...). Il est impossible d'effectuer des actions d'attaque supplémentaires de cette manière.
- **Anticipation (1 PA)** : Toutes les attaques à distance prenant le personnage pour cible souffrent d'un modificateur de **-2×PI**.
- **Harcèlement (1 PA+)** : Une cible au choix du personnage souffre d'un modificateur de **-2×PI** à ses actions. Le personnage doit évidemment voir sa cible pour l'affecter. Il doit de plus manier une arme à distance pour pouvoir affecter une cible éloignée plus loin que son allonge.
- **Point faible (1 PA+)** : L'attaque du personnage bénéficie de **+2** à sa VD.
- **Tornade (2 PA)** :
 - Si le personnage attaque à distance, son attaque affecte jusqu'à **1+PI** cibles en même temps.
 - Si le personnage attaque au corps à corps, son attaque affecte jusqu'à **2×PI** cibles en même temps.

Toutes les cibles doivent être à portée. Le personnage n'effectue qu'un seul jet d'attaque, contre lequel chaque cible se défend indépendamment. L'arme utilisée consomme des munitions pour chaque cible attaquée.

- **Zen (1 PA)** : Tous les test de compétences de combat du personnage bénéficient d'un modificateur de **+2×PI**.

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
Passe d'Initiative	-	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
Chipjack	1	0.2
Compétences câblées	2	0.3
Interface d'armes	1	0.2
ICV	2	Indice × 0.5

Datajack :

L'implant roi pour quiconque désire se connecter à la Matrice. Il est possible de se servir d'un casque équipés de trodes à la place, mais l'utilisateur souffre d'un [modificateur](#) de -2 à toutes ses actions matricielles.

Chipjack :

Ce datajack spécialisé permet de lire et d'utiliser tout type de puces, en particulier les **logiciels de connaissance** (*knowledge softs*, *linguasofts*). Un logiciel de connaissance coûte **2500¥** et permet à son utilisateur d'utiliser la [connaissance](#) contenue dans la puce comme s'il l'avait apprise lui-même. Cependant, dès que la puce est retirée du chipjack, l'utilisateur n'en garde aucun souvenir.

Compétences câblées :

Ce terme désigne toute une variété d'implants, qui ont tous le même effet : faire bénéficier leur porteur d'un **modificateur** de +2 à une compétence donnée. Il est possible d'avoir plusieurs implants de ce type, mais chacun concernera une compétence différente. Se faire greffer deux fois la même compétence câblée n'a aucun effet supplémentaire. Enfin, il n'existe aucun moyen de se faire câbler tout un groupe de compétences, hormis celui de se faire greffer un implant pour chacune des compétences du groupe.

Les compétences qu'il est possible de câbler sont les suivantes : **Imposture, Intimidation, Manipulation, Discrétion, Perception, Éffraction, Athlétisme, Survie, Armurerie, Artisanat, Mécanique, Biotech, Cybertech, Premiers soins, Analyse, Cybercombat, Guerre électronique, Programmation.**

Interface d'armes :

Cet implant permet à son porteur de bénéficier d'un **modificateur** supplémentaire de +2 (pour un total de +3) lorsqu'il tire avec une arme équipée d'un **module d'interface**.

ICV (Interface de Contrôle de Véhicule) :

Cet implant relativement invasif permet à son porteur de **se brancher** sur tout véhicule ou machine préparée à cet effet. Tant qu'il est **connecté**, il bénéficie des avantages suivants :

- un **modificateur positif** à tous ses tests de pilotage du véhicule, ou de tir à l'aide d'une des armes du véhicule, égal au double de son indice.
- +1 **Passe d'initiative** par point d'indice.

Une ICV peut être d'**indice 1 à 3**.

Autres implants

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	<p>Les copains de Crush lui ont suggéré de faire preuve de davantage de subtilité dans son métier. Crush déborde d'envie de bien faire mais son amour pour le concept de subtilité est parfois fugace. Aussi décide-t-il de se faire couper un bras et de le faire remplacer par un autre dissimulant un fusil à pompe.</p> <p>Cela lui coûtera 10 × 1000¥ (le prix d'un fusil à pompe) = 10000¥. Une fois greffé, cette arme implantée lui coûtera 10000 / 25000 = 0.4 points d'Essence.</p>
EXEMPLE	<p>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 × 500¥), caméra (10 × 50¥), anti-flash (10 × 50¥) et vision thermographique (10 × 100¥). Elle désire aussi qu'un de ses yeux soit en fait un drone oculaire (0.12 × 25000¥ = 3000¥). En tant qu'elfe, elle n'a pas besoin de "racheter" sa vision nocturne naturelle.</p> <p>Enfin, elle veut que ses nouveaux yeux soient de grade alpha.</p> <p>Son achat lui coûtera 1.5 (alphaware) × 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.</p>

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'augmentation suivante. Aucun [implant](#) ne permet de l'acquérir.

Table 17. Bonus d'augmentation

Augmentation	Bonus	Signature	Coût
Défense magique	+1	NA	0.5

Magie

Actions magiques et Drain

Chaque test de compétence des groupes [Sorcellerie](#), [Conjuration](#) et [Enchantement](#) est une action magique.

Chaque action magique est associée à une **Valeur de Drain (VD)**. Ce Drain signifie à priori qu'immédiatement après chaque action magique qu'il entreprend, un magicien [souffrira du nombre de cases de dégâts](#) correspondants. Contrairement aux dommages habituels, ces dégâts ne sont réduits ni par l'[armure](#), ni par la [Constitution](#) du magicien. La magie est incapable de soigner les dégâts dus au Drain.

Sauf mention contraire, les dégâts d'un Drain sont étourdissants.

Les actions magiques se résolvent soit par un [test simple](#), soit par un [test opposé](#). La procédure est cependant légèrement différente de d'habitude, en cela que le magicien n'est pas obligé d'utiliser tous ses **succès nets** pour améliorer sa marge de réussite.

Le magicien peut utiliser chacun des succès nets qu'il a obtenus lors de son test d'action magique d'une des manières suivantes :

- Réduire la VD de l'action magique de 1. Les dommages dus au Drain peuvent être totalement annulés de cette manière.
- Réduire le temps nécessaire pour accomplir l'action magique ...
 - ... de 1 action si le temps se mesure en actions.
Le test ne peut pas prendre moins d'une action.
 - ... de 1 minute si le temps se mesure en minutes.
Le test ne peut pas prendre moins d'une minute.
 - ... de 1 heure si le temps se mesure en heures.
Le test ne peut pas prendre moins d'une heure.
- Améliorer sa marge de réussite. Cela modifie les effets de l'action magique comme habituellement.

Résistance à la magie

Toute cible non consentante d'une action magique effectue un test de **CHARISME + DÉFENSE MAGIQUE**. Chaque succès réduit la marge de réussite de l'action magique la prenant pour cible de 1. Ce test est automatique, et ne coûte aucune action à la cible.

Par défaut, on considère que toute cible est non consentante, y compris si elle est surprise ou inconsciente.

Les objets n'effectuent pas de test de résistance. Le seuil de réussite pour les affecter dépend de leur complexité, comme indiqué dans la [table ci-dessous](#).

Table 18. Résistance des objets

Type d'objet	Exemples	Seuil
Naturel	<i>Arbre, sol, eau non-traitée</i>	1
Manufacturé, Low-tech	<i>Brique, cuir, meuble en bois</i>	2
Manufacturé, High-tech	<i>Plastiques, équipement électronique</i>	3
Hautement transformé	<i>Ordinateurs, drones, véhicules, produits chimiques</i>	4+

Sorcellerie

Incantation

Pour lancer un sort, un magicien effectue un test **INTELLIGENCE + INCANTATION**.

Avant d'effectuer ce test, il peut choisir d'obtenir un ou plusieurs succès supplémentaires. Chaque succès supplémentaire obtenu de la sorte augmente la **VD** du sort incanté de 2. Le magicien peut obtenir un nombre maximal de succès supplémentaires égal à sa [Magie](#).

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 répartir ses dés de défense magique entre un nombre maximum de personnages (lui y compris) égal à sa [Magie](#). Chaque personnage peut bénéficier d'un nombre de dés de défense magique au maximum égal à la [Magie](#) du magicien : dans ce cas, cela signifie que le magicien affecte tous ses dés à la défense magique d'une seule personne.

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, qu'il tombe inconscient, ou qu'il subisse en une seule fois un nombre de cases de dégâts supérieur à son [Charisme](#).

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 prodiguée par un magicien n'est efficace que contre les sorts.

Si un des personnages sous sa protection se fait attaquer par un sort, ce personnage peut bénéficier des dés de défense magique que le magicien lui a octroyés pour son test de résistance. Ces dés supplémentaires ne sont disponibles que pour résister à ce sort en particulier. Les dés de défense magique se reconstitue à chaque tour du magicien.

À noter que le [pouvoir d'adepte Défense magique](#) fonctionne contre toute action magique, plusieurs fois par tour si nécessaire. Cependant, seul l'adepte qui le possède en bénéficie.

Les défenses magiques issues de plusieurs sources sont cumulatives.

[Dissipation](#)

Un magicien qui dispose d'une action peut essayer de dissiper un sort actif ou en cours de lancement. Il peut entreprendre cela que le sort le prenne pour cible ou non. Il effectue un test d'[INTELLIGENCE + CONTRESORT](#). Chaque succès réduit la marge de réussite du sort.

Dissiper un sort est une action magique dont la [Valeur de Drain](#) est égale à $\langle \text{DV DU SORT} \rangle / 2$.

Un sort dissipé en cours de lancement ne dispense pas le magicien qui l'incante de son Drain.

[Sorcellerie rituelle](#)

Le leader d'une équipe rituelle lance un sort [de la manière habituelle](#). Cela lui prend cependant toujours **12 - MAGIE** heures. Il peut néanmoins bénéficier des modificateurs de [travail en équipe](#).

Tous les membres de l'équipe rituelle doivent utiliser leur compétence [Sorcellerie rituelle](#) en lieu et place de leur compétence [Incantation](#).

Tous les membres de l'équipe rituelle (observateur inclus) souffrent des mêmes dommages dus au Drain.

[Grimoire](#)

Cette section décrit les sorts les plus communs. Ils peuvent être appris tels quels par tout personnage disposant du trait [Sorcier](#). Ils peuvent aussi servir de base pour la [création de nouveaux sorts](#).

[Traits](#)

Actif / Passif :

Un sort de détection *Actif* peut être [opposé](#) par sa cible de la [manière habituelle](#).

À l'opposé, un sort de détection *Passif* est simplement « ON » tant que le magicien le maintient. Celui-ci peut avoir à effectuer des [tests de perception](#) pour remarquer quelque chose de particulier. Dans ce cas, si le sens supplémentaire est exotique / mystique, il utilisera sa compétence d'[Incantation](#) au lieu de celle de [Perception](#).

Direct / Indirect :

Un sort de combat *Direct* est résisté par sa cible de la [manière habituelle](#).

À l'opposé, un sort de combat *Indirect* se lance de manière similaire à un projectile physique. Il fonctionne donc comme une [attaque à distance](#) qui peut être esquivée grâce à un jet de [AGILITÉ + ESQUIVE](#).

Zone :

Un sorts de zone touche un nombre de cibles proches les unes des autres égales à l'attribut de **MAGIE** du lanceur. On peut aussi considérer qu'il a un rayon d'action égal à **MAGIE** mètres.

Liste des sorts

Table 19. Modificateurs de Drain

Sort	Traits	Effet	Drain
Combat			
Éclair mana	Direct	Dégâts 2	1
Poigne électrique	Indirect,Toucher,Électricité	Dégâts 4	1
Jet d'acide	Indirect,Acide	Dégâts 4	2
Boule de feu	Indirect,Zone,Feu	Dégâts 4	4
Couche de glace	Zone	RÉACTION (SUCCÈS) sous peine de tomber à terre	2
Détection			
Analyse Technique	Actif,Directionnel	1 Succès: bonus de +1 pour utiliser l'appareil	1
Analyser la Vérité	Actif,Directionnel	Seuil: SIGNATURE du mensonge	1
Clairaudience	Passif,Zone	Capteur sensoriel (vue uniquement)	1
Clairvoyance	Passif,Directionnel	Capteur sensoriel (ouïe uniquement)	1
Détecter des Ennemis	Actif,Étendue	Seuil: SIGNATURE de la créature ennemie à portée	3
Détecter un Individu	Actif,Zone	Seuil: SIGNATURE de la cible	1
Lien Mental	Passif	Lien mental avec MAGIE personnes maximum	1
Sonde Mentale	Actif,Directionnel	Sonder l'esprit d'une créature	3
Sens du Combat	Passif	1 Succès: Modificateur de +1 à l'Esquive	1
Santé			
Antidote	-	1 Succès: +1 à la Constitution pour résister à une toxine ou maladie identifiée	INDICE -2
Diminuer l'Agilité	-	1 Succès: Modificateur de -1 à l'attribut	3
Résistance à la douleur	-	1 Succès: Malus de blessure réduit de 1	MALUS DE BLESSURE
Soins	-	1 Succès: -1 case de dégâts physiques	DÉGÂTS -2
Stabilisation	-	Stabilise un personnage mourant	SURPLUS DE DÉGÂTS
Illusion			
Apparition	Multisensoriel,Zone	Illusions réalistes au sein de la zone	3
Camouflage	Multisensoriel	1 Succès: Modificateur de +1 à la Discrétion	1
Chaos	-	1 Succès: Modificateur de -1 à tous les tests	2
Distraction	Multisensoriel	1 Succès: Modificateur de -1 à la Perception	1
Invisibilité	-	1 Succès: +2 à la SIGNATURE visuelle	2
Masque	Multisensoriel	Changement d'apparence	2
Monde Chaotique	Zone	1 Succès: Modificateur de -1 à tous les tests	4
Manipulation			
Barrière Mana	-	Barrière de MAGIE mètres dont la Structure est égal aux SUCCÈS x2 Seules les créatures vivantes sont affectées	1
Barrière Physique	-	Barrière dont la Structure est égal aux SUCCÈS x2	3

Sort	Traits	Effet	Drain
Doigts Télékinésiques	-	1 Succès: 1 d'Agilité et de Réaction effective Modificateur de -2 pour agir via ces « mains invisibles »	1
Contrôle des Actions	-	Contrôler la « marionnette » prend une action	2
Contrôle des Émotions	-	1 Succès: Modificateur de -1 à tous les tests contraires à l'émotion	1
Contrôle des Pensées	-	Donner un ordre prend une action	4
Poltergeist	Zone	1 Succès: Dans la zone, modificateur de -1 aux actions visuelles et attaque à distance DV 1.	2
Lévitacion	-	Seuil: 1 par 200 kilos de la cible. Déplacement de MAGIE × SUCCÈS mètres par round	3

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 seul élément d'équipement standard, peu complexe, sans personnalisation ni option, d'une valeur maximale de 500¥ environ. En termes de jeu, l'effet reproduit *ne peut entraîner aucun effet mécanique* : un tour de magie ne peut occasionner aucun dommage direct, n'entraîner aucun jet de dés, ne modifier aucun indice, ne donner aucun modificateur, et ainsi de suite. Un tour de magie souffre évidemment aussi de toutes les autres limitations d'un sort.

Apprendre un tour de magie coûte **1 point de karma**, et prend six heures.

Lancer un tour de magie ne requiert aucun test, et n'entraîne aucun Drain. Un tour de magie peut généralement être maintenu de la même manière qu'un sort normal.

Voici quelques exemples de tours de magie usuels :

Combat

Chasse Insectes : Éloigne les petits insectes normaux dans un rayon 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

Boussole : Le lanceur localise la direction du Nord magnétique.

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

Éphéméride : Le lanceur apprend la date, l'heure et la température exactes.

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 **MAGIE ×10** centimètres de côté, et sa qualité est limitée par la compétence artistique et, le cas échéant, la mémoire 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 : Le lanceur manipule par télékinésie un objet non attaché ni tenu dont le poids n'excède pas **MAGIE ×100** grammes, à une distance maximale de **MAGIE** mètres.

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.

Création de sorts

Tous les sorts ont une **Valeur de Drain** (VD) de base de 2. Modifiez cette VD en fonction des traits du sort.

Table 20. Modificateurs de Drain

Trait	VD
Portée	
Toucher	-1
Champ de vision	±0
Zone	+2
Étendue	+3
Cible	
Limitée	-1
Dommages	
Directs	-1
Élémentaires	+1
Complexité	
Simple	±0
Moyenne	+1
Élevée	+2+

Une formule de sort a un prix égal à **DV × 2500¥**. Elle est créée par un test d'**INTELLIGENCE + ARCANES**. Voir la procédure de [construction/réparation](#) pour davantage de détails.

Conjuration

Invocation

Pour invoquer un esprit, un magicien choisit tout d'abord le type et la puissance de l'esprit qu'il souhaite invoquer. Il effectue ensuite un **test opposé** de **CHARISME + INVOCATION** contre la **PUISSANCE** de l'esprit. Chaque succès net force l'esprit à rendre un service au magicien.

Invoquer un esprit est une action magique dont la **Valeur de Drain** est égale au nombre de succès (*pas* au nombre de succès nets) obtenus par l'esprit lors du **test opposé**, avec un minimum de 1. Ce Drain est étourdissant si la Puissance de l'esprit est inférieure ou égale à la **Magie** du personnage, et physique si elle est strictement supérieure.

Invoquer un esprit prend **12 - MAGIE** rounds, avec un minimum de 1 round.

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. Un esprit invoqué disparaît en même temps que les services qu'il doit expirent.

Bannissement

Pour bannir un esprit, le personnage doit le percevoir d'une manière ou d'une autre. Il effectue ensuite un **test opposé** de **CHARISME + BANISSEMENT** contre la **PUISSANCE** de l'esprit. Le personnage subit un modificateur négatif à son test égal à la **Magie** du magicien qui a invoqué l'esprit qu'il tente de bannir. Chaque succès net permet de réduire de 1 le nombre de services que l'esprit doit à son maître. Le service que l'esprit est actuellement en train d'exécuter est toujours annulé en dernier, le cas échéant. Si tous les services dus par l'esprit sont annulés de cette manière, l'esprit est banni.

Bannir un esprit est une action magique dont la **Valeur de Drain** est égale au nombre de succès (*pas* au nombre de succès nets) obtenus par l'esprit lors du **test opposé**, avec un minimum de 1. Ce Drain est étourdissant si la Puissance de l'esprit est inférieure ou égale à la **Magie** du personnage, et physique si elle est strictement supérieure.

Tenter de bannir un esprit prend 1 round.

Cependant, un esprit banni ne disparaît qu'à la fin du tour suivant son banissement. Un invocateur autre que son ancien maître peut cependant en profiter pour tenter de l'invoquer. Dans ce cas précis, étant donné que l'esprit est déjà présent, le temps nécessaire à l'invocation est réduit à un round.

Lien

Pour lier un esprit, un magicien doit l'avoir préalablement personnellement **invoqué**, et l'esprit doit lui devoir encore au moins 1 service. Le magicien effectue un **test opposé** de **CHARISME + LIEN** contre la **PUISSANCE ×2** de l'esprit. Chaque succès net force l'esprit à rendre un service au magicien.

Lier un esprit est une action magique dont la **Valeur de Drain** est égale au nombre de succès (*pas* au nombre de succès nets) obtenus par l'esprit lors du **test opposé**, avec un minimum de 1. Ce Drain est étourdissant si la Puissance de l'esprit est inférieure ou égale à la **Magie** du personnage, et physique si elle est strictement supérieure.

Toute tentative de lier un esprit prend **12 -MAGIE +PUISSANCE** heures, avec un minimum de 1 heure. Cela provoque l'expiration de tous les services non permanents que cet esprit doit à son maître.

Lier un esprit avec succès coûte un nombre de **points de karma** égal à sa **PUISSANCE**.

Contrairement à ceux obtenus lors d'une **invocation**, les services obtenus lors d'un Lien n'ont pas de date limite d'utilisation. Un esprit lié doit cependant pouvoir rendre chaque service dans un rayon de **PUISSANCE ×50** mètres du lieu où la demande de service a été exprimée.

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

Une Tradition est une école de pensée magique suivie par certains magiciens. Elle conditionne leur façon d'appréhender la magie, leurs techniques et leur rapport aux esprits. Certaines traditions mêlent intimement la magie et la religion, et certaines ne sont présentes que dans une seule région du globe.

Traits de tradition

Ces traits peuvent être appliqués aux traditions uniquement. Ils 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.

Exemples de traditions

Les deux traditions suivantes sont majoritaires à travers le monde. Il en existe cependant de nombreuses autres : Aborigène, Aztèque, Bouddhiste, Chrétienne, Classique, Druidique, Égyptienne, Hindoue, Islamique, Magie noire, Magie du chaos, Nordique, Kabbalistique, Psionique, Rastafari, Shintoïste, Vaudou, Voie de la Roue, Wiccan, Wuxing, Zoroastrienne, ...

Chamanisme :

Le chamanisme est une tradition magique basée sur l'intuition, sur l'expression artistique et sur l'aptitude à ressentir le naturel et la beauté des flux magiques. Chaque chaman est guidé dans son chemin dans le monde magique par un esprit tutélaire qui est son mentor : le totem, esprit libre très puissant qui permet à ceux qui suivent ses préceptes d'accéder à une partie de son pouvoir. Les chamans se livrant à un acte magique peuvent revêtir le masque chamanique, prenant ainsi temporairement certains traits distinctifs de leur totem.

Ils peuvent invoquer les esprits de l'Eau, de la Terre, de l'Air et de l'Homme.

Traits : [Esprit lié à son domaine](#), [Invocation longue durée](#).

Hermétisme :

L'hermétisme est une tradition magique dont les fondements datent de la Renaissance, voire de l'Antiquité grecque. C'est le reflet de la société scientifique moderne. Pour les mages hermétiques, la magie repose sur des théorèmes et des algorithmes qui ne laissent aucune place au hasard. Ainsi, un mage hermétique est en constant apprentissage, essayant de rationaliser, de quantifier la magie pour l'asservir à son contrôle. Le mage a besoin de formules et d'ouvrages de référence issus de bibliothèques hermétiques pour apprendre ses sorts, invoquer ou enchanter.

Ils peuvent invoquer les élémentaires de Feu, d'Air, d'Eau et de Terre.

Traits : [Esprit lié à son invocateur](#), [Offrandes](#).

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](#). Lorsque différents devices sont reliés entre eux, ils forment les *nœuds* d'un ou plusieurs [réseaux](#).

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 connectés 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 devices 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 indépendante appelées *CI*.
- 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.

Bruit

Un hacker souffre d'un modificateur négatif à toutes ses actions matricielles, suivant la distance qui le sépare de l'[icône](#) sur laquelle il souhaite agir.

Table 21. Bruit

Situation	Exemple	Modificateur
Distance		
Proche	<i>Jusqu'à 20 m, ou dans le même nœud</i>	±0
Courte	<i>Jusqu'à 100 m, ou dans un nœud voisin</i>	-2
Moyenne	<i>Jusqu'à 1 km, ou dans le même réseau</i>	-4
Longue	<i>Jusqu'à 10 km, ou dans un réseau voisin</i>	-6
Lointaine	<i>Plus loin encore, ou sur une autre grille</i>	-8+
Zone		
Spam	<i>Quartier chaud ou touristique, centre commercial</i>	-1 à -3
Statique	<i>Quartier à l'abandon, barrens, égouts, campagne</i>	-1 à -3

Le **cyberdeck** utilisé par un hacker lui fait bénéficier d'un modificateur positif égal à son **INDICE** lors de toutes les **actions matricielles** qu'il entreprend. Ce modificateur peut entre autres compenser tout ou partie des modificateurs négatifs dus au bruit.

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 est généralement 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* au nombre de succès *nets*) obtenus par le défenseur lors de son 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.

EXEMPLE

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 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.

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 au 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](#). Si nécessaire, on effectue un test d'[INTELLIGENCE + ANALYSE \(SIGNATURE DE L'ICÔNE\)](#).

À noter qu'une icône peut [naviguer incognito](#) pour augmenter sa [Signature](#).

Naviguer incognito

Une [icône](#) peut décider de passer en mode incognito. Elle devient ainsi moins détectable par les autres icônes. On effectue pour elle un [test simple](#) d'[INTELLIGENCE + GUERRE ÉLECTRONIQUE](#). Le nombre de succès s'ajoute à 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 à la [Signature](#) de l'icône auquel on ajoute le 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 modificateur de -1 à toutes ses actions matricielles par fichier de communication gardé ouvert.

Alternativement, il peut choisir d'éditer cette communication. Cela se résoud 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 :

- ❶ D'abord, le personnage choisit un [réseau](#) sur lequel il va effectuer sa recherche ;
- ❷ 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 22. Recherche matricielle

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

L'information est ...	Signature
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 ; cela ne nécessite aucun test.

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 \(SIGNATURE DU CHIFFREMENT\)](#).

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](#). Le nombre de succès nets devient 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, choisis par son créateur :

- 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 peut accomplir un certain 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

Désarmer une databombe requiert un test d'**INTELLIGENCE + PROGRAMMATION**(**INDICE DE LA DATABOMBE**). Un échec **déclenche la databombe**.

Il s'agit d'une action illégale.

Prendre le contrôle

Usurper une identité

Certaines opérations ou l'accès à certains lieux matriciels sont souvent restreints à un type d'utilisateur particulier.

Un hacker peut faire croire à une **icône** qu'il dispose bien des droits adéquats en réussissant un test d'**INTELLIGENCE + GUERRE ÉLECTRONIQUE**. Le seuil de ce test dépend du niveau d'accréditation que le hacker cherche à obtenir.

Table 23. Niveaux d'accréditation

Niveau d'accréditation	Seuil
Invité	1
Utilisateur	2
Prioritaire	3
Administrateur	4

Contrôler une machine

Certains devices peuvent être contrôlés à distance, par le biais de la Matrice. Dans ce cas, lorsqu'un test est nécessaire, celui qui les contrôle utilise simplement l'attribut et la compétence habituels pour une telle utilisation. Lorsqu'aucun test n'est prévu, donner un ordre à un device se fait par un test **INTELLIGENCE + GUERRE ÉLECTRONIQUE**.

À noter qu'un device n'accepte en général que les commandes d'un **utilisateur accrédité**.

Étant donné la diversité des devices possibles, il est difficile de dresser une liste des commandes possibles avec cette action. Certaines actions relativement courantes et utiles sont cependant intéressantes à détailler :

- **Rebooter un device** : Le personnage peut forcer le device à redémarrer en réussissant un test d'**INTELLIGENCE + GUERRE ÉLECTRONIQUE**. Une telle opération réinitialise le système du device. Il est possible d'indiquer un délai après lequel le redémarrage a lieu, ou encore un délai pendant lequel le device restera éteint avant de se relancer. À noter que ce délai peut être outrepassé par quelqu'un opérant physiquement le device.

- **Formater un device** : Le personnage peut endommager le device en réussissant un test d'**INTELLIGENCE + PROGRAMMATION**. Un device ainsi endommagé redémarre. Cependant, lors de son redémarrage, il ne pourra pas être contrôlé via la Matrice. Il restera néanmoins utilisable physiquement.
Réparer un device formaté nécessite un test d'**INTELLIGENCE + PROGRAMMATION**, avec un seuil égal aux succès nets obtenus lors du test de formattage. Le temps de base de cette opération est d'une heure.

Devenir la machine

Un personnage équipé d'une **Interface de Contrôle de Véhicule** peut contrôler un device équipé de commandes pour rigger. Si le personnage est le propriétaire du véhicule, ou que le propriétaire lui en a donné l'accès, aucun test n'est nécessaire. Dans le cas contraire, le personnage devra tout d'abord **acquérir les droits nécessaires** en réussissant un test d'**INTELLIGENCE + GUERRE ÉLECTRONIQUE**.

Si le device est déjà « occupé » par un rigger, le personnage devra cependant attendre son tour, ou éjecter son occupant actuel en **cybercombat**.

Planter la Matrice

Pour attaquer une **icône**, ou se défendre contre les attaques qu'elle tente de lui porter, un hacker utilise sa compétence **Cybercombat**. Un combat matriciel, ou *cybercombat*, a toujours lieu au sein d'un même **nœud**. Tout cybercombat se résout de la même manière, quelle que soit la forme que prennent les attaques des adversaires. Les deux adversaires effectuent un **test opposé** :

- Les hackers utilisent leur **INTELLIGENCE + CYBERCOMBAT**.
La VD de leurs attaques est égale à l'**INDICE** de leur **cyberdeck**.
Leur **moniteur de condition** comporte un nombre de cases égal à l'**INDICE x2** de leur **cyberdeck**.
- Les CI utilisent leur **INDICE x2**.
La VD de leurs attaques est égale à leur **INDICE**.
Leur **moniteur de condition** comporte un nombre de cases égal à leur **INDICE x2**.

Le perdant **subit des dégâts** de la manière habituelle.

À noter que le **moniteur de condition** matriciel d'une **icône** ne lui impose aucun **modificateur de blessure** si aucune de ses cases n'est cochée. Il faut au moins qu'une de ses cases soient cochées pour que l'icône subisse un modificateur de -1 à ses actions, qu'au moins deux de ses cases soient cochées pour qu'elle subisse un modificateur de -2, et qu'au moins trois de ses cases soient cochées pour qu'elle subisse un modificateur de -4.

Équipement

Karma équivalent nuyens (KEY)

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. Même s'il est évidemment possible de le justifier en jeu, ça n'est pas initialement un concept rôleplay.

Le cours actuel est : **1 point de karma équivaut 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 ...

Disponibilité

La **Disponibilité** englobe de multiples facteurs tels que la rareté d'un produit, sa légalité, les canaux de distribution, ou encore la loi de l'offre et la demande. Un objet dont la Disponibilité est assortie d'un **R** indique que celui-ci nécessite un permis, tandis qu'un **F** indique que l'objet est strictement interdit par la loi. Pour déterminer si un personnage parvienne à se procurer un objet, effectuez un test étendu de **CHARISME + MANIPULATION [DISPONIBILITÉ]**. Les objets obtenus de cette manière sont difficiles à relier au personnage. Ils peuvent être d'origine douteuse.

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 24. 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.

EXEMPLE

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

Dommages :

La **VD** de l'arme.

- Le caractère **+** devant signifie que la **Constitution** de l'utilisateur, ainsi que la moitié de l'indice de la compétence qu'il utilise (**Armes de mêlée** ou **Combat à mains nues**), s'ajoutent à la **VD** de l'arme. L'arme doit cependant être conçue pour quelqu'un de la carrure de l'utilisateur, ce qui peut poser problème pour un personnage doté d'une forte **Constitution**.
- Le caractère **S** derrière signifie que l'arme occasionne des **dégâts étourdissants**.

Allonge :

L'allonge d'une **arme de mêlée**. Elle procure un **modificateur positif** égal à sa valeur lorsqu'il s'en sert au **corps-à-corps**.

Portée :

La portée maximale d'une **arme à distance**. Indépendamment du type d'arme utilisée, les **modificateurs de portée** suivants s'appliquent en fonction de la distance séparant le tireur de sa cible.

Table 25. Modificateur de portée

Portée	Distance	Modificateur
Courte	Jusqu'à 25m	±0
Moyenne	Jusqu'à 50m	-2
Longue	Jusqu'à 250m	-4
Extrême	Jusqu'à 1km	-8

Mode :

- **Coup par coup (CC)** : L'arme suit les règles standard de **combat à distance**.
- **Semi-automatique (SA)** : L'arme peut tirer 2 balles lors d'un même tir. Cela permet au tireur de bénéficier d'un **modificateur** de +1 à son jet d'**attaque à distance**.
- **Tir en rafales (TR)** : L'arme tire 3 balles lors de chaque tir. Cela permet au tireur de bénéficier d'un **modificateur** de +2 à son jet d'**attaque à distance**.
- **Tir automatique (TA)** : L'arme tire 15 balles lors de chaque tir. Cela permet au tireur d'effectuer un **tir de couverture**. En outre, le tireur bénéficie d'un **modificateur** de +3 à son jet d'**attaque à distance** par point de **compensation de recul**.

Munitions :

La nombre de munitions que peut tirer l'arme avant de devoir être rechargée.

Signature :

La **Signature** d'une arme est son **seuil pour être détectée**.

Disponibilité :

La **Disponibilité** de l'arme.

Armes de mêlée

Table 26. Armes de mêlée

Arme	Dommages	Allonge	Signature	Disponibilité	Prix
Légère	+2	0	3	2	100¥
Normale	+2	1	1	4R	200¥
Lourde	+3	2	0	8R	400¥
Improvisée	+1S	0-2	0-2	-	~10¥

Une arme **Légère** se manie toujours à une main.

Exemples : *Couteau de combat, petite matraque, poing américain.*

Une arme **Normale** se manie toujours à une main.

Exemples : *Épée, tomahawk, lames d'avant-bras.*

Une arme **Lourde** se manie toujours à deux mains.

Exemples : *Hache de combat, épée à deux mains, lance, grande masse.*

Une arme **Improvisée** peut se manier à une main ou deux mains.

Un arme improvisée est toujours de **grade Standard**. Son **grade** n'est pas modifiable.

Exemples : *Batte de base-ball, planche avec un clou, bouteille, tuyau, chaise.*

Armes à distance

Table 27. Armes de jet

Arme	Mode	Dommages	Portée	Munitions	Signature	Disponibilité	Prix
Arc	CC	+2	120m ²	1	0	2	400¥
★ de lancer ¹	CC	+1	30m ²	1	3	4	25¥
Grenade	CC	14 ³	30m ²	1	2	11F	100¥

¹ Cette appellation désigne toute arme légère conçue spécifiquement pour pouvoir être lancée. Les shurikens (étoiles de lancer), les couteaux de lancer, les haches de jet, les fléchettes, ... entrent tous dans cette catégorie.

² La **Portée** de l'arme augmente de 30m par point de **Constitution** du lanceur.

³ La **VD** du souffle d'une grenade baisse de 1 par mètre séparant la cible du point d'impact.

Table 28. Armes de poing

Arme	Mode	Dommages	Portée	Munitions	Signature	Disponibilité	Prix
Arbalète de poing	CC/TR	2	20m	3	2	4R	300¥
Pistolet léger	SA	2	50m	12	3	4R	150¥
Pistolet lourd	SA	4	50m	12	2	4R	500¥
Pistolet mitrailleur	TR	4	120m	24	1	6R	1000¥

Table 29. Armes d'épaule

Arme	Mode	Dommages	Portée	Munitions	Signature	Disponibilité	Prix
Arbalète lourde	CC	4	120m	1	1	4R	300¥
Fusil de chasse	CC	6	500m	8	0	4R	1000¥
Fusil d'assaut	SA/TR/TA	8	500m	35	0	8F	2000¥
Fusil de sniper	CC	6	1500m	12	0	12F	10000¥

Table 30. Armes lourdes

Arme	Mode	Dommages	Portée	Munitions	Signature	Disponibilité	Prix
Mitrailleuse	TA	14	1000m	50(c) ou 100(b)	0/Oublie	12F	7500¥
Canon d'assaut	CC	16	1000m	20	0/Oublie	20F	5000¥
Lance-grenades	CC	Grenade	500m	8	1	10F	1500¥
Lance-missiles	CC	Missile	1500m ⁺	1	0/Oublie	10F	1500¥

Modification d'armes

Pour chaque grade, l'arme gagne un certain nombre de **Points d'Amélioration (PA)**, comme indiqué dans la [table suivante](#). Ces PA peuvent ensuite être dépensés en différentes [améliorations d'arme](#).

Table 31. Armes:
grades

Grade	PA
Alpha	1
Beta	2
Delta	4
Omega	-1

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

À mains nues (0PA):

L'arme s'utilise avec la compétence [Combat à mains nues](#) au lieu d'[Armes de mêlée](#). Seule une [armes de mêlée Normale](#) ou [Légère](#) peut bénéficier de cette modification.

Exemples : *Poing américain, lames d'avant bras.*

Compensation de recul (1PA):

Le recul de 5 balles est compensé lors d'un [tir automatique](#).

Cette amélioration peut être prise jusqu'à 3 fois.

De jet (1PA):

L'arme est équilibrée de manière à pouvoir être lancée. Le personnage peut l'utiliser avec la compétence [Armes de jet](#). Seule une arme de mêlée [Légère](#) peut bénéficier de cette modification.

Exemples : *Couteau de lancer, tomahawk.*

Démontable (1PA):

La [Signature](#) de l'arme augmente de 2 lorsqu'elle n'est pas utilisée. Lorsqu'un personnage s'en sert en combat, sa [Signature](#) n'est pas modifiée.

Exemples : *Bâton télescopique, lames retractables, fusil transportable dans une malette.*

Dommages augmentés (2PA):

La [VD](#) de l'arme augmente de 1.

Exemples : *Revêtement au Dikote™, lame monomoléculaire (armes de contact). Augmentation du calibre, munitions Explosives, EX EX, ou au phosphore (armes à distance).*

Énergétique (2PA):

Les dommages de l'arme deviennent **4S**. Elle provoque donc des dommages étourdissants. Par contre, ses dommages ne sont modifiés ni par la [Constitution](#), ni par la compétence de l'utilisateur.

Une arme énergétique peut porter 10 coups avant de devoir être rechargée.

La [Signature](#) maximale d'une arme énergétique est de 2.

Exemples : *Taser, électro-matraque, gant énergétique, balles gel.*

Furtive (1PA):

La [Signature](#) de l'arme augmente de 1.

Exemples : *Arme en céramique, munitions caseless.*

Grande capacité en munitions (1PA):

La [capacité en munitions](#) de l'arme est doublée.

Haute précision (1PA):

L'utilisateur bénéficie d'un [modificateur positif](#) de +1 à sa compétence de combat lorsqu'il utilise l'arme.

Exemples : *Visée laser, module d'interface.*

Longue portée (1PA):

La [Portée](#) de l'[arme à distance](#) est doublée.

Perce armure (2PA):

Lorsqu'on [calcule les dégâts qu'elle occasionne](#), l'arme ignore 2 points d'[armure](#).

Exemples : *Munitions APDS.*

Tir en rafales (2PA):

L'[arme à distance](#) est capable de tirer en rafales de 3 balles.

Sa [Signature](#) baisse de 1.

Sa [Disponibilité](#) est modifiée de +2R.

Exemples : *Revêtement au Dikote™, lame monomoléculaire.*

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 32. 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 33. 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 34. 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, le cyberdeck utilisé par un hacker lui fait bénéficier d'un modificateur positif égal à son **INDICE** lors de toutes les **actions matricielles** qu'il entreprend.

Table 35. Cyberdecks

Indice	Prix
1	4000¥
2	16000¥
3	32000¥
4	48000¥
5	64000¥
6	128000¥

Altérer le grade d'un cyberdeck augmente l'**initiative** de son l'utilisateur, comme l'indique la [la table suivante](#). Cette augmentation n'est évidemment valable que dans la Matrice.

Table 36. Cyberdecks:
grades

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

¹ Un cyberdeck de grade Omega ne peut passer ni en VR, ni en RA.

Faussees 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.

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 37. Faussees identités

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

Senseurs

Chaque senseur est conçu pour détecter une 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 résultat de son test.

Un senseur a en général une portée de 10 mètres. Une caméra, un microphone directionnel ou 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 38. Senseurs

Senseur	Prix
Caméra	50¥
Compteur Geiger	50¥
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 39. 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 40. 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 41. Systèmes audio

Type	Prix
Amortisseur de sons	50¥
Filtre sonore sélectif	Indice × 100¥
Lecteur	25¥
Ultrasons	200¥

Outils

La plupart des compétences peuvent être utilisées sans pré-requis matériel : seul compte le talent de celui qui les possède. Ces compétences ont la mention « **Outils** Non applicable » dans leur description.

L'utilisation de certaines compétences, cependant, est difficile sans un minimum de matériel. En effet, quel infirmier pourrait se passer d'un minimum de désinfectants, d'antalgiques et de pansements ? Quel mécanicien pourrait réparer un engin sans quelques tournevis ?

Par défaut, au cours d'un scénario, tout personnage est considéré comme un minimum préparé. Il transporte sur sa personne les outils strictement nécessaires à l'exercice de ses compétences dans une sacoche, une ou deux grosses poches ou un sac banane. Il a besoin de porter une telle **trousse** pour chacune de ses compétences. Cependant, cela ne lui coûte aucun nuyen : il a déjà payé son indice de compétence.

Par exemple à cause des impératifs d'un déguisement, des suites d'un rendez-vous galant ou d'une mise en garde à vue, un personnage peut ne pas avoir accès à une telle « trousse ». Dans ce cas, il souffre d'un modificateur négatif chaque fois qu'il a recours à la compétence concernée. Suivant la situation, l'utilisation de certaines compétences peut même être impossible.

À l'inverse, pour chaque compétence, un personnage peut investir dans un **kit** de meilleurs outils ou d'équipement plus varié. Cela lui permet d'utiliser sa compétence de manière plus efficace, ou de parer à davantage de situations. Dans un tel cas, il bénéficie d'un modificateur positif chaque fois qu'il a recours à la compétence concernée et qu'il a accès à son kit. Le personnage doit les transporter dans un gros sac à dos, une boîte à outils, ou autre contenant relativement encombrant et, la plupart du temps, peu discret. Si le personnage n'a pas accès à un véhicule, à un point de chute quelconque ou à l'aide de quelqu'un d'autre, il lui sera difficile de transporter plus d'un kit à la fois, plus un autre kit par point de [Constitution](#).

Pour exercer ses compétences dans des conditions encore plus favorables, un personnage peut investir dans un **atelier**. Il bénéficie dans ce cas d'un modificateur plus important à l'usage de la compétence concernée. Cependant, un atelier prend de la place, et n'est pas transportable par une seule personne. Déployer et utiliser un atelier nécessite un niveau de vie ou un gros véhicule (de la taille d'un van ou davantage).

Pour voir encore plus grand et bénéficier des meilleures conditions, un personnage riche peut investir dans un **usine**. Une usine comporte de multiples machines outils et chaînes de montage, et des pièces détachées à l'envie. Comme on peut se l'imaginer, tout cela prend énormément de place, consomme beaucoup d'énergie et n'est transportable en aucun cas.

Table 42. Outils

Outils	Modificateur	Prix
Aucun outil	-2 à impossible	NA
Trousse	±0	Gratuit
Kit	+2	5000¥
Atelier	+4	10000¥
Usine	+6	100000¥

Évidemment, les **modificateurs** apportés par les outils d'un personnage ne remplacent pas tout **modificateur** positif ou négatif dus aux circonstances dans lesquelles un personnage utilise sa compétence. Par exemple, un personnage en train d'agiter un gros flingue, ou d'aiguiser d'un air sadique un assortiment complet d'outils pointus, tranchants et effrayants, bénéficiera certainement d'un modificateur positif à son **Intimidation**. Cependant, en raison de la spécificité de ces cas de figure, de tels modificateurs ne sont pas considérés comme apportés par l'outillage à proprement parler, et ne valent en général pas un investissement conséquent de la part d'un personnage.

Drogues

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

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).