

ACTIONS DES RIGGERS ET DRONES

TESTS COURANTS POUR LES RIGGERS ET LES DRONES

ACTION	RIGGER PLONGÉ	DRONE AUTONOME	DRONE CONTRÔLÉ À DISTANCE
Initiative	Comme rigger	Autopilote + Réponse	Comme rigger
Attaque	Senseurs + Armes de véhicule	Autopilote + Acquisition	Commande + Armes de véhicule
Défense en mêlée	Réponse + Compétence de mêlée	Autopilote + Défense	Commande + Compétence de mêlée
Défense à distance	Réponse	Réponse	Commande
Défense totale	Réponse + Esquive	Réponse + Défense	Commande + Esquive
Résistance aux dommages	Structure + Armure	Structure + Armure	Structure + Armure
Infiltration	Réponse + Infiltration	Autopilote + Opérations clandestines (p. 110, <i>UW</i>)	Commande + Infiltration
Manœuvre	Réponse + Compétence de véhicule	Autopilote + Manœuvre	Commande + Compétence de véhicule
Perception	Senseurs + Perception	Senseurs + Attention	Senseurs + Perception

INITIATIVE

	RA	RV - cold sim	RV - hot sim	Drone autonome
Initiative	Réaction + Intuition	Réponse + Intuition	Réponse + Intuition + 1	Autopilote + Réponse
Nb de Passes d'Initiative	Comme dans le physique	+1 Passe d'Initiative	+2 Passes d'Initiative	3 Passes d'Initiative

ACTIONS (SR4A P. 228)

Action automatique	Action simple	Action complexe
Activer / Désactiver Senseurs	Acquisition active	Attaquer
Activer / Désactiver CCME	S'abonner à un drone	Brouiller des signaux
Armer / Désarmer un système d'arme	Donner un ordre	Contrôler un appareil
Changer le mode d'un appareil connecté	Plonger dans un drone / véhicule	Détecter un nœud caché
Se débrancher	Observer en détail	Imiter un ordre
Détecter un nœud sans fil	Se déconnecter	Intercepter du trafic
Passer de la RA à la RV ou de la RV à la RA		Intercepter un signal sans fil
		Rebooter

ACQUISITION PAR SENSEURS

ACQUISITION PASSIVE

Test d'attaque = Armes de véhicules + Senseurs + modificateurs de signature de la cible

ACQUISITION ACTIVE

1. Verrouillage obligatoire de la cible : Action simple.
 2. Au moins 1 succès : les succès excédentaires sont ajoutés au modificateur à la réserve de dés du Test d'Armes de Véhicule qui suit.
- 0 succès : attaque par acquisition active impossible

Une fois la cible est verrouillée, le test d'acquisition active n'est plus nécessaire. Si le contact senseur est rompu, un nouveau verrouillage de cible doit être effectué.

Table des signatures	Modificateur
Véhicules grands et surdimensionnés (trains, véhicules de construction, zeppelins, tracteurs, avions de ligne)	+3
Véhicules électriques	-3
Métahumains, créatures	-3
Drones	-3
Micro-drones	-6

PILOTAGE

MODIFICATEURS DU RIGGER AUX TESTS DE VÉHICULES

	RA	RV cold sim	RV hot sim	RV hot sim en immersion
Bonus de dés *	0	0	+2	+4
Seuil de pilotage	0	-1	-1	-1

*sauf tests d'initiative et de résistance.

CARACTÉRISTIQUES DES DRONES / VÉHICULES

m/t x 1,2 = km/h

Maniabilité : modificateur des tests de pilotage.

Accélération : vitesse de marche / vitesse de course (m/t)

Un test de pilotage permet d'augmenter l'accélération de 5m/t par succès.

Vitesse : vitesse maximale. La vitesse maximale peut être dépassée mais nécessite un test de pilotage pour conserver le contrôle du drone / véhicule.

Moniteur de conditions des drones/véhicules : Structure / 2 (arrondi au supérieur) + 8

Blindage : si VD modifiée ≤ blindage, alors pas de dégâts.

Drones / véhicules et système smartgun : les armes montées sur drones / véhicules bénéficient des bonus liés au système smartgun si celles-ci en sont équipées.

Compensateur de recul : pas de recul (option : Structure x 2)

Attributs matriciels des drones / véhicules

Type de drone	Attributs matriciels
Standard	3
Sécurité	4
Militaire	5

Packages de senseurs

	Capacité	Signal
RFID	1	0
Micro-drone	1	2
Mini-drone	3	3
Petit-drone	5	4
Moyen-drone	6	4
Grand-drone	8	4
Véhicule	12	5

Les caméras des drones ont les capacités suivantes :

1. caméra vidéo + zoom + vision nocturne
2. idem 1 + vision thermographique
3. idem 2 + caméra tridéo

DRONES ET MAGIE

Les drones et véhicules ne sont pas affectés par les sorts de type Mana. Les sorts lancés sur des drones nécessitent un test de réussite avec un seuil de 5. Les drones résistent aux sorts de combat avec leur indice d'armure x 2 (ou seulement indice d'armure contre les sorts à effets élémentaires).

Table des seuils des tests de pilotage

Situation	Seuil
Facile Sol : insertion dans la circulation, dépassement, arrêt brutal Airs : atterrir dans des conditions normales	1
Moyenne Sol : éviter un piéton ou un obstacle, se faufiler dans un endroit étroit, roue arrière en moto Airs : décollage sur une piste courte	2
Difficile Sol : virage en épingle à cheveux, arrêt en roue avant sur une moto, demi-tour avec remorque en camion Airs : atterrir sur une piste courte	3
Extrême Sol : tête à queue sans s'arrêter, sauter un obstacle à moto Airs : atterrissage d'urgence au beau milieu d'un champ	4

FAQ RIGGING

<http://shadowrun.fr/support/faq-shadowrun-4#rigging>

À QUELLE INITIATIVE UN DRONE AGIT-IL ? COMBIEN DE PASSES D'INITIATIVE POSSÈDE-T-IL ?

Pour les drones agissant par Autopilote (c'est-à-dire sans métahumain ou contrôle extérieur), leur Initiative correspond à Autopilote + Réponse et le drone possède 3 Passes d'Initiative (Initiative des drones, p. 245, SR4A).

Quand un rigger contrôle le drone à distance, soit par RA ou par RV, il agit uniquement sur ordre du rigger, utilise l'Initiative matricielle du rigger et possède le même nombre de Passes d'Initiative que le rigger (Contrôler à distance, p. 245, SR4A). Le rigger doit dépenser une Action complexe pour commander le drone. Si le rigger n'utilise pas d'action pour commander le drone lors d'une phase d'action, ce dernier n'agit pas.

Lorsqu'il est plongé à l'intérieur, le rigger a un contrôle direct sur le drone. Le drone utilise alors l'Initiative matricielle du rigger et possède le même nombre de Passes d'Initiative que le rigger (Plonger dans un drone, p. 245, SR4A).

UN RIGGER PEUT-IL CONTRÔLER UN DRONE À L'AIDE DE CONTRÔLE À DISTANCE OU PLONGER À L'INTÉRIEUR DU DRONE APRÈS QUE LE DRONE AIT AGI À SA PROPRE PASSE D'INITIATIVE ?

Non, un drone ne peut agir qu'une seule fois lors d'une même Passe d'Initiative, quel que soit le mode de contrôle. Après qu'un drone ait agi à sa propre Passe d'Initiative, tout ce qu'un rigger peut faire est d'effectuer une Action simple Changer le mode d'un appareil connecté (p. 229, SR4A) pour sortir le drone du mode autonome. Le drone attendra alors les nouvelles instructions du rigger lors de la prochaine Passe d'Initiative.

SI UN DRONE A DÉJÀ PASSÉ UNE PHASE D'ACTION EN AGISSANT EN MODE AUTONOME ET QU'UN RIGGER PLONGE À L'INTÉRIEUR, QUELLE EST SON INITIATIVE ? QUE SE PASSE-T-IL SI LE RIGGER SORT DU DRONE À NOUVEAU ?

Lorsqu'un rigger plonge dans un appareil en utilisant l'Action simple Plonger dans un drone / un véhicule / un appareil (p. 229, SR4A), l'Initiative du drone est modifiée pour prendre la valeur de celle du rigger et prend également le nombre de Passes d'Initiative du rigger pour toutes les actions suivantes de ce Tour de combat (Changer d'Initiative, p. 145, SR4A). Si le rigger sort à nouveau du drone, ce dernier conserve le score d'Initiative du rigger et son nombre de Passes d'Initiative pour le reste du Tour de combat (Initiative des drones, p. 245, SR4A).

UN UTILISATEUR EN RV HOT SIM GAGNE +2 À TOUTES SES ACTIONS MATRICIELLES (P. 226, SR4A). EST-CE QUE CELA SIGNIFIE QU'UN RIGGER EN RV HOT SIM DISPOSE DE CE BONUS LORS DE SES TESTS POUR CONTRÔLER UN VÉHICULE, LE PILOTER, UTILISER SON ARTILLERIE, ETC. ? CE BONUS SE CUMULE-T-IL AVEC LE +2 OFFERT PAR L'UTILISATION D'UNE INTERFACE DE RIGGING ?

Oui et oui.

LE PROGRAMME COMMANDE EST-IL NÉCESSAIRE POUR CONTRÔLER DES DRONES (OU DES AGENTS) ?

Vous pouvez plonger dans le drone, le véhicule ou l'appareil et en prendre directement le contrôle sans le programme Commande. Sinon, vous avez besoin du programme Commande, que ce soit pour contrôler l'appareil à distance (p. 245 SR4A) ou pour effectuer une action Donner un ordre (p. 229, SR4A).

UN RIGGER QUI A PLONGÉ DANS UN DRONE UTILISE-T-IL SA PROPRE AGILITÉ POUR LES TESTS D'ARTILLERIE ?

Non. étant donné que le rigger perçoit l'action à travers les senseurs du drone, il doit se servir de l'Acquisition par senseurs (p. 171, SR4A), et donc lancer Armes de véhicules + Senseurs pour les tests d'attaque.

LES VÉHICULES / DRONES PEUVENT-ILS BROUILLER LES COMMUNICATIONS À L'AIDE DE LEUR SEUL AUTOSOFT DE GUERRE ÉLECTRONIQUE OU BIEN ONT-ILS BESOIN D'ÉQUIPEMENT SPÉCIFIQUE ?

Un véhicule / drone peut essayer d'utiliser le brouillage sur le pouce (p. 102, Unwired) s'il ne possède pas de brouilleur, mais il ne pourra alors plus communiquer en mode sans fil avec le rigger ou qui que ce soit d'autre.

EST-CE QUE TOUS LES DRONES SONT LIVRÉS AVEC UN INDICE D'APPAREIL MOYEN DE 3 (TEL QUE PRÉSENTÉ DANS LA TABLE DES EXEMPLES D'APPAREILS P. 222, SR4A) OU BIEN LE STEEL LYNX (PAR EXEMPLE), CONSIDÉRÉ COMME UN « VÉHICULE DE SÉCURITÉ » DISPOSE-T-IL D'UN INDICE D'APPAREIL DE 4 ?

Tout drone équipé de montures d'armes est considéré comme un véhicule de sécurité, doté d'un indice d'Appareil de 4. Ces indices d'Appareil intégrés servent de ligne directrice, mais le meneur de jeu est libre de les modifier à son gré. De même, les indices de Firewall, de Réponse, de Signal et de Système peuvent être modifiés individuellement, améliorés ou réduits à la discrétion du meneur de jeu, ou du personnage à qui appartient l'appareil considéré. Les drones commencent avec un indice d'Autopilote tel que listé, quel que soit leur indice d'Appareil.

LES DRONES DOIVENT-ILS RESTER À PORTÉE DU SIGNAL DE LEUR RIGGER, OU BIEN PEUVENT-ILS ÊTRE CONTRÔLÉS À DISTANCE GRÂCE À UNE COUVERTURE MATRICIELLE SANS FIL ?

Ils peuvent aussi être contrôlés via la Matrice.