

# SHADOWRUN ALTERNATIF



SRIA

## Table des matières

Introduction	6	Créer un shadowrunner	17
Principes de base	7	Étape 1 : concept et historique	17
Pourquoi un seuil de dés variable ?	7	Étape 2 : métatype	17
Test simple	7	Elfe	17
Test en opposition	7	Humain	17
Test étendu	7	Nain	17
Test en équipe	7	Ork	17
Réessayer	7	Troll	17
Limites	7	Table des attributs des métatypes	17
Seuils	7	Table des attributs des métavariantes	18
Modificateurs	7	Table des attributs des non métahumains	18
Règle des 1	8	Table des attributs des zoocanthropes	18
Réussite critique	8	Étape 3 : Attributs	19
Maladresse et complication	8	Packs d'attributs	19
Succès automatiques	8	Étape 4 : Traits	20
Attributs	9	Étape 5 : compétences	20
Pourquoi moins d'attributs ?	9	Coût	20
Principes	9	Spécialisations	20
Attributs standards	9	Compétences actives	20
Maximum augmenté	9	Connaissances	20
Carrure (CAR)	9	Packs de compétences actives	20
Agilité (AGI)	9	Limites conseillées à la création	20
Réaction (REA)	9	Étape 6 : ressources	21
Mental (MEN)	9	Contacts	21
Intuition (INT)	9	Argent	21
Charisme (CHA)	9	Réputation et réseaux	21
Attributs spéciaux	9	Pouvoirs d'adepte	21
Principes	9	Sorts et formes complexes	21
Augmentation (AUG)	10	Étape 7 : karma restant	21
Chance (CHC)	10	Étape 8 : calculs finaux	21
Magie (MAG)	11	Moniteurs de condition	21
Conversion SR5-SRA	11	Défense	22
Table des attributs des métatypes	11	Progression du personnage	22
Compétences	12	Les archetypes	23
Pourquoi moins de compétences ?	12	Adepte fantôme (SRA)	23
Principes	12	Adepte flingueur (SR5)	23
Spécialisation	12	Adepte martial (SR5)	23
Score élevé	12	Adepte physique (SRA)	23
Liste des compétences	12	Adepte social (SRA)	24
Compétences de combat	12	Adepte technique (SRA)	24
Compétences physiques	13	Adepte Tireur d'élite (SR5)	24
Compétences sociales	13	(ex) Agent corporatiste (SR5)	24
Compétences magiques	14	Alchimiste (SRA)	24
Compétences techniques	14	Brave (SR2)	25
Compétences de pilotage	15	Brave augmenté (SRA)	25
Arts martiaux	15	Chamane éco-radical (SR4)	25
Styles	15	Chaman urbain (SR5)	25
Techniques	15	Chasseur de fantômes (SR2)	25
Connaissances	15	Chasseur de primes (SR5)	26
Utiliser les attributs	15	Contrebandier (SR5)	26
Sang-froid	15	Cyborg (SRA)	26
Jauger les intentions	15	Decker (SR5)	26
Soulever / Transporter	16	DéTECTIVE de l'occulte (SR5)	26
Mémoire	16		
Conversion SR4-SRA	16		
Conversion SR5-SRA	16		

Détective privé (SRA)	26	Défauts pour les augmentés	42
Face (SR5)	27	Défauts matriciels	42
Flic sous couverture (SR5)	27	Défauts métagénétiques	42
Ganger (SR5)	27	Combat	44
(ex) Garde du corps (SR5)	27	Tour de combat	44
Illusionniste (SRA)	27	1. Déterminer l'initiative	44
Invocateur (SRA)	27	2. Passe d'initiative	44
Mage de combat (SR5)	28	3. Phase d'action	44
Mage grillé (SR2)	28	4. Fin de la passe ou du tour	44
Médecin de combat (SR5)	28	Initiative	44
Mercenaire (SR2)	28	Score d'initiative	44
Pilote des rues (SR5)	28	Initiative et dommages	44
Porte-flingue (SR4)	28	Passes d'initiatives	44
Reporter d'investigation (SR5)	29	Modification du score d'initiative	44
Rigger de drones (SR5)	29	Retarder son action	44
Rocker (SR5)	29	Objets à chronomètre	44
Samouraï des rues (SR5)	29	Actions gratuites	44
Sorcier de support (SRA)	29	Attaques multiples	45
Spécialiste des armes (SR5)	30	Cibler	45
Spécialiste des opérations clandestines (SR5)	30	Courir	45
Tank (SR5)	30	Dire / Envoyer une phrase en mode texte	45
Technomancien (SR5)	30	Éjecter un chargeur	45
Transporteur (SRA)	30	Faire un geste	45
Urgentiste (SRA)	30	Changer le mode d'un appareil connecté	45
Historique	32	Lâcher un objet	45
Principes	32	Se jeter au sol	45
Exemples d'historiques	32	Activer un Focus	45
Ancien rat de laboratoire	32	Appeler un Esprit	45
Bosseur	32	Dégainer rapidement	45
Bouc-émissaire	32	Encocher une flèche	45
Dans le sang	32	Renvoyer un esprit	45
Enfant des rues	32	Se déplacer	45
Ex-cadre corpo	33	Se relever	45
Ex-esclave corpo	33	Actions	45
Femme / Homme d'action	33	Action matricielle	45
Infiltré	33	Ajuster	45
Mercenaire	33	Attaquer	45
Monstre	33	Changer de perception	45
Mort	33	Changer le mode d'un appareil	45
Repris de justice	34	Charger	45
Robin des bois	34	Commander à un esprit	46
Sans-papier	34	Insérer un chargeur	46
Star virtuelle	34	Invoquer un esprit	46
Survivant	34	Lancer un sort	46
Liens entre PJ	34	Observer en détail	46
Liens avec des PNJ	34	Piloter	46
Traits	35	Prendre / Poser un objet	46
Changelin	35	Préparer une arme	46
Avantages	35	Se défendre	46
Avantages génériques	35	Se mettre à couvert (-15)	46
Avantages sociaux	36	Utiliser un objet simple	46
Avantages magiques	37	Interruptions	46
Avantages pour les augmentés	37	Interception (-5)	46
Avantages matriciels	37	Se défendre (-5)	46
Avantages métagénétiques	37	Se mettre à couvert (-10)	46
Défauts	40	Précision	46
Défauts génériques	40	Armure	46
Défauts sociaux	41	Indice d'armure	46
Défauts magiques	41	Encombrement	46

Protection spécialisée	46	Bruit et connexion	52
Pénétration d'armure des armes	47	Perception matricielle	52
Dommages	47	Programmes	52
Moniteur de condition	47	Lancer un programme	52
Modificateurs de blessure	47	Usage courant	52
Au delà du moniteur de condition	47	Assistance RA	52
Dommages spéciaux	47	Nœuds	52
Résolution du combat	47	Indice des nœuds	52
Séquence de combat	47	Compétences matricielles des nœuds	52
Combat à distance	48	Malus de nœud	53
Modificateurs environnementaux	48	CI	53
Modificateurs de situation	48	Réponse au piratage	53
Portées	48	Piratage	53
Armes à feu	48	Les comptes	53
Recul	48	Actions illégales	53
Modes de tir	48	Agents	54
Shotguns	48	bots	54
Projectiles	48	Serveurs	54
Armes de jet	48	Les technomanciens	54
Lanceurs	48	Réalité virtuelle	54
Arcs	49	Persona incarné	54
Arbalètes	49	Drain	54
Armes de véhicules	49	Tissage	54
Armes de drones	49	Actions matricielles	54
Senseurs	49	Technomanciens spécialisés	54
Mêlée	49	Courants	54
Test d'attaque et score de Défense	49	Formes complexes	54
Allonge	49	Lancer une forme complexe	55
Modificateurs de mêlée	49	Formes complexes d'attaque	55
Dommages en mêlée	49	Formes complexes de défense	55
Effleurement	49	Formes complexes du réseau	55
Surprise	49	Formes complexes des appareils	56
Test de surprise	49	Formes complexes supprimées	56
Embuscade	49	Sprites	56
Attaques spéciales	50	Submersion	57
Assommer	50	Déplacement et poursuite	58
Attaquer à deux armes	50	Déplacement	58
Ultime action	50	Fatigue	58
Immobiliser / Maîtriser	50	Marcher, courir et sprinter	58
Mettre à terre / Projeter	50	Sauter	58
Viser un point vital	50	Escalader	58
Barrières	50	Nager et retenir son souffle	58
Modificateurs	50	Véhicules et drones	58
La Matrice	51	Attributs des véhicules	58
Actions matricielles	51	Moniteur de condition	59
Commlink et cyberdeck	51	Pilotage	59
Commlink	51	Autosoftware	59
Cyberdeck	51	Poursuite	59
Système d'exploitation	51	Indice de circulation	59
Indice	51	Catégorie de véhicules	59
Moniteur de condition matriciel	51	Vitesse maximum	59
Dommages matriciel	51	Indice de poursuite	59
Choc d'éjection	51	Tour de poursuite	59
Se débrancher	51	Topographie	59
Initiative	51	Prendre des risques	60
Modes d'utilisation	51	Contact !	60
Réalité augmentée (RA)	51	Chance	60
Réalité virtuelle (RV)	52	Cas particuliers	60
Grilles	52	Accident	60

Dommages et passagers	60	Attributs astraux	72
Magie	61	Initiative astrale	72
Les bases de la magie	61	Défense astrale	72
Drain	61	Combat astral	72
Réactifs	61	Pistage astral	73
Percevoir la magie	61	Barrières mana	73
Loge magique	61	Réactifs	73
Traditions	61	Collecter	73
Tradition aborigène	61	Focus	73
Tradition aztèque	61	Esprits mentors	73
Tradition bouddhiste	61	Initiation	73
Tradition chamanique	61	Monter des plans	74
Magie du chaos	61	Acquérir des PP	74
Théurgie chrétienne	62	Dépenser des PP	74
Tradition druidique	62	Récupérer des PP	74
Tradition hermétique	62	Aides et obstacles	75
Tradition hindoue	62	PNJ	75
Tradition islamique	62	Brutes	75
Tradition kabbalistique	62	Exemples de brutes	75
Magie noire	62	Contacts	77
Tradition nordique	63	Réputation et réseaux	77
Voie de la roue	63	Créatures	77
Tradition shintoïste	63	Pouvoirs	77
Sorcellerie traditionnelle	63	Faiblesses	78
Tradition vaudou	63	Créatures ordinaires	78
Tradition wiccan	63	Paracréatures	79
Tradition wuxing	63	Dracoformes	80
Tradition zoroastrienne	64	Toxines, drogues et BTL	80
Sorcellerie	64	Utilisation des toxines	80
Puissance	64	test d'addiction	81
Portée	64	Équipement	82
Lancement de sort	64	Armes et accessoires	82
Caractéristiques des sorts	64	Protections	82
Contresort	65	Modifications d'armure	82
Rituels	65	Électronique	83
Exécuter un rituel	65	Améliorations de vision	83
Types de rituels	66	Améliorations auditives	83
Conjuration	66	Matériel d'intrusion	83
Invocation	66	Substances chimiques	83
Lien	66	Biotech	83
Bannissement	66	Augmentations	83
Esprits	66	Attributs	83
Enchantement	67	Cyberware	83
Alchimie	67	Bioware	83
Artefact	68	Véhicules	84
Apprentissage de sorts	68	équipement magique	84
adeptes	68	Réactifs	84
Drain	68	Packs	84
Pouvoirs d'adepte	68	Index	85
Le monde astral	72	Feuille de personnage	86

# INTRODUCTION

Cette aide de jeu propose un système alternatif à **Shadowrun 5** (mais compatible) sous le signe du « **moins** » : moins de dés, moins de jets de dés, magiciens moins puissants, moins d'attributs, moins de compétences, etc. Tout ça afin d'arriver à un jeu sous le signe du « **plus** » : plus simple, plus rapide et plus fluide. Le second objectif est d'obtenir un système relativement **compatible** avec les règles classiques et le matériel (échelle des attributs et compétences, d6, dégâts, équipement, etc.) ou au minimum adaptable sans trop de difficultés. Le troisième objectif est de conserver la richesse du système et de l'univers de Shadowrun.

Par rapport à Shadowrun 5 (et versions précédentes), les compétences sont plus importantes et la magie plus difficile (mais pas forcément moins puissante). Ce document contient de nombreuses références à SR5 VF.

Autres considérations prises en compte :

- Il doit y avoir une vraie différence entre un professionnel (compétence à 3) et un amateur (compétence à 1).
- Affronter un troll au corps à corps doit faire peur.
- La conjuration est trop puissante dans SR5 et SR4 où les mages font tout faire par leurs esprits.
- Les différentes versions de Shadowrun n'ont que les avantages et défauts pour intégrer les personnages dans le Sixième monde. Proposer des bases d'historique permettrait d'aider à concevoir un personnage vraiment lié à cet univers.
- Le prix du cyberdeck doit être justifié.

La lecture (ou mieux la possession) d'un livre de base Shadowrun 5 (voir une version précédente, « plus ça change, plus c'est pareil ») est indispensable pour utiliser ce système.

Merci aux shadowforums ([www.shadowforums.com](http://www.shadowforums.com)), Patrick, Sébastien, Pierre et Simon pour leurs nombreuses idées et remarques.

Version du 16/07/2015.

Le logo SRA est composé de celui de Shadowrun 5 et de l'image [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Circle-A\\_red.svg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Circle-A_red.svg).

Vous pouvez diffuser et modifier ce document mais merci de citer la source ([www.archaos-jdr.fr](http://www.archaos-jdr.fr)) et de laisser le texte ci-dessous.

Ce document utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Catalyst Game Lab comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Ce document n'est pas publié par Black Book Editions (ou Catalyst Game Lab) et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr).

Shadowrun Cinquième édition : tous droits réservés à Black Book Éditions ©2014, sous licence The Topps Company, Inc. et Catalyst Game Labs. Matrix and Shadowrun sont des marques déposées The Topps Company, Inc. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées de InMediaRes Productions, LLC.

# PRINCIPES DE BASE

## POURQUOI UN SEUIL DE DES VARIABLE ?

Transformer le score des compétences en seuil pour les dés permet de :

- Réduire le nombre de dés lancés, et donc réduire les écarts possibles entre plusieurs tests d'un même type d'action, sans ajouter un contrôle supplémentaire comme les limites (système bancal et frustrant qui ne sert que rarement).
- Donner plus d'importances aux compétences (utilisées dans un test précis) tout en gardant l'importance des attributs (utilisés dans de nombreux types de test).
- Faire en sorte qu'il y ait une vraie différence entre les professionnels et les autres. En SR5 avoir 3 dans une compétence est exactement la même chose qu'avoir +2 dans l'attribut et 1 dans la compétence. Ce n'est pas le cas dans SRA.

## TEST SIMPLE

Un test se fait toujours en lançant des dés classiques, à 6 faces. Le nombre de dés est déterminé par un attribut (plus éventuellement ceux en bonus). Chaque dé dont le score est **inférieur ou égal au score de la compétence** (de 1 à 5) est un succès. On fait la somme des succès pour avoir le résultat du test. Si le nombre de succès est supérieur ou égal au seuil de l'action, alors le test est réussi.

La notation d'un test SRA est **Attribut / Compétence (Spécialisation) (Seuil)**.

**Exemple** : Roger (Agilité 4(6), Armes à feu 2) tire avec son Ares Predator sur une cible à moyenne portée (2 succès requis pour toucher), Le joueur lance 6 dés (4(6) en Agilité) : 1, 2, 3, 4, 5, 6. Il obtient donc 2 succès (2 dés sont inférieurs ou égaux à sa compétence Armes à feu (2)) et fait mouche.

## TEST EN OPPOSITION

Chaque adversaire effectue un test simple. Aux **succès** obtenus, on **ajoute le score de la compétence** utilisée. Celui qui possède le résultat le plus élevé remporte l'opposition.

**Exemple** : Albert (Charisme 5, Influence 2) et Robert (Charisme 4, Influence 3) négocient un contrat. Le test d'Albert est : 1, 2, 3, 3, 4 ; donc 2 succès (2 dés inférieurs ou égaux à sa compétence Négociation). Robert obtient 3, 3, 4, 6 ; soit 2 succès. Le total d'Albert est 4 (2 (compétence) + 2 (succès)), celui de Robert 5 (3

(compétence) + 2 (succès)). Le contrat avantagera donc Robert.

## TEST ETENDU

Un test étendu est noté comme suit : **Attribut / Compétence (Spécialisation) (N, T)**, où N est le seuil à atteindre (somme des succès des différents tests) et T l'intervalle de temps pris pour chaque lancer de dés.

Tous les intervalles de temps T, le joueur effectue un test. Les succès des différents tests sont additionnés. Dès que la somme des succès atteint le seuil N, le test étendu est réussi.

## TEST EN EQUIPE

L'équipe choisit un chef. Les autres effectuent le test. Pour chaque succès obtenu, le chef possède un dé supplémentaire au test. Le test du chef détermine le succès ou non de l'action.

## REESSAYER

Retenter une action échouée se fait avec **-2** dés cumulatifs sauf si le MJ décide du contraire ou d'un autre malus.

## LIMITES

Il n'y a pas de limite au nombre de dés lancés ni au nombre de succès obtenus.

## SEUILS

Un seuil est le nombre de succès à atteindre. Il est généralement le même que dans Shadowrun 5. La qualité souhaitée influence aussi le seuil.

Difficulté / qualité / portée	Seuil
Facile / faible / courte	1
Moyenne / correcte / moyenne	2
Difficile / bonne	3
Très difficile / excellente / longue	4-5
Extrême / exceptionnelle / extrême	6-8

## MODIFICATEURS

Les modificateurs ajoutent ou soustraient des dés aux tests (1 à 4 dés généralement), augmentent ou réduisent les seuils.

Très peu de choses permettent d'augmenter le score d'une compétence. Par exemple, dépenser un point de Chance le peut.

## REGLE DES 1

La règle des 6 de Shadowrun 5 devient la règle des 1. Un **1 est toujours un succès** (mais le premier 1 n'est pas compté si le personnage n'a **pas la compétence** utilisée).

## REUSSITE CRITIQUE

Il y a réussite critique quand **3 dés ou plus font 1**, que **l'action est réussie** et que le personnage possède la **compétence**. Une réussite critique donne **+1 succès** (et +1 par 1 au-delà des trois premiers 1) ou bien il se produit un **effet secondaire avantageux** (en accord avec le MJ) ou au lieu d'avoir des succès supplémentaires, le personnage obtient un bonus à son score d'**initiative** (égal un nombre de succès gagnés) pour le prochain tour. Un test sans avoir la compétence ne peut pas donner une réussite critique.

## MALADRESSE ET COMPLICATION

Il y a **maladresse** quand l'action n'est pas réussie, que la **moitié des dés** (ou tous les dés s'il y a deux dés ou moins) font **6** et que le personnage possède la **compétence**, ou quand la **moitié des dés moins 1** (minimum 1) font 6 et que le personnage ne possède **pas la compétence**. Le MJ décide de la maladresse commise (malus, catastrophe, perte d'un objet, sans défense, etc.).

S'il y a au moins une réussite et que le test est tout de même réussi, alors il s'agit d'une **complication** et non

d'une maladresse. L'action est réussie mais quelque chose (décidé par le MJ) complique la situation ou bien il y a un effet secondaire gênant. S'il y a une réussite critique et une complication, la complication peut être ignorée. La maladresse peut donner un malus de dés à la prochaine action égal au nombre de 6 excédentaires plus un.

	Nombre de 6	Succès	Résultat
Compétence	La moitié ou tous si 2 dés ou moins	Oui	Complication
		Non	Maladresse
Pas la compétence	La moitié -1 (min. 1)	Oui	Complication
		Non	Maladresse

## SUCCEES AUTOMATIQUES

Il est possible de **prendre des risques** afin de (mieux) réussir une action. Avec une prise de risque, chaque dé enlevé de la réserve de dés donne un succès automatique. La réserve de dés restante doit contenir **au moins deux dés** et il n'est pas possible d'enlever plus de dés que le score de la **compétence** utilisée. Cependant, ces succès automatiques ne comptent que si le test donne au moins un succès et qu'il n'y a aucune **complication** (la complication étant alors que les succès automatiques sont perdus). De plus, quel que soit le score de compétence, tous les **6** sont nécessairement des échecs. En cas de maladresse au test, les succès automatiques ne sont pas pris en compte.

Dans certaines circonstances, le MJ peut décider que l'action est **réussie automatiquement**, comme dans le cas d'une action facile pour un personnage possédant un score élevé dans une compétence.

# ATTRIBUTS

## POURQUOI MOINS D'ATTRIBUTS ?

Dans SR5, les modificateurs raciaux pour la **Constitution** et la **Force** sont à peu près les mêmes pour un métatype donné et ces attributs ne servent pas beaucoup pour les compétences. Les fusionner dans l'attribut **Carrure** permet d'avoir un seul attribut presque aussi important et utile que les autres. Son utilité est encore augmentée en ne divisant pas son score pour calculer le moniteur de condition physique et les dégâts en mêlée.

La **Volonté** ne sert qu'à résister aux pouvoirs et aux actions sociales et pour déterminer le moniteur de condition étourdissant. Elle est intégrée dans le **Mental** (cf. ci-dessus) et le **Charisme** qui représente les capacités sociales et le mysticisme des métahumains.

En SR5 (et SR4), l'attribut **Résonance** ne peut pas exister avec l'attribut Magie. Il suffit donc d'avoir un seul attribut pour les deux, la **Magie**, et de préciser que les technomanciens sont des magiciens de la Matrice.

## PRINCIPES

Les attributs donnent le nombre de dés lancés pour une action.

## ATTRIBUTS STANDARDS

### MAXIMUM AUGMENTE

Le maximum augmenté (magiquement ou technologiquement) d'un attribut standard, quels que soient les bonus du personnage, est égal à son maximum racial plus un tiers (arrondi au supérieur). Pour faire simple, sans calcul : +1 pour tous les attributs dont le maximum est 3 ou moins, +2 de 4 à 6, +3 de 7 à 9 et +4 pour 10 ou 11.

### CARRURE (CAR)

La Carrure représente la force musculaire, l'énergie physique, la constitution et l'endurance. Elle est un attribut physique.

### AGILITE (AGI)

L'Agilité quantifie l'adresse, la souplesse et la coordination. Elle est un attribut physique.

### REACTION (REA)

La réaction regroupe la vitesse, les réflexes et la réactivité, autant physiques que mentaux. Elle est un

attribut physique.

### MENTAL (MEN)

Le Mental symbolise la raison, la logique, la compréhension et la force de volonté. Il est un attribut mental.

### INTUITION (INT)

L'intuition est une pensée immédiate, non réfléchie.

### CHARISME (CHA)

Le Charisme représente la sympathie, la manipulation, le contrôle des émotions et les rapports humains mais aussi le mysticisme et la force de caractère. Il est un attribut mental.

## ATTRIBUTS SPECIAUX

### PRINCIPES

#### MAXIMUM

Le **maximum** à la création de personnage de tous les attributs spéciaux est **6** (sauf pour les humains pour qui il est de 7). Il est ensuite possible d'augmenter (sans limite), au coût normal, au-delà de 6 les attributs spéciaux positifs. Cependant, dépasser 6 demande une chose particulière (spécifique à chaque attribut) et peut déclencher des phénomènes dérangeants.

#### DEPENSER DES POINTS D'ATTRIBUT SPECIAL

Il est possible de dépenser 1 point (parfois plus) d'attribut spécial pour une action. Les effets sont précisés dans la description de l'attribut spécial. L'attribut spécial **conserve sa valeur** et les points dépensés sont récupérés à la fin du scénario ou quand le MJ le juge bon (après une action d'éclat ou avoir atteint un objectif, dans des circonstances spéciales, etc.). Il n'est pas possible de dépenser plusieurs fois 1 point pour une même action (sauf précision contraire), que chaque point ait des effets semblables ou non. Les points dépensés sont généralement récupérés au début d'un scénario.

#### DEPASSER 6

À chaque fois qu'un personnage augmente un attribut spécial **au delà de 6** (7 pour les humains), le joueur lance un nombre de dés égal à cet attribut. S'il obtient au moins **trois 6**, le personnage subit une mutation ou une séquelle liée à l'attribut (en accord avec le MJ bien sûr). Plus il y a de 6 et plus le score de l'attribut est élevé, plus l'altération est importante. Exemples :

- **Augmentation** : une émotion est moins souvent (ou n'est plus) éprouvée par le personnage (sauf si induite magiquement).

- **Magie** : une modification physique rapproche le personnage d'une créature Éveillée (dragon, fée, etc.), toujours la même.
- **Chance** : une certaine chose désagréable arrive moins souvent au personnage (averse alors qu'il n'est pas équipé pour la pluie, feu de signalisation qui passe au rouge, etc.), ou une chose agréable arrive plus souvent (averse qui s'arrête quand il sort, feu de signalisation qui passe au vert, avoir une bonne main à un jeu de carte, etc.).

Le MJ peut imposer des malus sociaux aux personnages possédant au moins un attribut spécial supérieur à 6 (7 pour les humains), c'est le phénomène de « **vallée dérangeante** » (Cf. SR5, p. 54, vallée de l'étrange). Cela peut être un malus pour chaque point au-delà de 6.

### NOMBRE D'ATTRIBUTS SPECIAUX

Une créature ne peut avoir que **deux attributs spéciaux** positifs sur les trois existants. Ils sont choisis à la création.

### OPTIONS

- Il est possible d'avoir des scores positifs dans les trois attributs spéciaux. À la création, le troisième attribut commence à 0 et son maximum est 6, même pour les humains.
- Le score d'Augmentation est un malus de dés à tous les tests de Magie.

## AUGMENTATION (AUG)

L'attribut spécial Augmentation permet de déterminer le maximum possible d'augmentations (**cyberware** et **bioware**) que la créature peut intégrer dans son corps sans mourir.

Le fait de **ne pas avoir** de score en Augmentation rend impossible l'implantation d'augmentations. La créature fait un **rejet** total de toute augmentation. Les créatures Éveillées ont généralement zéro en Augmentation.

Dans certains cas, on distingue le **score effectif d'Augmentation** (qui est le total des augmentations effectivement implantées) du score d'Augmentation. De même l'**Augmentation libre** est le montant de l'Augmentation pouvant encore être utilisé pour installer des augmentations.

**Dépasser 6** (7 pour les humains) en Augmentation demande une thérapie génique. Chaque thérapie génique augmente de 1 le maximum d'Augmentation.

Plus le score d'Augmentation est **élevé** plus le personnage s'éloigne de l'humanité. Il devient moins sentimental et plus pragmatique.

En **dépensant un point** (non définitif) d'Augmentation, le personnage peut bénéficier des effets suivant (choisir avant de lancer les dés sauf si la description l'empêche) :

- **Redliner** : augmente de +1 le niveau d'une augmentation pour un lancer de dés. Cela permet d'aller au-delà du maximum augmenté. En dépensant 4 points d'Augmentation, le niveau est

augmenté de +2 au lieu de +1. L'augmentation redlinée doit posséder des niveaux.

- **Réparer** : annule l'effet d'une complication ou d'une maladresse liée à une augmentation utilisée pour le test. Par exemple, si le personnage possède une Agilité augmentée et qu'il fait une complication sur un test d'Agilité, il peut annuler la complication en dépensant un point d'Augmentation.

## CHANCE (CHC)

La Chance représente la capacité à manipuler le destin, volontairement ou non.

Le fait de **ne pas avoir** de score en Chance revient à avoir le défaut **Malchanceux** : si quelque chose de négatif et dépendant du hasard doit arriver ce sera sur le personnage n'ayant pas de Chance plutôt que sur un autre membre du groupe (même si le groupe contient un autre personnage ayant le défaut Malchanceux mais possédant un attribut Chance). De même si quelque chose de positif et dépendant du hasard doit arriver ce ne sera jamais pour le personnage n'ayant pas de Chance. De plus, un personnage sans Chance ne peut pas utiliser les effets de la Chance, bien sûr.

**Dépasser 6** (7 pour les humains) en Chance demande un investissement personnel (équivalent d'une initiation magique). Chaque investissement personnel augmente de 1 le maximum de Chance.

Plus le score de Chance est **élevé**, plus le personnage a tendance à se laisser aller et à laisser faire. Pourquoi agir quand il suffit d'attendre que les choses tournent en sa faveur ?

En **dépensant un point** (non définitif) de Chance, le personnage peut bénéficier des effets suivant (choisir avant de lancer les dés sauf si la description l'empêche) :

- **Au-delà de ses limites** : le score de Chance est ajouté à la réserve de dés (même si cette dernière était égale à zéro). Non seulement les 1 comptent comme des succès mais, en plus, ils peuvent être relancés.
- **Comme l'éclair** : ajoute Chance dés au test d'initiative (maximum 5 en tout).
- **Seconde chance** : relance tous les dés n'ayant pas donné un succès. Ne peut pas être utilisé pour annuler une complication ou une maladresse.
- **Se dépasser** : la compétence utilisée augmente de +2 pour le test en question (le maximum de la compétence ainsi augmentée est 4).
- **Prendre l'initiative** : le personnage agit le premier pour ce tour de combat.
- **Sauver** : annule l'effet d'une complication ou d'une maladresse.
- **Coup de pouce** : un événement avantageux pour le personnage se produit (une place de parking se libère exactement où il voulait se garer ; tout compte fait, il a pensé à prendre un

objet dans son sac, etc.).

- **Coup de bol** : le personnage ignore tous les malus sur son action.
- **Oui mais non** : cette utilisation de la Chance permet résister à un effet visant spécifiquement le personnage alors qu'aucun test opposé n'est autorisé. Cela dépense 2 points de chance et le test se fait avec Chance + Attribut adapté / 2. Par exemple, Bill est victime d'un sort passant son Charisme. Bill peut essayer de résister en faisant plus de succès que le mage avec un test de Chance + Charisme / 2.

## MAGIE (MAG)

La Magie est la capacité à manipuler la puissance mystérieuse des arcanes et de la technomancie.

Le fait de **ne pas avoir** de score en Magie rend l'utilisation de capacités magiques impossible. Les créatures **ordinaires** n'ont pas de score de Magie.

Plus le score de Magie est **élevé**, plus le personnage s'éloigne de l'humanité. Il devient plus fantasque et ses raisonnements suivent une logique inhabituelle, certains diraient tordue. Son aspect physique change aussi pour se rapprocher de celui d'une créature Éveillée particulière.

**Dépasser 6** (7 pour les humains) en Magie demande une initiation. Chaque initiation augmente de 1 le maximum de Magie.

Lorsque le joueur met le premier point en Magie à son personnage il doit choisir parmi les types de magie suivants et ne pourra plus en changer :

- Adepté
- Adepté mystique

- Magicien (complet)
- Magicien spécialisé (alchimiste, conjurateur ou sorcier)
- Technomancien (complet)
- Technomancien spécialisé (formes complexes ou sprites)

En **dépensant un point** (non définitif) de Magie, le personnage peut bénéficier des effets suivant (choisir avant de lancer les dés sauf si la description l'empêche) :

- **Plus de puissance** : augmente de 1 la puissance d'un sort (sans en augmenter la difficulté ou le drain pour le magicien).
- **Miracle** : annule l'effet d'une complication ou d'une maladresse d'un test de Magie.

En **dépensant un nombre de points de Magie** égal à au moins 2 fois la puissance ou le coût d'un effet magique qu'il pourrait connaître (mais ne connaît pas), le personnage peut agir comme s'il le possédait. Cela peut permettre à un magicien de lancer un sort qu'il ne connaît pas ou à un adepte d'utiliser un pouvoir qu'il n'a pas ; mais pas à un adepte de lancer un sort ou de faire de la technomancie.

## CONVERSION SR5-SRA

À utiliser principalement pour les **PNJ**. Pour les PJ il est mieux de recréer le personnage puis de lui attribuer le karma gagné.

Faire la moyenne de la **Force** et de la **Constitution** pour obtenir la Carrure. Même chose avec la **Logique** et la Volonté pour obtenir le Mental.

## TABLE DES ATTRIBUTS DES METATYPES

Métatype	Standard : min. / max. racial (max. augmenté)						Spécial * (min. / max.)
	Carrure	Agilité	Réaction	Mental	Intuition	Charisme	
<b>Elfe</b>	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>3 / 8 (11)</b>	1 / 6 et 1 / 6
<b>Humain</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>2 / 7</b> et 1 / 6
<b>Nain</b>	<b>3 / 8 (11)</b>	1 / 6 (8)	<b>1 / 5 (7)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 et 1 / 6
<b>Ork</b>	<b>4 / 9 (12)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 et 1 / 6
<b>Troll</b>	<b>5 / 10 (14)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>1 / 4 (6)</b>	1 / 6 et 1 / 6

\* Chaque personnage doit avoir deux attributs spéciaux à 1 ou plus et il ne peut avoir que deux attributs spéciaux sur les trois existants.

# COMPÉTENCES

## POURQUOI MOINS DE COMPÉTENCES ?

Fusionner les groupes de compétences en une compétence permet de simplifier la feuille de personnage (et donc accélère le jeu) et n'est pas une aberration. Un personnage avec 5 en Armes tranchantes peut-il être totalement ignorant du maniement des armes contondantes ou du combat à mains nues ? Un spécialiste de la Survie peut-il ignorer l'Orientation et le Pistage ?

## PRINCIPES

Le score d'une compétence va généralement **de 1 à 5** (pour les niveaux supérieurs une règle spéciale ci-après s'applique). 3 est considéré comme un niveau professionnel et expérimenté. Le score de compétence détermine le seuil des dés donnant un succès. **Chaque dé faisant moins ou égal** que le score de la compétence compte pour un succès. Un **1** est toujours un succès. Le nombre de succès indique si l'action est réussie ou non.

Il est possible d'aller **au-delà de 5** dans un score de compétence si la créature possède l'avantage **Aptitude** associé à la compétence. Chaque niveau supplémentaire permet seulement de compter un 6 comme un succès. Par exemple, une compétence à « 7 » (notée 5(1×6)) permet de compter les 2 premiers 6 comme des succès, les autres étant des échecs. Cela ne change pas le nombre de 6 nécessaire à une **complication**, mais il ne peut pas y avoir de maladresse, car il y aura toujours au moins un succès. La compétence est notée 5(n×6) où *n* est le nombre de 6 pris en compte dans les succès. Le coût d'augmentation de la compétence est celui d'une compétence de niveau 5 + *n*. 5 reste le score maximum d'une compétence. Ainsi, un magicien ne pourra pas obtenir plus de 5 dés de bonus en utilisant des réactifs pour lancer un sort, même si sa compétence est de 5(2×6).

Quand une créature ne possède **pas une compétence** on considère que les 1 sur les dés sont des succès, sauf si la compétence ne peut pas être utilisée par défaut. De plus, **les risques d'échec critique sont augmentés**.

Quand **aucune compétence ne convient**, le MJ détermine le seuil des dés, généralement 2 ou 3.

Les compétences sont listées avec un **attribut associé**. Cet attribut est celui qui lui est généralement associé pour un test, cependant, le MJ peut décider qu'un autre attribut est plus approprié dans certaines conditions. Exemples :

- Un mage en projection astrale utilisera son attribut Magie avec sa compétence Discrétion pour ne pas être repéré par la surveillance

magique.

- Un tir instinctif pourra être réalisé avec la Réaction plutôt que l'Agilité.

Le score d'une compétence donne aussi le maximum de **succès automatiques** (cf. p. 8).

## SPECIALISATION

Une spécialisation donne **+2 dés** à lancer lors d'un test où elle intervient. Une spécialisation est notée entre parenthèses et son score est « (+2) ». Le nombre maximum de spécialisations pour une compétence est égal à son niveau divisé par deux (arrondi au supérieur). Ainsi, une compétence à 3 ne peut pas avoir plus de deux spécialisations, et une compétence à 5(2×6) (ou 7) peut en avoir 4 (la moitié de 5+2). Le bonus de spécialisation ne peut pas dépasser +2, même si plusieurs spécialisations s'appliquent.

**Exemple** : Mêlée (épée, bouclier) 3(+2) indique que le personnage est spécialisé dans le combat à l'épée et au bouclier.

## SCORE ELEVE

Le MJ peut, pour une action facile, dispenser de test un personnage dont la compétence est au moins 3. Par exemple, si un personnage a 4 en Infiltration, il n'est pas nécessaire de faire de test pour qu'il entre discrètement dans un immeuble ne possédant pas de protection particulière ; il réussit automatiquement.

L'augmentation d'une compétence à 4 ou plus devrait toujours avoir l'accord du MJ.

## LISTE DES COMPÉTENCES

### COMPÉTENCES DE COMBAT

#### ARME EXOTIQUE (AGILITE)

Cette compétence permet d'utiliser une arme spécifique de contact ou à distance comme le fouet monofilament.

Cette compétence ne peut être utilisée que si son score est au moins 1.

#### ARMES DE JET (AGILITE)

Spécialisations : En chandelle (par ex. grenade), Couteaux de lancer, Directes (par ex. balle de base-ball), Shurikens.

#### ARMES D'ÉPAULE (AGILITE)

Armes à feu se tenant à deux mains.

Spécialisations : Carabines, Fusils d'assaut, Shotguns, Fusils de précision, Fusils de sport, Portée extrême.

**ARMES DE POING (AGILITE)**

Armes à feu se tenant d'une main.

Spécialisations : Mitraillettes, Pistolets-mitrailleurs, Cyber-implants, Armes de poche, Portée extrême, Revolvers, Pistolets semi-automatiques, Tasers.

**ARMES DE TRAIT (AGILITE)**

Spécialisations : Arbalètes, Arcs, Frondes, Portée extrême.

**ARMES LOURDES (CARRURE, AGILITE OU MENTAL)**

Spécialisations : Canons d'assaut (Carrure), Lance-grenades (Agilité), Lance-roquettes (Agilité), Missiles guidés (Mental), Mitrailleuses (Carrure), Sur véhicule (Mental).

**ARTILLERIE (MENTAL)**

Spécialisations : Balistique, Canons, Armes à énergie.

**ESQUIVE (REACTION)**

Spécialisations : Attaque de mêlée, Attaque à distance, Se mettre à l'abri.

**MELEE (AGILITE OU CARRURE)**

Les armes de mêlée à **deux mains** ou lourdes s'utilisent avec Carrure, les autres armes avec Agilité. Le **combat à mains nues** peut s'utiliser avec Agilité ou Carrure, au choix.

Spécialisations : par art martial, Armes improvisées, Cyber-implants, Immobilisation, Bâtons (à deux mains), Marteaux, Matraques, Couteaux, Épées, Haches, Parade, Combat astral (s'utilise avec Mental), type d'attaque spéciale.

**COMPETENCES PHYSIQUES****EXTERIEUR (MENTAL)**

Spécialisations : Orientation, par milieu (Désert, Forêt, Jungle, Montagne, Milieu polaire, Milieu urbain, etc.), Pistage, Survie.

**HABILETE MANUELLE (AGILITE)**

Spécialisations : Évasion, Prestidigitation, Pickpocket, Vol à l'étalage, Crochetage.

**INFILTRATION (AGILITE)**

Spécialisations : par type de senseurs, Se cacher, par milieu (Désert, Forêt, Jungle, Montagne, Milieu polaire, Milieu urbain, etc.), Semer, Suivre, Ne pas faire de bruit, Repérage.

**PERCEPTION (INTUITION OU CHARISME)**

Spécialisations : Auditive, Gustative, Olfactive, Tactile, Visuelle, Empathie (à utiliser avec Charisme au lieu de Mental), Recherche.

**ATHLETISME (CARRURE OU REACTION)**

Cette compétence s'utilise avec l'attribut qui correspond le mieux à l'activité sportive pratiquée (Réaction pour le sprint, Carrure pour l'endurance ou le saut, etc.). Elle n'inclue pas les sports de combat.

Spécialisations : Course d'endurance, Sprint, Équilibre, Réception de chute, Danse, Escalade assurée, Escalade en rappel, Roulades, Saut, Natation, Plongée avec bouteilles standard, Rollers, etc.

**SPORT EXTREMES (CARRURE)**

Cette compétence n'inclue pas les sports de combat.

Spécialisations : Escalade libre, HALO, Saut en basse altitude, Chute libre, Parachutisme à ouverture automatique, Plongée en apnée, Wingsuit, Plongée avec mélange gazeux, etc.

**COMPETENCES SOCIALES****ÉTIQUETTE (CHARISME)**

Spécialisations : selon culture ou sous-culture (Haute société, Gang, Mafia, Église catholique, Corporations, Médias, Goblin Rock, etc.).

**INFLUENCE (CHARISME)**

Spécialisations : Diplomatie, Interrogation, Intimidation mentale, Intimidation physique, Leadership, Marchandage, Enseignement, Séduction, Torture, Persuasion, Ralliement.

**PERFORMANCE (CHARISME)**

Spécialisations : Baratin, Déguisement, Camouflage, Escroquerie, Imitation, Maquillage, par type d'art (chant, comédie, instrument de musique, etc.), Imposture.

**UTILISER LES COMPETENCES SOCIALES**

Cf. SR5 p. 141.

<b>Jet du personnage</b>	<b>Jet de la cible</b>
Carrure / Influence (Intimidation)	Mental / Influence (Intimidation)
Charisme / Influence (Intimidation)	Mental / Influence (Intimidation)
Mental / Influence (Intimidation)	Mental / Influence (Intimidation)
Charisme / Influence (autre spécialisation)	Charisme / Influence (autre spécialisation)
Charisme / Étiquette	Charisme / Perception
Charisme / Performance	Charisme / Perception

## COMPETENCES MAGIQUES

Il est nécessaire que le personnage possède un score positif de Magie pour utiliser ces compétences. Il ne peut pas toutes les utiliser, cela dépend de son type de magicien.

### **Pourquoi une compétence de magie rituelle ?**

Dans SR5 les rituels ne servent pas qu'à lancer des sorts et je ne trouve donc pas normal que cela soit une spécialisation de Sorcellerie. Dans SR5, cette compétence est d'ailleurs expliquée en dehors du chapitre sorcellerie et possède son propre chapitre. Un rituel peut invoquer un veilleur ou créer une rune. Cela n'a rien à voir avec la sorcellerie.

### CONJURATION (MAGIE)

Spécialisations : Formule d'esprit allié, Formule d'esprit libre, Bannissement par type d'esprit, Contrôle par type d'esprit, Invocation par type d'esprits.

### ENCHANTEMENT (MAGIE)

Spécialisations : Analyse, par type de focus, Collecte, Création d'artefacts, Alchimie, Préparation de réceptacle.

### COMPILATION (MAGIE)

Technomancien uniquement.

Spécialisations : Compilation par type de sprites, Décompilation par type de sprites, Inscription par type de sprites, par type de formes complexes.

### MAGIE RITUELLE

Spécialisations : par mot-clé (Ancré, Sort, etc.)

### OBSERVATION ASTRALE (INTUITION)

Créature capable de vision astrale uniquement.

Spécialisations : Lecture d'aura, Psychométrie, Signature astrale, par type d'aura (Métahumains, Esprits, Focus, Runes de garde, etc.), Pistage astral, Faire pression.

### RESONANCE (MAGIE)

Technomancien uniquement.

Spécialisations : Type de forme complexe.

### SORCELLERIE (MAGIE)

Spécialisations : Conception d'une catégorie de sort, Contresort d'une catégorie de sort, lancement d'une catégorie de sort.

## COMPETENCES TECHNIQUES

### ANIMAUX (INTUITION)

Spécialisations : par type d'animal (chat, chien, oiseau, chien de l'enfer, cheval, dauphin, etc.), Dressage, Monte, Médecine vétérinaire (Mental).

### ARMURERIE (MENTAL)

Accessoires d'armes, Armes à feu, Armes de mêlée, Armes lourdes, Armures, Artillerie

### ARTISANAT (MENTAL)

Spécialisations : par métier.

### CHIMIE (MENTAL)

Spécialisations : Analyse, Composés, Explosifs, Médicaments, Toxines.

Cette compétence ne peut être utilisée que si son score est au moins 1.

### CYBERTECHNOLOGIE (MENTAL)

Spécialisations : Bioware, Céphaloware, Membres cybernétiques, Nanoware, Réparation, Somatoware.

Cette compétence ne peut être utilisée que si son score est au moins 1.

### BIOTECHNOLOGIE (MENTAL)

Spécialisations : Chirurgie esthétique, Soins intensifs, Chirurgie implantatoire, Soins magiques, Culture d'organes, Chirurgie, Premiers soins.

La spécialisation Premiers soins peut être utilisée par défaut. Les autres spécialisations ne peuvent être utilisées que si le score de la compétence est au moins 1.

### ÉLECTRONIQUE (MENTAL)

Cette compétence concerne tout le hardware, le matériel électronique.

Spécialisations : Brouillage, Communications, Opérations de senseurs, par type d'appareil (maglock, senseur, commlink, etc.).

Cette compétence ne peut être utilisée que si son score est au moins 1.

### EXPLOSIFS (MENTAL)

Spécialisations : Commerciaux, Désamorçage, Improvisés, Plastic.

### INFORMATIQUE (MENTAL)

Le personnage sait programmer et a une connaissance poussée des logiciels et réseaux.

Spécialisations : Administration, Cryptage, Édition d'un flux, Guerre électronique, Programmation.

Cette compétence ne peut être utilisée que si son score est au moins 1. De plus, elle requiert **Logiciels 2 minimum**.

### LOGICIELS (MENTAL)

Le personnage sait utiliser les logiciels courants.

Spécialisations : Édition d'un fichier, Recherche de données.

## MECANIQUE (MENTAL)

Spécialisations : par type d'appareil (moto, voiture, hélicoptère, etc.).

## PIRATAGE (MENTAL)

Le personnage sait trouver et exploiter les failles des logiciels et réseaux. L'utilisation d'un cyberdeck n'a pas de secret pour lui.

Spécialisations : Cybercombat, Contrefaçon, Falsification de créditubes, Falsification de papiers, Fausses identités, Hacking.

Cette compétence ne peut être utilisée que si son score est au moins 1. De plus, elle requiert **Informatique 2 minimum**.

## COMPETENCES DE PILOTAGE

### VEHICULES AERIENS (REACTION)

Spécialisations : Opération à distance, Plus léger que l'air (PLA : blimps et ballons), Poussée vectorielle, Rotors, Voilure fixe, Voilure orientable.

Cette compétence ne peut être utilisée que si son score est au moins 1.

### VEHICULE EXOTIQUE (REACTION)

Cette compétence permet d'utiliser un véhicule spécifique, comme une navette spatiale par exemple.

Cette compétence ne peut être utilisée que si son score est au moins 1.

### VEHICULES MARITIMES (REACTION)

Spécialisations : Bateaux à moteur, Navires, Opération à distance, Sous-marins, Voiliers.

### VEHICULES TERRESTRES (REACTION)

Spécialisations : Aéroglisseurs, Véhicules à chenilles, Marcheurs, Motos, Opération à distance, Véhicules à roues, Poursuivre, Semer.

## ARTS MARTIAUX

Cf. Run & Gun. La spécialisation en art martial coûte 10, comme toutes les spécialisations.

## STYLES

### COMBAT KI

Cet art martial ne peut être utilisé qu'en projection astrale ou observation astrale.

**Techniques** : Ancre astral, Fléau, Finishing move, Full offense, Le cœur et l'esprit, Résistance astrale.

### TROLL JUTSU

Cet art martial a été développé par des trolls pour des trolls afin d'utiliser pleinement leur physique en mêlée

(avec ou sans arme). Il n'est pas utilisable par un autre métatype. Cet art martial est utilisé avec Carrure et sans arme.

**Techniques** : Ballestra (à mains nues), Constrictor's crunch, Crushing jaws, Haymaker, Jiao Di, Throw person.

## TECHNIQUES

### ANCRAGE ASTRAL

Le personnage renforce sa présence astrale. Il peut rester dans l'astral un nombre d'heures supplémentaires égal à sa compétence de Combat Ki. Pour retrouver son corps s'il a été déplacé il peut faire un test de Magie / Combat Ki.

### FLEAU

En mêlée, le personnage ajoute +1 à ses dommages contre les esprits.

### LE CŒUR ET L'ESPRIT

Le personnage peut se battre avec son Mental ou son Charisme, comme il préfère. Il choisit l'attribut qu'il veut utiliser à la fois pour les tests d'attaque et les dégâts de base.

### RESISTANCE ASTRALE

Le malus à la Magie dû à un champ magique est réduit de 1.

## CONNAISSANCES

À la création, le personnage possède des points gratuits. Par la suite les personnages gagnent des points de karma dans des connaissances spécifiques en fonction des scénarios et des inter-scénarios. Le MJ peut aussi donner des points de karma à répartir uniquement dans les connaissances. Par exemple, si le scénario est lié à la corporation Ares, à la fin du scénario, les personnages gagnent 4 points de karma dans la connaissance d'Ares.

Les connaissances s'utilisent généralement avec l'attribut Mental, mais le MJ peut autoriser ou imposer Charisme pour certaines d'entre-elles.

## UTILISER LES ATTRIBUTS

### SANG-FROID

Un test de sang-froid est un test de **Charisme / 3** dont le seuil dépend de la situation (cela peut être un test en opposition contre un pouvoir de paracréature par exemple).

### JAUGER LES INTENTIONS

Jauger les intentions est un test en opposition de **Charisme / Perception (Empathie)** contre **Charisme / Performance (Escroquerie)**.

## SOULEVER / TRANSPORTER

Cf. SR5, p. 154

Le test se fait avec **Carrure / 3**.

## MEMOIRE

Se rappeler de quelque chose nécessite un test de **Mental / 3**, le seuil est précisé dans la table des seuils des compétences de connaissances, SR5 p. 162.

## CONVERSION SR4-SRA

À utiliser principalement pour les **PNJ**. Pour les PJ il est mieux de recréer le personnage puis de lui attribuer le karma gagné.

SR5	SRA
1	1
2-3	2
4-5	3
6	4
7	5

## CONVERSION SR5-SRA

À utiliser principalement pour les **PNJ**. Pour les PJ il est mieux de recréer le personnage puis de lui attribuer le karma gagné.

SR5	SRA
1	1
2-3	2
4-5	3
6-7	4
7+n	5(n-1×6)

Les tests notés *Compétence + Attribut [Limite] (Seuil)* en SR5 peuvent être convertis en *Attribut / Compétence (Seuil)* en SRA.

# CRÉER UN SHADOWRUNNER

## ÉTAPE 1 : CONCEPT ET HISTORIQUE

Le joueur choisit ou crée un historique (cf. p. 32) et un type de personnage (decker, mage, etc.).

Le personnage possède un capital de **600** points de karma qu'il va dépenser lors des différentes étapes.

## ÉTAPE 2 : METATYPE

Le joueur choisit un métatype pour son personnage. Les métatypes ont un coût qui doit être payé en karma.

Les coûts des métatypes et métavariants est égal à celui de SR, cf. Run Faster p. 64.

### ELFE

Coût : 40

Bonus d'attributs : Agilité +1, Charisme +2

Vision nocturne

Taille moyenne : 1,90 m

Poids moyen : 80 kg

### HUMAIN

Coût : 0

Bonus d'attributs : un attribut spécial (au choix) +1

Taille moyenne : 1,75 m

Poids moyen : 75 kg

### NAIN

Coût : 50

Bonus d'attributs : Carrure +2, Mental +1

Maximum réduit d'attribut : Réaction 5

Vision thermographique, +2 dés pour résister aux poisons et maladies, augmentation du coût du style de vie +20 % (uniquement le style de vie)

Taille moyenne : 1,2 m

Poids moyen : 50 kg

### ORK

Coût : 50

Bonus d'attributs : Carrure +3

Maximum réduit d'attribut : Charisme 5

Vision nocturne

Taille moyenne : 2 m

Poids moyen : 140 kg

### TROLL

Coût : 90

Bonus d'attributs : Carrure +4

Maximum réduit d'attribut : Charisme 4, Agilité 5

Vision thermographique, allonge +1, armure dermique 1, augmentation du coût du style de vie +100 % (uniquement le style de vie)

Taille moyenne : 2,5 m

Poids moyen : 300 kg

## TABLE DES ATTRIBUTS DES METATYPES

Métatype	Standard : min. / max. racial (max. augmenté)						Spécial * (min/max)
	Carrure	Agilité	Réaction	Mental	Intuition	Charisme	
<b>Elfe</b>	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>3 / 8 (11)</b>	1 / 6 ; 1 / 6
<b>Humain</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>2 / 7</b> ; 1 / 6
<b>Nain</b>	<b>3 / 8 (11)</b>	1 / 6 (8)	<b>1 / 5 (7)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 ; 1 / 6
<b>Ork</b>	<b>4 / 9 (12)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 ; 1 / 6
<b>Troll</b>	<b>5 / 10 (14)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>1 / 4 (6)</b>	1 / 6 ; 1 / 6

\* Chaque personnage doit avoir deux attributs spéciaux à 1 ou plus et il ne peut avoir que deux attributs spéciaux sur les trois existants.

## TABLE DES ATTRIBUTS DES METAVARIANTES

Les métavariantes ont des traits propres (cf. Run Faster p. 104).

Métatype	Standard : min. / max. racial (max. augmenté)						Spécial * (min/max)	
	Carrure	Agilité	Réaction	Mental	Intuition	Charisme		
<b>Gnome</b>	<b>1 / 4 (6)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 ; 1 / 6	
<b>Hanuman</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	<b>1 / 5 (7)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 ; 1 / 6	
<b>Koboroku</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 ; 1 / 6	
<b>Menehune</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 ; 1 / 6	
<b>Dryade</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>3 / 8 (11)</b>	1 / 6 ; 1 / 6	
<b>Elfe de la nuit</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	<b>3 / 8 (11)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 ; 1 / 6	
<b>Wakyambi</b>	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 ; 1 / 6</b>	
<b>Xapiri Thëpë</b>	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 ; 1 / 6	
<b>Nartaki</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 ; 1 / 6	
<b>Hobgobelin</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 ; 1 / 6	
<b>Ogre</b>	<b>4 / 9 (12)</b>	1 / 6 (8)	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>1 / 4 (6)</b>	1 / 6 ; 1 / 6	
<b>Oni</b>	<b>3 / 8 (11)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 ; 1 / 6	
<b>Satyre</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 ; 1 / 6	
<b>Cyclope</b>	<b>6 / 11 (15)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 (8)	<b>1 / 5 (7)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	<b>1 / 4 (6)</b>	1 / 6 ; 1 / 6	
<b>Formori</b>	<b>5 / 10 (14)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 (8)	<b>1 / 4 (6)</b>	<b>1 / 4 (6)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 ; 1 / 6	
<b>Géant</b>	<b>5 / 10 (14)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 ; 1 / 6					
<b>Minotaure</b>	<b>6 / 11 (15)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 (8)	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 (8)	<b>1 / 4 (6)</b>	1 / 6 ; 1 / 6	

\* Chaque personnage doit avoir deux attributs spéciaux à 1 ou plus et il ne peut avoir que deux attributs spéciaux sur les trois existants.

## TABLE DES ATTRIBUTS DES NON METAHUMAINS

Les espèces pensantes non métahumaines ont des traits propres (cf. Run Faster p. 105).

Espèce	Standard : min. / max. racial (max. augmenté)						Spécial *	
	Carrure	Agilité	Réaction	Mental	Intuition	Charisme	Magie	Autre
<b>Centaure</b>	<b>3 / 8 (11)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	<b>1 / 5 (7)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6	<b>1 / 5</b>
<b>Naga</b>	<b>4 / 9 (12)</b>	<b>1 / 4 (6)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6	<b>1 / 5</b>
<b>Pixie</b>	<b>1 / 2 (3)</b>	<b>3 / 8 (11)</b>	<b>3 / 8 (11)</b>	<b>3 / 8 (11)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>3 / 8 (11)</b>	1 / 6	<b>2 / 7</b>
<b>Saquatch</b>	<b>6 / 11 (15)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6	1 / 6

\* Chaque personnage doit avoir un score de Magie à 1 ou plus.

## TABLE DES ATTRIBUTS DES ZOOCANTHROPES

Les zoocanthropes ont des traits propres (cf. Run Faster p. 105).

Zoocanthrope	Standard : min. / max. racial (max. augmenté)						Spécial	
	Carrure	Agilité	Réaction	Mental	Intuition	Charisme	Magie	Chance
<b>Bovin</b>	<b>4 / 9 (12)</b>	<b>1 / 4 (6)</b>	<b>1 / 4 (6)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6	<b>1 / 5</b>
<b>Chien</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6	<b>1 / 5</b>
<b>Cheval</b>	<b>5 / 10 (14)</b>	<b>1 / 4 (6)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6 (8)	1 / 6	<b>1 / 5</b>
<b>Faucon*</b>	<b>1 / 4 (6)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>3 / 8 (11)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6	<b>1 / 5</b>
<b>Lion*</b>	<b>4 / 9 (12)</b>	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>1 / 4 (6)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6	<b>1 / 4</b>
<b>Loup*</b>	1 / 6 (8)	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	<b>1 / 5 (7)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6	<b>1 / 5</b>
<b>Panthère*</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	<b>3 / 8 (11)</b>	<b>3 / 8 (11)</b>	1 / 6	<b>1 / 5</b>
<b>Tigre*</b>	<b>3 / 8 (11)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>1 / 4 (6)</b>	<b>3 / 8 (11)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6	<b>1 / 4</b>
<b>Ours</b>	<b>7 / 12 (16)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	<b>1 / 5 (7)</b>	1 / 6 (8)	1 / 6	<b>1 / 5</b>
<b>Renard*</b>	<b>1 / 4 (6)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6 (8)	<b>1 / 5 (7)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	<b>2 / 7 (10)</b>	1 / 6	<b>1 / 5</b>

\* 2D6 d'initiative de base (au lieu de 1D6).

## ÉTAPE 3 : ATTRIBUTS

Le joueur dépense jusqu'à **170** points de karma dans les attributs standards de son personnage. Il n'y a pas de limite en karma pour les attributs spéciaux (excepté 6 à la création, 7 pour les humains). Il faut d'abord dépenser les points de karma pour augmenter les attributs de 1 à 6 (voir moins si le métatype possède un maximum racial inférieur) puis ensuite ajouter les **bonus de race**.

**Un seul attribut** (qu'il soit **standard** ou **spécial**) peut être égal à son **maximum**, les autres doivent être inférieurs.

Les personnages ayant un point en **Magie** doivent dépenser du karma supplémentaire pour choisir le type de magie qu'il peut utiliser. Ce karma supplémentaire n'entre pas dans la limite de dépense de karma associée aux attributs, il s'agit de traits. Si ce n'est pas fait, le personnage ne peut pas utiliser ses capacités magiques, il est un Éveillé latent et pourra dépenser du karma plus tard pour prendre possession de ses pouvoirs. À la création, chaque point de Magie donne gratuitement un point de pouvoir d'adepte ou un sort ou une forme complexe, au choix pour chaque point de Magie.

Karma pour le type de Magie :

- Adeptes : 20
- Adeptes mystique : 35
- Magicien (complet) : 30
- Magicien spécialisé : 15
- Technomancien (complet) : 15
- Technomancien spécialisé : 5

Acheter un attribut au niveau N coûte  $N \times N$  avec un maximum de 40. Lors de la progression du personnage, augmenter un attribut au delà de 6 coûte donc 40 points

de karma.

Attribut désiré	Karma total	Karma pour un point
<b>2</b>	4	4
<b>3</b>	13	9
<b>4</b>	29	16
<b>5</b>	54	25
<b>6</b>	90	36
<b>7</b>	144	49

## PACKS D'ATTRIBUTS

Personnage	Attributs	Karma
<b>Faible</b>	3, 3, 3, 2, 2, 2	<b>51</b>
<b>Moyen</b>	3, 3, 3, 3, 3, 3	<b>78</b>
<b>Fort</b>	4, 4, 4, 3, 3, 3	<b>126</b>
<b>Très fort</b>	4, 4, 4, 4, 4, 3	<b>158</b>
<b>Très fort avec faiblesse</b>	5, 4, 4, 3, 3, 2	<b>155</b>
<b>Spécialisé</b>	5, 5, 3, 3, 3, 3	<b>160</b>
<b>Très spécialisé</b>	6, 3, 3, 3, 3, 3	<b>155</b>
<b>Très spécialisé et fort</b>	6, 4, 3, 3, 3, 2	<b>162</b>

## ÉTAPE 4 : TRAITS

Le joueur peut dépenser jusqu'à **30** points de karma dans les avantages de son personnage. Il peut recevoir jusqu'à **30** points de karma de défauts.

## ÉTAPE 5 : COMPETENCES

### COUT

Le coût de chaque niveau de compétence est détaillé dans le tableau ci-dessous. Il n'y a pas de limite au nombre de compétences que le personnage peut posséder à sa création.

Compétence *	Karma total	Karma pour un point
1	2	2
2	6	4
3	15	9
4	40	25
5	90	50
5(1×6)	150	60
5(2×6)	180	30
Pour chaque (1×6)	+30	30

\* Voir les limites conseillées à la création page 20.

### SPECIALISATIONS

Une spécialisation coûte **10** points de karma. Il est conseillé de ne pas autoriser plus de **3 spécialisations** à la création.

### COMPETENCES ACTIVES

Le joueur dépense jusqu'à **150** points de karma dans les compétences actives et spécialisations de son personnage.

### CONNAISSANCES

Le personnage possède **(Mental + Charisme) × 5** points de karma gratuits à dépenser dans les connaissances. Il s'agit des attributs modifiés. Par exemple, si un personnage a un Mental de 4 et un Charisme de 5(6) il aura 50 points  $((4 + 6) \times 5)$  de karma gratuits pour acheter des connaissances. Les points non dépensés sont conservés et pourront être utilisés pour augmenter les connaissances quand le personnage gagnera du karma pour ses connaissances.

De plus, le joueur peut dépenser sans limite des points de karma dans ses connaissances.

Chaque niveau de connaissance coûte son niveau en points de karma.

Connaissance *	Karma total	Karma pour un point
1	1	1
2	3	2
3	6	3
4	10	4
5	15	5
5(1×6)	21	6
5(2×6)	28	7
Pour chaque (1×6)	28+n	8

\* Voir les limites conseillées à la création.

### PACKS DE COMPETENCES ACTIVES

Personnage	Compétences	Spé	Karma
<b>Vétéran</b>	3, 3, 3, 2 × 12	3	<b>147</b>
<b>Touche à tout</b>	2 × 20	3	<b>150</b>
<b>Spécialiste *</b>	4, 3, 3, 2 × 8	3	<b>150</b>

\* : le personnage doit prendre l'avantage Cf. SR5 p. 74.

Aptitude [Compétence] (14) dont le coût n'est pas compté ici.

### LIMITES CONSEILLEES A LA CREATION

Les limites conseillées à la création d'un personnage sont :

**Aucune compétence à 4 ou 5** (une à 4 si les personnages sont censés avoir une grande expérience) sauf si le personnage possède l'avantage Aptitude [Compétence] (14).

- Pas plus de **trois compétences à 3**.
- Pas plus de **3 spécialisations**.

Ces limites sont valables pour les compétences actives et les connaissances, indépendamment.

## ÉTAPE 6 : RESSOURCES

### CONTACTS

Tous les personnages possèdent un contact commun et gratuit : un **fixer** de loyauté 1 et d'influence 3. Ils peuvent augmenter séparément le score de Loyauté mais ils doivent augmenter tous ensemble le score d'Influence.

À la création, le personnage possède **Charisme x 10** points de karma gratuits à dépenser dans les contacts. Il s'agit de l'attribut modifié. Par exemple, si un personnage a un Charisme de 5(6) il aura 60 points de karma gratuits pour acheter des contacts. De plus, le joueur peut aussi dépenser jusqu'à **200** points de karma dans ses contacts.

Le score **maximum de Loyauté et d'Influence**, à la création, est égal au **Charisme**. De plus, la **Loyauté** est limitée à **6** et l'**Influence** à **12**. Tout score supérieur à 4 doit obligatoirement être validé par le MJ.

Les points non dépensés sont perdus. Par la suite, le niveau des contacts change en fonction des actions des personnages, pas du karma.

Loyauté ou Influence *	Karma total	Karma pour un point
1	1	1
2	3	2
3	6	3
4	10	4
5	15	5
6	21	6
7	28	7
8	36	8
9	45	9
10	55	10
11	66	11
12	78	12

\* La Loyauté est limitée à 6 et l'Influence à 12, cf. SR5.

### ARGENT

Jusqu'à **110** points de karma peuvent être convertis en nuyens au taux de **1 karma pour 4 000 nuyens**.

Tout l'argent restant est conservé.

## REPUTATION ET RESEAUX

La réputation dans un réseau est limitée à 5. À la création, elle est aussi limitée par le Charisme moins 1.

Le joueur peut dépenser jusqu'à **200** points de karma dans ses réputations.

Réputation	Karma
1	14
2	30
3	55
4	91
5	140

### POUVOIRS D'ADEPTE

Cf. SR5 et Pouvoirs d'adepte, p. 68.

### SORTS ET FORMES COMPLEXES

Cf. SR5, Formes complexes p. 54 et Caractéristiques des sorts p. 64.

## ÉTAPE 7 : KARMA RESTANT

Le karma restant pourra être dépensé après le premier scénario ou plus tard.

## ÉTAPE 8 : CALCULS FINAUX

### MONITEURS DE CONDITION

Le nombre de cases du moniteur de condition **physique** est égal à **5 + Carrure**.

Le nombre de cases du moniteur de condition **mentale** est égal à **2 + Mental + Charisme**.

Toutes les 3 cases cochées le personnage subit un malus cumulatif de -1 à toutes ses actions.

#### OPTION 1

Pour le moniteur physique, toutes les **Carrure ÷ 2 cases (arrondi au supérieur, minimum 2)** du moniteur de condition remplies, la créature a un malus de **-1 dé** cumulatif à toutes ses actions. La Carrure naturelle (non augmentée) est utilisée pour ce calcul. Exemple : un personnage avec 5 en Carrure possède 10 cases et a un malus de -1 toutes les 3 (5 ÷ 2) cases (-1 quand la troisième case est cochée, -2 à la sixième et -3 à la neuvième)

Pour le moniteur mental, toutes les **Mental ÷ 2 cases (arrondi au supérieur, minimum 2)** du moniteur de

condition remplies, la créature a un malus de **-1 dé** cumulatif à toutes ses actions. Le Mental naturel (non augmentée) est utilisé pour ce calcul.

Les malus des deux moniteurs de condition se cumulent. Ils modifient aussi le score d'initiative.

Le fait de donner un malus toutes les 2 cases généralement (parfois plus), au lieu de 3 pour SR5, fait qu'un personnage à l'agonie (1 case de la mort) ne peut plus faire grand-chose de bien, contrairement à SR5 où il peut lui rester 15 dés pour ses actions.

## OPTION 2

Le malus de -1 ne s'applique que toutes les **2 cases** cochées.

## DEFENSE

Le score de défense d'un personnage est le seuil à partir duquel le personnage est touché en **mêlée**. Il est égal à **(Réaction + Esquive) ÷ 3** ou **(Réaction + Mêlée) ÷ 3** (arrondi au plus près).

Le seuil pour être touché par une arme de **tir** dépend de la portée de l'arme (1, 2, 4 et 6). On ne peut pas esquiver une balle.

## PROGRESSION DU PERSONNAGE

Le coût en karma pour augmenter un **attribut** d'un point est égal au **nouvel indice au carré** (c.-à-d. multiplié par lui-même). Le coût est calculé sur l'attribut sans tenir compte du bonus racial. Passer un attribut de 4 à 5 coûte

25 (5 × 5) points de karma.

Le coût en karma pour augmenter une **compétence active** est précisé dans le chapitre Coût de l'Étape 5 : compétences.

Les **connaissances** devraient être acquises en fonction des scénarios, des activités hors scénarios et de la manière de jouer le personnage, pas avec du karma. Le MJ peut donner du karma à ne dépenser que pour les connaissances.

Il n'est pas possible d'améliorer une compétence ou un attribut de plus de **1 point à la fois**. Pour passer de 2 à 4, il faut d'abord payer l'augmentation à 3.

Une nouvelle **spécialisation** coûte **10** points de karma.

Les autres coûts de **Shadowrun 5** s'appliquent.

Le MJ peut attribuer des points de karma à la progression d'attributs ou compétences **spécifiques**, par exemple, aux compétences particulièrement utilisées lors du scénario.

Le MJ peut imposer un délai, un entraînement et un coût à l'augmentation d'un attribut, d'une compétence ou l'acquisition d'une nouvelle capacité.

Le MJ peut légèrement augmenter le karma reçu par aventure, au fur et à mesure que les personnages progressent (tout comme à D&D où les monstres de haut niveau rapportent plus d'XP que les faibles).

# ARCHETYPES

Les archétypes correspondent à des personnages créés avec autant de points de karma que les personnages et respectant les limites conseillées à la création.

Les pouvoirs d'adepte comportant le symbole « \* » ne sont pas dans le livre de base de Shadowrun 5.

L'historique et le fixer commun ne sont pas notés dans les archétypes.

## ADEPTE FANTOME (SRA)

L'adepte fantôme est la discrétion même.

Humain

**Attributs** : 158 + 119 = 277

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
4	4	4	4	4	3	4	7

**Initiative** : 7 + 1D6

**Compétences** : 147

Armes de jet 2, Armes de poing 2, Esquive 2, Étiquette 2, Habileté manuelle 2, **Infiltration (Milieu urbain) 3(+2)**, Influence (Persuasion) 2(+2), Informatique 2, Logiciels 2, Mêlée 2, Perception 2, **Performance (Imposture) 3(+2)**, **Athlétisme 3**, Véhicules terrestres 2

**Traits** : M. tout-le-monde, Caméléon astral

**Pouvoirs** :

Compétence améliorée (baratin +1 ; 0,5 PP), Contrôle corporel (niveau 1 ; 1 PP), Contrôle de la mélanine\* (0,5 PP), Contrôle vocal (niveau 2 ; 1 PP), Passage sans trace (1 PP), Perception améliorée (niveau 2 ; 1 PP), Poids plume (niveau 2 ; 0,5 PP), Sculpture faciale\* (niveau 4 ; 1 PP), Voile\* (niveau 2 ; 0,5 PP)

## ADEPTE FLINGUEUR (SR5)

Elfe : 40

**Attributs** : 162 + 83 = 245

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
3	7(9)	4(5)	4	3	3	4	5

**Initiative** : 7 + 1D6 (9 + 2D6)

**Compétences** : 145

**Armes de poing (Semi-automatique) 4(+2)**, **Armes d'épaule (Sniper) 3(+2)**, Esquive (Se mettre à l'abri) 2(+2), Étiquette 2, Infiltration 2, Mêlée 2, Perception 3, Athlétisme 2

**Traits** : Talent [Armes de poing]

**Pouvoirs** : Augmentation d'attribut (Agilité +2 ; 2 PP), Compétence améliorée (Armes de poing +2 ; 1 PP), Réflexes améliorés (1 ; 1,5 PP), Sens du combat (1 ; 0,5 PP)

## ADEPTE MARTIAL (SR5)

Humain

**Attributs** : 160 + 119 = 279

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
5	5(7)	3(5)	3	3	3	4	7

**Initiative** : 6 + 1D6 (10 + 3D6)

**Compétences** : 145

Armes de jet (couteaux de lancer) 2(+2), **Armes de trait (Arcs) 3(+2)**, Esquive 2, Étiquette 2, Infiltration 2, **Mêlée (Kung-fu) 4(+2)**, Perception 2, Athlétisme 2

**Pouvoirs** :

Augmentation d'attribut (Agilité +2 ; 2 PP), Compétence améliorée (Kung-fu +2 ; 1 PP), Coup critique (0,5 PP), Mains mortelles (0,5 PP), Poids plume (1 ; 0,25 PP), Réflexes améliorés (2 ; 2,5 PP), Sens amélioré (vision nocturne ; 0,25 PP)

## ADEPTE PHYSIQUE (SRA)

L'adepte physique est un adepte de la pureté physique et des exploits sportifs.

Ork : 50

**Attributs** : 160 + 119 = 279

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
8	5(7)	3	3	3	3	4	6

**Initiative** : 6 + 1D6

**Compétences** : 147

Animaux 2, Armes de jet 2, Armes de trait 2, Esquive 2, Étiquette 2, Explosifs 2, Extérieur 2, Habileté manuelle 2, Logiciels 2, **Infiltration 3**, **Mêlée (Art martial) 3(+2)**, Perception 2, **Athlétisme (Endurance, Sprint) 3(+2)**, Véhicules maritimes 2, Véhicules terrestres 2

**Pouvoirs :**

Augmentation d'attribut (Agilité +2 ; 2 PP), Compétence améliorée (0,5 / n) (Athlétisme et Infiltration +1 ; 1 PP), Contrôle métabolique\* (0,5 PP), Course sur les murs (0,5 PP), Glisse\* (1 PP), Poids plume (niveau 3 ; 0,75 PP), Subsistance\* (0,25 PP)

**ADEPTE SOCIAL (SRA)**

L'adepte social est un caméléon social et un manipulateur.

Elfe : 40

**Attributs :** 162 + 83 = 245

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
2	4	3	8	3	4	4	5

**Initiative :** 7 + 1D6

**Compétences :** 147

Animaux 2, Armes de poing 2, Électronique 2, Esquive 2, **Étiquette 3**, Infiltration 2, **Influence (Interrogation, Persuasion) 3(+2)**, Informatique 2, Logiciels 2, Mêlée 2, Observation astrale 2, Perception 2, **Performance (Baratin) 3(+2)**, Athlétisme 2, Véhicules terrestres 2

**Pouvoirs :**

Contrôle corporel (niveau 2 ; 2 PP), Contrôle vocal (niveau 2 ; 1 PP), Linguistique\* (0,25 PP), Perception astrale (1 PP), Voix de commandement\* (niveau 3 ; 0,75 PP)

**ADEPTE TECHNIQUE (SRA)**

Nain : 25

**Attributs :** 158 + 83 = 241

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
3	3	4	3	7	3	4	5

**Initiative :** 7 + 1D6

**Compétences :** 147

Armes d'épaulé 2, Armurerie 2, Artillerie 2, Artisanat 2, Biotechnologie 2, **Chimie (Explosifs) 3(+2)**, Cybertechnologie 2, **Électronique (Maglocks) 3(+2)**, Explosifs 2, Infiltration 2, Informatique 2, Logiciels 2, Perception 2, Piratage 2, **Mécanique 3**, Athlétisme 2, Véhicules aériens 2, Véhicules maritimes 2, Véhicules terrestres 2

**Pouvoirs :**

Compétence améliorée (Armurerie, Électronique, Mécanique, Chimie à +1 ; 2 PP), Frappe élémentaire [électricité]\* (0,5 PP), Mains mortelles (0,5 PP),

Perception améliorée (niveau 2 ; 1 PP), Sens amélioré (audition des hautes ou basses fréquences, odorat amélioré, oreille absolue, toucher amélioré ; 1 PP)

**ADEPTE TIREUR D'ELITE (SR5)**

Humain : 0

**Attributs :** 155 + 119 = 277

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
3	6	3	3	3	3	4	7

**Initiative :** 8 + 1D6 (10 + 2D6)

**Compétences :** 145

**Traits :**

**Pouvoirs :** Augmentation d'attribut (Agilité +2 ; 2 PP), Compétence améliorée (Armes de poing +2 ; 1 PP), Réflexes améliorés (1 ; 1,5 PP), Sens du combat (1 ; 0,5 PP)

**(EX) AGENT CORPORATISTE (SR5)**

Nain : 25

**Attributs :** 155 + 58 = 213

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
5	3	3(6)	5	4	5	5	2()

**Initiative :** 8 + 1D6 (10 + 1D6)

**Compétences :** 147

Armes d'épaulé 2, Armurerie 2, Artillerie 2, Artisanat 2, Biotechnologie 2, **Chimie (Explosifs) 3(+2)**, Cybertechnologie 2, **Électronique (Maglocks) 3(+2)**, Explosifs 2, Infiltration 2, Informatique 2, Logiciels 2, Perception 2, Piratage 2, **Mécanique 3**, Athlétisme 2, Véhicules aériens 2, Véhicules maritimes 2, Véhicules terrestres 2

**ALCHIMISTE (SRA)**

L'alchimiste est un mage spécialisé dans les enchantements. Si on lui en laisse le temps et qu'il est financé, il peut créer des « jouets magiques » utiles à toute son équipe.

## BRAVE (SR2)

Le brave est un amérindien proche de ses origines et de la Terre.

Humain

**Attributs** : 158 + 90 = 248

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
4	4	4	4	3	4	7	1

**Initiative** : 8 + 1D6

**Compétences** : 147

Animaux 2, Armes de jet 2, **Armes de trait (Arcs) 3(+2)**, Esquive 2, Étiquette 2, **Extérieur (Pistage) 3(+2)**, Habileté manuelle 2, Influence 2, Logiciels 2, Infiltration 2, **Mêlée (Armes tranchantes) 3(+2)**, Perception 2, Performance 2, Athlétisme 2, Véhicules terrestres 2

## BRAVE AUGMENTE (SRA)

Le brave est un amérindien proche de ses origines mais il voit et accepte tous les avantages de la technologie.

Humain

**Attributs** : 158 + 119 = 277

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
4	4	4	4	3	4	4	7

**Initiative** : 8 + 1D6 ( )

**Compétences** : 147

Animaux 2, Armes de jet 2, **Armes de trait (Arcs) 3(+2)**, Esquive 2, Étiquette 2, **Extérieur (Pistage) 3(+2)**, Habileté manuelle 2, Influence 2, Logiciels 2, Infiltration 2, **Mêlée (Armes tranchantes) 3(+2)**, Perception 2, Performance 2, Athlétisme 2, Véhicules terrestres 2

## CHAMANE ECO-RADICAL (SR4)

Nain : 25

Mage : 40

**Attributs** : 160 + 119 = 279

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
5	3	3	5	6	3	4	6

**Initiative** : 6 + 1D6

**Compétences** : 147

Armes de poing 2, Biotechnologie (Premiers soins) 2(+2), **Conjuration (Invocation esprit de l'Homme) 3(+2)**, Enchantement 2, Étiquette 2, **Explosifs 3**, Infiltration 2, Influence 2, Logiciels 2, Mêlée 2, Observation astrale 2, Perception 2, Performance 2, **Sorcellerie (Sorts de manipulation) 3(+2)**, Athlétisme 2

## CHAMAN URBAIN (SR5)

Elfe : 40

Mage : 40

**Attributs** : 158 + 119 = 277

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
4	5	4	6	4	3	4	6

**Initiative** : 7 + 1D6

**Compétences** : 147

Animaux 2, **Biotechnologie (Premiers soins) 3(+2)**, **Conjuration (Invocation esprit de l'Homme) 3(+2)**, Enchantement 2, Étiquette 2, Extérieur 2, Infiltration 2, Influence 2, Logiciels 2, Mêlée 2, Observation astrale 2, Perception 2, Performance 2, **Sorcellerie (Sorts de santé) 3(+2)**, Athlétisme 2

## CHASSEUR DE FANTOMES (SR2)

Le chasseur de fantôme est un adepte spécialisé dans la chasse aux esprits.

Humain

**Attributs** : 158 + 119 = 217

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
4	4(6)	4(6)	4	4	3	4	7

**Initiative** : 7 + 1D6 (11 + 3D6)

**Compétences** :

Armes de jet (couteaux de lancer) 2(+2), Armes de trait (Arcs) 2(+2), Esquive 2, Étiquette 2, Infiltration 2, **Mêlée (Armes tranchantes, Combat astral) 4(+2)**, **Observation astrale (Lecture d'aura) 3(+2)**, Perception 2, Athlétisme 2

**Pouvoirs** :

Augmentation d'attribut (Agilité +2 ; 2 PP), Coup critique (0,5 PP), Mains mortelles (0,5 PP), Perception astrale (1 PP), Réflexes améliorés (2 ; 2,5 PP), Volonté de fer (2 ; 0,5 PP)

## CHASSEUR DE PRIMES (SR5)

Troll : 90

Attributs : 160 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
9	5	3	3	3	3	4	1

Initiative : 6 + 1D6

Compétences : 147

Animaux 2, Armes d'épaule 2, **Armes de poing (Shotgun) 3(+2)**, Armurerie 2, Biotechnologie 2, Extérieur 2, Infiltration 2, Influence (Intimidation) 2(+2), Logiciels 2, **Mêlée (Armes contondantes) 3(+2)**, Perception 2, Performance 2, **Athlétisme 3**, Véhicules terrestres 2

## CONTREBANDIER (SR5)

Troll : 90

Attributs : 158 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
6	2	5	4	5	3	4	5()

Initiative : 8 + 1D6

Compétences : 147

Armes de poing 2, **Armes lourdes (Sur véhicule) 3**, Étiquette 2, Extérieur 2, Infiltration 2, Influence 2, Logiciels 2, Informatique 2, Mécanique 2, Mêlée 2, Perception 2, Athlétisme 2, Véhicules aquatiques 2, **Véhicules volants (Hélicoptères) 3(+2)**, **Véhicules terrestres (Véhicules à roue) 3(+2)**

## CYBORG (SRA)

Le chrome est plus fort et résistant que la chair. C'est pourquoi le cyborg a remplacé tout ce qu'il a pu de sa faible chair par des membres cybernétiques.

Humain

Attributs : 78 + 119 = 197

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
3	3	3	3	3	3	4	7

Initiative : 6 + 1D6

Compétences : 147

Armes de jet 2, **Armes de poing (Cyber-implants) 3(+2)**, Armes d'épaule 2, Armes lourdes 2, **Cybertechnologie 3(Réparation)**, Électronique 2, Esquive 2, Étiquette 2, Infiltration 2, Logiciels 2, **Mêlée (Cyber-implants) 3(+2)**, Perception 2, Athlétisme 2,

Véhicules terrestres 2

## DECKER (SR5)

Nain : 25

Attributs : 155 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
5	3	3	3	7	3	4	2

Initiative : 6 + 1D6

Compétences : 135

Armes de poing 2, Biotechnologie 2, **Électronique 3**, Étiquette 2, Explosifs 2, Habileté manuelle 2, Infiltration 2, **Informatique (Guerre électronique) 3(+2)**, Logiciels 2, Perception 2, Performance 2, **Piratage (Cybercombat, Hacking) 3(+2)**, Athlétisme 2

## DETECTIVE DE L'OCCULTE (SR5)

Humain : 0

Mage : 40

Attributs : 160 + 119 = 279

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
3	3	3	5	5	3	4	7

Initiative : 6 + 1D6

Compétences : 129

**Conjuration (Bannissement) 3(+2)**, **Enchantement (Alchimie) 3(+2)**, Étiquette 2, Infiltration 2, Influence 2, Logiciels 2, Mêlée 2, Observation astrale 2, Perception 2, Performance 2, **Sorcellerie (Contresort) 3(+2)**, Athlétisme 2

## DETECTIVE PRIVE (SRA)

Le détective privé a un boulot officiel mais arrondi ses fins de mois par des runs.

Nain : 25

Attributs : 158 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
5	4	4	4	5	4	6	1

Initiative : 8 + 1D6

Compétences : 165

Armes d'épaule 2, Armes de poing 2, Biotechnologie 2,

Électronique (Maglocks) 2(+2), Étiquette 2, Explosifs 2, Habileté manuelle 2, **Infiltration (Suivre) 3(+2)**, **Influence (Interrogation) 3(+2)**, Informatique 2, Logiciels 2, Mêlée 2, **Perception 3**, Mécanique 2, Performance 2, Athlétisme 2, Véhicules terrestres 2

## FACE (SR5)

Elfe : 40

**Attributs** : 169 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
2	3	3	8	4	4	4	4

**Initiative** : 6 + 1D6

**Compétences** : 147

Armes de poing 2, Biotechnologie 2, Électronique 2, Esquive 2, **Étiquette 3**, Habileté manuelle 2, Infiltration 2, **Influence (Interrogation, Persuasion) 3(+2)**, Informatique 2, Logiciels 2, Mêlée 2, Perception 2, **Performance (Baratin) 3(+2)**, Athlétisme 2, Véhicules terrestres 2

## FLIC SOUS COUVERTURE (SR5)

Ork : 50

**Attributs** : 155 + 33 = 188

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
5	4	4	5	3	3	4	2

**Initiative** : 7 + 1D6

**Compétences** : 147

Athlétisme 2, Armes d'épaule 2, **Armes de poing 3**, Esquive 2, Étiquette (La rue) 2(+2), Extérieur (Pistage) 2(+2), Habileté manuelle 2, Informatique 2, Infiltration 2, Influence 2, Logiciels 2, **Mêlée 3**, Perception 2, **Performance (Imposture) 3(+2)**, Véhicules terrestres 2

## GANGER (SR5)

Ork : 50

**Attributs** : 158 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
7	4	4	4	3	4	4	4

**Initiative** : 8 + 1D6

**Compétences** : 147

Armes de jet 2, **Armes de poing (Semi-automatique) 3(+2)**, Esquive 2, Étiquette (La Rue) 2(+2), Habileté manuelle 2, **Influence**

**(Intimidation) 3(+2)**, Infiltration 2, Informatique 2, Logiciels 2, **Mêlée (Combat à mains nues) 3(+2)**, Perception 2, Performance 2, Athlétisme 2, Véhicules terrestres 2

## (EX) GARDE DU CORPS (SR5)

Troll : 90

**Attributs** : 160 + 83 = 243

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
7	5	5	3	3	3	4	5()

**Initiative** : 8 + 1D6

**Compétences** : 147

Armes de jet 2, **Armes de poing (Semi-automatique) 3(+2)**, Esquive 2, Étiquette (La Rue) 2(+2), Habileté manuelle 2, **Influence (Intimidation) 3(+2)**, Infiltration 2, Informatique 2, Logiciels 2, **Mêlée (Combat à mains nues) 3(+2)**, Perception 2, Performance 2, Athlétisme 2, Véhicules terrestres 2

## ILLUSIONNISTE (SRA)

L'illusionniste est un maître dans l'art de tromper les gens comme les machines.

Elfe : 40

Chaman spécialisé : 20

**Attributs** : 155 + 119 = 274

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
2	6	3	6	4	3	4	6

**Initiative** : 6 + 1D6

**Compétences** : 147

Armes de jet 2, Armes de poing 2, Conjuración 2, Enchantement 2, Étiquette 2, **Habileté manuelle (Prestidigitation, Pickpocket) 3(+2)**, Infiltration 2, Influence 2, Logiciels 2, Mêlée 2, Observation astrale 2, Perception 2, **Performance 3**, **Sorcellerie (Lancement de sorts d'illusion) 3(+2)**, Athlétisme 2

## INVOCATEUR (SRA)

L'invocateur utilise ses capacités magiques uniquement pour appeler et contrôler les créatures des autres plans.

Elfe : 40

Chaman spécialisé : 20

**Attributs** : 160 + 119 = 279

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG

3	4	3	7	5	3	4	6
---	---	---	---	---	---	---	---

**Initiative** : 6 + 1D6

**Compétences** : 150

Armes d'épaulé 2, Armes de poing 2, **Conjuration (Invocation esprit de l'Homme, des Bêtes) 4(+2)**, Étiquette 2, Infiltration 2, **Influence 3**, Logiciels 2, **Observation astrale (Lecture d'aura) 3(+2)**, Perception 2, Performance 2, Athlétisme 2

**Traits** : Aptitude [Conjuration]

## MAGE DE COMBAT (SR5)

Humain : 0

Mage : 40

**Attributs** : 160 + 119 = 279

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
5	3	3	3	5	3	4	7

**Initiative** : 6 + 1D6

**Compétences** : 141

Armes de poing 2, Biotechnologie 2, **Conjuration 3**, Enchantement 2, Étiquette 2, Infiltration 2, Influence 2, Logiciels 2, **Mêlée (Combat astral) 3(+2)**, Observation astrale 2, Perception 2, **Sorcellerie (Contresort, Lancement de sorts de combat) 3(+2)**, Athlétisme 2

## MAGE GRILLÉ (SR2)

Le mage grillé possède de puissants pouvoirs mais est aussi un surhomme grâce la technologie. Cependant, il semble avoir un peu perdu de son âme dans sa soif de pouvoir.

Humain : 0

Mage : 40

**Attributs** : 160 + = 263

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	AUG	MAG
5	3	3	3	5	3	6	6

**Initiative** : 6 + 1D6

**Compétences** : 141

**Armes de poing (Mitraillettes) 3(+2)**, Biotechnologie 2, **Conjuration 3**, Enchantement 2, Étiquette 2, Infiltration 2, Influence 2, Logiciels 2, Mêlée 2, Observation astrale 2, Perception 2, **Sorcellerie (Contresort, Lancement de sorts de combat) 3(+2)**, Athlétisme 2

## MEDECIN DE COMBAT (SR5)

Humain : 0

Adepté mystique : 35

**Attributs** : 158 + 119 = 263

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
4	4	4	4	4	3	4	7

**Initiative** : 7 + 1D6

**Compétences** :

## MERCENAIRE (SR2)

Le mercenaire préfère les combats de rue à ceux des champs de bataille. Ses compétences sont utiles quand le plomb commence à voler.

Ork : 50

**Attributs** : 155 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
7	5	4	2	3	3	4	4

**Initiative** : 7 + 1D6

**Compétences** :

**Armes d'épaulé (Fusils d'assaut) 3(+2)**, Armes de jet 2, Armes de poing 2, Armes lourdes 2, Esquive 2, Étiquette 2, Influence (Intimidation) 2(+2), Infiltration 2, Logiciels 2, **Mêlée (Armes tranchantes) 3(+2)**, Perception 2, **Athlétisme 3**, Véhicules maritimes 2, Véhicules terrestres 2

## PILOTE DES RUES (SR5)

Elfe : 40

**Attributs** : 160 + 93 = 253

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
3	4	5	5	5	3	4	6

**Initiative** : 8 + 1D6

**Compétences** : 147

Armes de poing 2, Armes lourdes 2, Athlétisme 2, **Électronique 3**, Étiquette 2, Infiltration 2, Informatique 2, Logiciels 2, **Mécanique (Voiture) 3**, Perception 2, **Véhicules terrestres (Voiture, Moto) 3(+2)**

## PORTE-FLINGUE (SR4)

Troll : 90

**Attributs** : 162 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
10	4	3	3	2	3	4	5()

**Initiative** : 6 + 1D6

**Compétences** : 99

**Armes d'épaule 3, Armes de poing 3**, Esquive 2, Étiquette (Mafia) 2(+2), Infiltration 2, Influence (Intimidation) 2(+2), Logiciels 2, **Mêlée 3**, Perception 2, Performance (Escroquerie) 2(+2), Athlétisme 2, Véhicules terrestres 2

## REPORTER D'INVESTIGATION (SR5)

Humain : 0

**Technomancien** : 15

**Attributs** : 155 + 94 = 259

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
2	3	3	4	5	4	2	7

**Initiative** : 7 + 1D6

**Compétences** : 147

## RIGGER DE DRONES (SR5)

Ork : 25

**Attributs** : 169 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
5	3	6	2	4	4	4	4

**Initiative** : 10 + 1D6

**Compétences** : 147

Armes de poing 2, Armes lourdes 2, Armurerie 2, Électronique 2, Étiquette 2, Infiltration 2, Informatique (Guerre électronique) 2(+2), Logiciels 2, **Mécanique 3**, Perception 2, Piratage 2, Athlétisme 2, Véhicules maritimes 2, **Véhicules terrestres (Marcheurs) 3(+2), Véhicules volants (Opération à distance) 3(+2)**

## ROCKER (SR5)

Le rocker puise son inspiration artistique dans les runs et son art fait de lui un shadowrunner à part.

Humain : 0

**Attributs** : 155 + 83 =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
3	4	4	5	3	3	6	4()

**Initiative** : 7 + 1D6

**Compétences** : 147

Armes de jet 2, Armes de poing 2, Électronique 2, Esquive 2, **Étiquette 3**, Habilité manuelle 2, Infiltration 2, **Influence 3**, Informatique 2, Logiciels 2, Mêlée 2, Perception 2, **Performance (Baratin, Chant, Guitare électrique) 3(+2)**, Athlétisme 2, Véhicules terrestres 2

## SAMOURAÏ DES RUES (SR5)

Ork : 25

**Attributs** : 169 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
6	6	4	2	2	4	4	6

**Initiative** : 8 + 1D6

**Compétences** : 147

Armes de jet 2, **Armes de poing (Mitraillettes, Semi-automatiques) 3(+2)**, **Armes d'épaule 3**, Armes lourdes 2, Armurerie 2, Biotechnologie 2, Électronique 2, Esquive 2, Étiquette 2, Infiltration 2, Logiciels 2, **Mêlée (Armes tranchantes) 3(+2)**, Perception 2, Athlétisme 2, Véhicules terrestres 2

**Augmentations** :

## SORCIER DE SUPPORT (SRA)

La mage de support est une véritable boîte à outils de sorts parfaitement maîtrisés.

Humain : 0

Mage spécialisé : 20

**Attributs** : 160 + 119 = 279

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
3	3	3	5	5	3	4	7

**Initiative** : 6 + 1D6

**Compétences** : 162

Armes de poing 2, Biotechnologie 2, Étiquette 2, Explosifs 2, Infiltration 2, Influence 2, Logiciels 2, Mêlée 2, **Observation astrale (Lecture d'aura) 3(+2)**, **Perception 3**, Performance 2, **Sorcellerie (Contresort, Lancement de sorts de**

**manipulation) 4(+2),** Athlétisme 2

**Traits :** Aptitude [Sorcellerie]

## SPECIALISTE DES ARMES (SR5)

Humain : 0

**Attributs :** 160 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
4	5	4	2	3	3	4	6

**Initiative :** 7 + 1D6

**Compétences :** 147

Armes de jet (Non-aérodynamique) 2(+2), **Armes de poing 3, Armes d'épaule (Fusil d'assaut) 3(+2),** Armes de trait 2, Armes lourdes 2, Armurerie 2, Esquive 2, Explosifs 2, Influence 2, Infiltration 2, Logiciels 2, **Mêlée (Armes tranchantes) 3(+2),** Perception 2, Athlétisme 2, Véhicules terrestres 2

## SPECIALISTE DES OPERATIONS CLANDESTINES (SR5)

Nain : 25

**Attributs :** 155 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
5	6	3	3	4	3	4	2

**Initiative :** 6 + 1D6

**Compétences :** 135

Armes de poing 2, Biotechnologie 2, Électronique (Maglock) 2, Esquive 2, Étiquette 2, Explosifs 2, Habilité manuelle (Crochetage) 2, **Infiltration (Milieu urbain) 3(+2),** Informatique 2, Logiciels 2, Mêlée 2, **Perception 3,** Performance 2, Piratage 2, **Athlétisme 3**

## TANK (SR5)

Troll : 90

**Attributs :** 153 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
10	3	4	2	2	3	4	5()

**Initiative :** 7 + 1D6

**Compétences :** 129

Animaux 2, **Armes de poing (Pistolets) 3, Armes de trait (Arcs) 3(+2),** Armes lourdes 2, Étiquette 2, Extérieur 2, Infiltration 2, Logiciels 2, **Mêlée (Boxe) 3,** Perception 2, Athlétisme 2, Véhicules terrestres 2

## TECHNOMANCIEN (SR5)

Humain : 0

**Attributs :** 160 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	MAG
3	3	3	5	5	3	4	7

**Initiative :** 6 + 1D6

**Compétences :** 147

Armes de poing 2, **Compilation (Sprites crackers) 3(+2),** Électronique 2, Étiquette 2, Infiltration 2, Influence 2, Informatique (Guerre électronique) 2(+2), Logiciels 2, Perception 2, Performance 2, **Piratage 3, Résonance (Forme complexe de réseau) 3(+2),** Véhicules maritimes 2, Véhicules terrestres 2, Véhicules volants 2

## TRANSPORTEUR (SRA)

La spécialité du transporteur est de gérer les déplacements de son équipe de shadowrunners ou de transporter du matériel sensible.

Humain : 0

**Attributs :** 160 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
3	3	6	3	3	3	5	6

**Initiative :** 9 + 1D6

**Compétences :** 147

Armes de poing 2, Armes lourdes (Sur véhicule) 2, Étiquette 2, Extérieur 2, Infiltration 2, Influence 2, Logiciels 2, Informatique 2, Mécanique 2, Mêlée 2, Perception 2, Athlétisme 2, **Véhicules aquatiques 3, Véhicules volants (Hélicoptères) 3(+2), Véhicules terrestres (Véhicules à roue) 3(+2)**

## URGENTISTE (SRA)

L'urgentiste peut vous sauver la vie. Il est le spécialiste

des soins mais sait aussi éloigner les ennemis.

Nain : 25

**Attributs** : 160 + =

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	CHC	AUG
5	3	5	3	6	3	4	5

**Initiative** : 8 + 1D6

**Compétences** : 162

Armes de jet 2, Armes de poing 2, Armes lourdes 2, **Biotechnologie (Premiers soins, Chirurgie) 4(+2)**, Cybertechnologie 2, Électronique 2, Esquive 2, Habileté manuelle 2, Infiltration 2, Logiciels 2, Mêlée 2, Perception 2, **Athlétisme 3**, **Véhicules terrestres (Véhicules à roue) 3(+2)**

**Traits** : Aptitude [Biotechnologie]

# HISTORIQUE

## PRINCIPES

Un historique (ou background) indique pourquoi ou comment le personnage est devenu shadowrunner. Les exemples ci-après restent très génériques, le joueur et le MJ sont invités à les développer, ou à en créer d'autres.

Un historique apporte aussi des bénéfices au personnage :

- 4 points de connaissances supplémentaires
- 6 points de contacts supplémentaires (L / I)
- Un bonus de +1 dé dans des conditions particulières. Ce bonus est cumulable avec tout autre bonus dans les limites du maximum autorisé.
- Éventuelle modification de la réputation du personnage
- Un avantage au choix (sauf si le contraire est spécifié) parmi : École de la rue, Éducation technique, Éducation universitaire ou Linguiste.
- Avantages et défauts conseillés

## EXEMPLES D'HISTORIQUES

### ANCIEN RAT DE LABORATOIRE

Libre ! Vous êtes enfin libre après des années passées enfermé et à subir vous ne savez pas trop quoi, vous êtes enfin échappé. Les shadowrunners qui ont participé à votre libération (volontairement ou non) vous ont aidé à vous intégrer dans ce monde qui vous est inconnu, et qui ne veut pas vraiment de vous. Vous êtes désormais l'un d'eux.

- Connaissances : Systèmes de sécurité (physique) 3(+2)
- Contact : Scientifique corporatiste (5 / 1)
- +1 dé pour les tests de Discrétion (pickpocket)
- Défauts conseillés : Asocial

### BOSSEUR

Votre boulot ne suffit pas à assurer le train de vie que vous souhaitez (que vous méritez) mais il vous laisse beaucoup de temps libre (détective privé, artiste, etc.). Vous ne voulez pas vendre votre corps (entier ou non) ni de la drogue, alors vous vendez vos compétences légalement mais aussi dans les Ombres.

- Connaissances : Business (small business) 3(+2)

- Contact : Chasseur de têtes (2 / 4)
- +1 dé pour les tests d'Influence (Négociation)
- Défaut conseillé : SINner

### BOUC-EMISSAIRE

Vous faisiez votre boulot correctement mais un jour vous avez servi de bouc émissaire (justifié ou non). Votre nom s'est trouvé sur une liste noire et vous vous êtes finalement retrouvé à la rue. Vous n'avez pas trouvé de boulot ailleurs que dans les Ombres où vos compétences sont appréciées.

- Connaissances : La rue (squats) 3(+2)
- Contact : Prêteur sur gages (1 / 2), Petite frappe (ganger) (1 / 2)
- +1 dé pour les tests de Performance (Baratin)
- Défaut conseillé : Mauvaise réputation

### DANS LE SANG

Vous avez les Ombres dans le sang. Papa et maman sont / étaient des shadowrunners. Vous avez repris leur suite par facilité ou goût ou héritage, etc.

- Connaissances : Ombres (shadowrunners) 3(+2)
- Contact : M. Johnson (3 / 3)
- +1 dé pour les tests d'Étiquette (Ombres)
- Avantage conseillé : Tripes
- Défaut conseillé : Code d'honneur
- École de la rue (pas le choix)

### ENFANT DES RUES

Survivre dans la rue, se cacher dans les ombres, ne faire confiance à personne, être membre d'un groupe, vous faites ça depuis toujours. La rue vous a tout enseigné mais bosser dans les Ombres vous permet de vous élever dans l'échelle sociale.

- Connaissances : Gangs de Seattle (<gang>) 3(+2)
- Contact : Ganger (4 / 2)
- +1 dé pour les tests de Extérieur (Milieu urbain)
- Défauts conseillés : Inéduqué, Drogué
- École de la rue (pas le choix)

## EX-CADRE CORPO

La corpo était tout pour vous, pire vous ne faisiez qu'un avec elle. Vous étiez un engrenage important et indispensable, pensiez-vous alors, jusqu'à ce que ça dérape. La situation vous a échappé et votre nid douillet et rassurant a disparu. Votre sens des affaires et vos connaissances font de vous un ennemi des corpos utilisé par les Ombres mais votre ancienne allégeance rend les autres distants, au mieux.

- Connaissances : <corpo>( <filiale>) 3(+2)
- Contact : Cadre (ou secrétaire) corporatiste (3 / 3)
- +1 dé pour les tests d'Étiquette (corpo)
- Défauts conseillés : SINner, Mauvaise réputation
- Éducation universitaire (pas le choix)

## EX-ESCLAVE CORPO

Méto, boulot, dodo, telle était votre vie. La corpo s'occupait de vous et vous exploitait. Et un jour, elle vous a jeté, comme tant d'autres. Sans ressource, vous n'avez eu d'autre choix que de collaborer avec des shadowrunners contre votre ancienne corpo. Vous avez fini par devenir l'un d'eux.

- Connaissances : <corpo>( <filiale>) 1(+2), Administration (aides sociales) 1(+2)
- Contact : Secrétaire corporatiste (4 / 2)
- +1 dé pour les tests d'une spécialisation d'une compétence technique correspondant au métier exercé.
- Défaut conseillé : SINner
- Éducation technique (pas le choix)

## FEMME / HOMME D'ACTION

Vous avez pratiqué tous les sports extrêmes, pris des tas de risques, affronté un troll à mains nues, mais il vous faut toujours plus d'adrénaline. Rien ne peut vous en procurer plus qu'affronter la mort en jouant avec les maîtres du monde, les corpos. Les Ombres vous fournissent l'adrénaline dont vous avez besoin.

- Connaissances : Sport (Sports extrêmes) 3(+2)
- Contact : Fixer (3 / 3)
- +1 dé pour les tests de Sport (Sports extrêmes)
- Avantages conseillés : Athlète naturel
- Défauts conseillés : Drogué (adrénaline), Mauvaise réputation (cherche les ennuis)

## INFILTRE

Vous êtes membres d'une organisation policière ou d'une corpo et êtes mandatés par elle pour infiltrer les Ombres

afin d'atteindre un objectif spécifique (espionner ou tuer ou contacter une personne, renseigner sur les agissements contre ou d'une organisation ou corpo, etc.).

- Connaissances : Pègre (Les Ombres) 3(+2)
- Contact : Flic des rues (4 / 2)
- +1 dé pour les tests de Performance (Imposture)
- Avantages conseillés : Mémoire photographique, M. Tout-le-monde

## MERCENAIRE

Vous avez vu trop de potes mourir au combat, à cause de tirs « amis » ou d'ordres débiles. Vous avez préféré quitter la troupe avant que ça ne soit votre tour. Vous préférez être votre propre chef plutôt que d'obéir à un officier corpo. Ça ne laisse pas des tas d'options et vos compétences sont appréciées dans les Ombres.

- Connaissances : Mercenaires (<corpo>) 3(+2)
- Contact : Membre de la corpo de mercenaire choisie ci-dessus (3 / 3)
- +1 dé pour les tests d'Extérieur(Survie)
- Avantage conseillé : Équipement restreint, Rage de vivre,
- Défauts conseillés : SINner (Criminel, Corporatiste limité)

## MONSTRE

Tout le monde trouve la magie et la technologie géniales. Pas vous ! Le Sixième monde à fait ce que vous êtes mais ses habitants vous rejettent. Que ce soit à cause de la magie, des augmentations, de la pollution ou une expérience qui a mal tourné, vous êtes monstrueux. Il vous est impossible d'avoir une vie « normale » et ne voulez pas devenir une bête de foire. Cependant, votre différence vous donne des avantages appréciés dans certains milieux, principalement dans les Ombres où on voit souvent des trucs bizarres.

- Connaissances : Célébrités (Monstres) 3(+2)
- Contact : Membre d'une organisation de parias comme Tanamous (3 / 3)
- +1 dé pour les tests d'Infiltration(Discretion)
- Avantage conseillé : Attribut exceptionnel, Rage de vivre, changelin avec des modifications visibles
- Défauts conseillés : Style distinctif, Balise astrale, changelin avec des modifications visibles

## MORT

Vous êtes mort, légalement seulement, bien sûr. Que vous ayez organisé votre mort ou que vous ayez profité

des circonstances, cela vous arrange. Pour vivre, un mort a peu de choix, shadowrunner n'est pas le plus mauvais.

- Connaissances : La rue (Doc des rues) 3(+2)
- Contact : Fixer (5 / 1)
- +1 dé pour les tests de Performance (Baratin)
- Avantages conseillés : M. tout le monde, Rage de vivre

## REPRIS DE JUSTICE

Vous sortez de prison et n'avez personne vers qui vous tourner. Vous avez payé pour vos crimes (connus) mais ce n'est pas pour cela que la société veut de vous. Vos « collègues » sont soit morts soit encore en prison. Vous allez continuer à faire ce que vous savez le mieux faire : profil bas et des activités illégales.

- Connaissances : Pègre (<syndicat>) 3(+2)
- Contact : Shestiorka du Vory (ou équivalent) (3 / 3)
- +1 dé pour les tests de Discrétion (Milieu urbain)
- Défaut conseillé : SINner, Asocial

## ROBIN DES BOIS

La société va mal, les corpos corrompent tout, les hommes comme la nature. Les lois ne protègent plus les faibles. Vous avez décidé d'agir ! À votre manière, en bossant pour une corpo vous en affaiblissez une autre tout en récoltant des infos sur la première, infos qui vous serviront contre elle bien sûr. Les Ombres sont votre arme pour rendre ce monde meilleur.

- Connaissances : ONG (<organisation>) 3(+2)
- Contact : Activiste (membre d'un groupe raciste / activiste) (3 / 3)
- +1 dé pour les tests d'Étiquette (ONG)
- Défaut conseillé : Allergie, Code d'honneur

## SANS-PAPIER

Vous n'êtes pas le bienvenu chez vous (métatype mal vu, sans boulot, opposant politique, guerre civile, etc.). Vous venez de débarquer clandestinement. Sans aucune existence légale, vos contacts ne vous proposent qu'un seul type de boulot. Pas le choix, il faut bien manger !

- Connaissances : langage Américain (scolaire) 1(+2), Administration (douanes) 1(+2)
- Contact : Contrebandier (1 / 5)

- +1 dé pour les tests d'Influence (Diplomatie)
- Défaut conseillé : Stress social
- École de la rue (pas le choix)

## STAR VIRTUELLE

Vous ne vivez que pour avoir toujours plus d'abonnés à votre compte P2.0. Il faut qu'on vous aime ! En ce moment la mode est aux shadowrunners, les gens craquent pour eux. Pas le choix, si vous voulez être aimé, vous devez poster « votre vie de shadowrunner ».

- Connaissances : Stars du P2.0 (shadowrunners) 3(+2)
- Contact : Bloggeuse (2 / 4)
- +1 dé pour les tests d'Étiquette (Matrice)
- Défaut conseillé : Style distinctif, Drogué (Matrice)

## SURVIVANT

Les emmerdes vous connaissez, les mauvaises langues disent que vous les attirez, mais vous vous en sortez toujours. Pas entier à chaque fois, certes, mais il faut bien que les augmentations servent à quelque chose. De boulot perdu à compagnon dangereux, en passant par toutes sortes d'accidents, vous vous êtes retrouvé à la rue à faire des boulots illégaux. Un type comme vous est toujours utile, ne serait-ce que pour faire la peau à celui qui a doublé votre équipe.

- Connaissances : La rue (planques) 3(+2)
- Contact : Doc des rues (3 / 3)
- +1 dé pour les tests de Sport (Réception de chute)
- Avantages conseillés : Guérison rapide, Rage de vivre, Chanceux
- Défaut conseillé : Malchanceux (ou pas de score de Chance)

## LIENS ENTRE PJ

Faire en sorte que les PJ aient des liens historiques ou sociaux entre eux.

## LIENS AVEC DES PNJ

Faire en sorte que les PJ aient des liens avec certains PNJ qu'ils seront amenés à rencontrer.

# TRAITS

## CHANGELIN

**GRIME de Classe Une (10)** : Le personnage doit tirer au hasard pour 10 points de karma d'avantages et défauts métagénétiques. Le total des avantages ne peut pas dépasser 30 points de karma.

**GRIME de Classe Deux (15)** : Le personnage choisit un seul avantage métagénétique et tire au sort les défauts pour autant de points de karma.

**GRIME de Classe Trois (30)** : Le personnage choisit jusqu'à 30 points de karma d'avantages métagénétiques.

Les tables de tirage aléatoire se trouvent dans Run Faster, p. 108 à 111.

## AVANTAGES

### AVANTAGES GENERIQUES

#### AMBIDEXTRE (4)

Cf. SR5 p. 74.

#### APPARENCE HUMAINE (6)

Cf. SR5 p. 74.

#### APTITUDE [COMPETENCE] (14)

Le personnage a la possibilité de dépasser 5 (3 à la création) pour la compétence choisie (cf. p. 12) en utilisant du karma. Cet avantage peut être pris plusieurs fois mais pour des compétences différentes à chaque fois.

#### ATHLETE NE (7)

Le personnage a un bonus de +2 dés à tous ses tests de Athlétisme.

#### ATTRIBUT EXCEPTIONNEL [ATTRIBUT] (14)

Cf. SR5 p. 74. N'est pas utilisable pour les Attributs spéciaux.

#### BRICOLEUR (10)

Cf. SR5 p. 75.

Le personnage a un bonus de +2 dés à tous ses tests d'Artisanat ou bien de Mécanique (choisir en prenant cet avantage).

#### CHANCEUX (14)

Cf. SR5 p. 76.

#### COMPETENT (10)

À la création du personnage il est possible de dépenser 10 points de karma supplémentaires dans les compétences.

#### CONTORSIONNISTE (5)

Le personnage a un bonus de +2 dés à tous ses tests d'Habilité manuelle (évasion).

#### DISCRET (10)

Le personnage a un bonus de +2 dés à tous ses tests de Discrétion.

#### ÉCOLE DE LA RUE (5)

Le personnage a un bonus de +1 dé à toutes ses Connaissances des rues.

#### EMPATHIE ANIMALE (5)

Le personnage a un bonus de +2 dés à tous ses tests de compétence Animaux.

#### ÉDUCATION TECHNIQUE (5)

Le personnage a un bonus de +1 dé à toutes ses Connaissances professionnelles.

#### ÉDUCATION UNIVERSITAIRE (5)

Le personnage a un bonus de +1 dé à toutes ses Connaissances académiques.

#### ENDURANCE A LA DOULEUR (7 x NIVEAU)

Cf. SR5 p. 76.

#### ÉQUIPEMENT RESTREINT (8)

À la création, le personnage a accès à un équipement de disponibilité 20. Cet avantage peut être pris 3 fois.

#### ESPRIT ANALYTIQUE (5)

Cf. SR5 p. 76.

Le personnage a un bonus de +2 dés à tous ses tests de Mental demandant de la logique (analyse de preuves, recherche d'incohérences, résolution d'énigmes, etc.).

#### FÉLIN (10)

Cf. SR5 p. 76.

Le personnage a un bonus de +2 dés à toutes ses tests d'Infiltration.

#### FONDS EN FIDEICOMMIS (12 OU 25)

Pour 12 points de karma, le revenu du Fond en fidéicommiss couvre assez pour assumer, pour toujours, un Niveau de vie Moyen, avec 500 ¥ d'argent de poche mensuel. Pour 25 karma, le revenu permet d'assumer un Niveau de vie Élevé, avec 1 000 ¥ de surplus mensuel.

Pour bénéficier de cet avantage, le personnage doit être un SINner et avoir un lieu de résidence officiel, enregistré légalement, auquel le Niveau de vie payé par le Fond en fidéicommiss s'applique. De plus, si le personnage est arrêté pour avoir violé la loi, l'administrateur pourrait suspendre les paiements du Fond en fidéicommiss (à la discrétion du meneur de jeu).

**FOU DU VOLANT (11)**

Cf. SR5 p. 77.

**GUERISON RAPIDE (3)**

Cf. SR5 p. 77.

**IMMUNITE NATURELLE (4 OU 10)**

Cf. SR5 p. 77.

**LINGUISTE (5)**

Ce trait divise par deux le temps de base pour apprendre une langue, tout en accroissant l'indice de toutes les compétences de langues du personnage de 2.

**MASOCHISTE [COMPETENCE] (10)**

Le personnage gagne une spécialisation « Blessé » dans une compétence. Le personnage bénéficie alors du bonus de spécialisation quand il est blessé et utilise cette compétence. Comme les autres spécialisations, elle n'est pas cumulable avec une autre. Cet avantage peut être pris plusieurs fois mais pour des compétences différentes à chaque fois.

**MEMOIRE PHOTOGRAPHIQUE (6)**

Cf. SR5 p. 77.

**NE RICHE (7)**

À la création, le personnage peut dépenser 15 points de karma supplémentaire pour obtenir des nuyens.

**ŒIL D'AIGLE (8)**

Un personnage avec l'avantage Œil d'aigle bénéficie d'un modificateur de réserve de dés de +1 pour tous les Tests de Perception destinés à localiser quelque chose à distance. Ses modificateurs de portée des armes, non augmentés, sont par ailleurs réduits d'1 niveau (par exemple, la portée longue devient une portée moyenne). Cet avantage n'est pas cumulatif avec les autres formes d'amplification de la vision, et incompatible avec toute forme d'augmentations ou de remplacements cyberware ou bioware.

**PERCEPTIF (8 OU 20)**

Pour 8 points de karma, le personnage reçoit un modificateur de réserve de dés de +1 pour tous les Tests de Perception, y compris les Tests d'Observation astrale ou de Perception matricielle. Pour 20 karma, ce modificateur passe à +2. Ce trait n'affecte pas les modificateurs de visibilité en combat.

**PERSONNE DE CONFIANCE (10)**

Le personnage a un bonus de +1 dé à tous ses tests d'Influence.

**PILOTE NE (14)**

Tous les seuils d'une compétence de pilotage (à choisir en prenant cet avantage) sont réduits de 1.

**POISSON DANS L'EAU (5)**

Le personnage bénéficie d'un modificateur de réserve de dés de +2 pour tous les tests impliquant le fait de nager,

de retenir sa respiration sous l'eau, se maintenir à lot ou de plonger. La durée passée à nager ou à plonger avant que la Fatigue ne se manifeste est aussi doublée.

**POUSSEE D'ADRENALINE (20)**

L'avantage Poussée d'adrénaline permet à un personnage d'agir, seul, en tout premier lors de la première Passe d'Initiative d'un nouveau combat, quel que soit son score d'initiative.

**RAGE DE VIVRE (3 x NIVEAU)**

Cf. SR5 p. 77.

**REFLEXES ECLAIRS (15)**

Ce trait procure un bonus de +4 au score d'initiative physique du personnage, bonus qui n'est pas cumulable avec d'autres améliorations de la Réaction ou de l'Initiative, qu'elles soient technologiques ou magiques.

**RESISTANCE AUX AGENTS PATHOGENES / TOXINES (4 OU 8)**

Cf. SR5 p. 78.

**SOLIDE COMME UN ROC (8 x NIVEAU)**

Niveau maximum : 3

Chaque niveau de ce trait ajoute une case au Moniteur de condition physique du personnage.

**SPECIAL (30)**

Le personnage est très spécial, il possède trois attributs spéciaux. Le troisième est égal à 1 et ne peut pas progresser mais peut éventuellement être réduit à zéro.

**SUPERIEUR (10)**

À la création du personnage, il est possible de dépenser 10 points de karma supplémentaires dans les attributs.

**TERRITOIRE (10)**

Cf. SR5 p. 78.

**TRIPES (10)**

Cf. SR5 p. 78.

Les tests visant à intimider ou faire peur au personnage ont un seuil augmenté de +1, y compris contre les sorts et les pouvoirs de paracratures.

**VISION NOCTURNE (3)**

Ce trait procure à un personnage humain une vision équivalente à celle d'un elfe.

**AVANTAGES SOCIAUX**

Le personnage doit posséder un score de Charisme de 3 pour prendre ces avantages.

**BILINGUE (5)**

Cf. SR5 p. 75.

**M. TOUT-LE-MONDE (8)**

Cf. SR5 p. 77.

Ne peut être pris qu'à la création du personnage. Tous les tests pour se rappeler du physique du personnage ou le rechercher ont un seuil augmenté de +1.

**PREMIERE IMPRESSION (11)**

Cf. SR5 p. 77.

**AVANTAGES MAGIQUES****ADEPTE (20)**

Cf. SR5 p. 71.

**ADEPTE MYSTIQUE (35)**

Cf. SR5 p. 71.

**AFFINITE AVEC UN TYPE D'ESPRIT (7)**

Le personnage a un bonus de +1 dé pour tous les tests de Conjuración liés à un type d'esprit précis (choisi en même temps que cet avantage). Cet avantage ne peut être pris que par des personnages pouvant invoquer le type d'esprit choisi. Cet avantage peut être pris plusieurs fois mais pour des types d'esprits différents à chaque fois.

**AMI DES ESPRITS (7)**

Le personnage considère les esprits comme des amis et refuse d'en faire des esclaves. Un type d'esprit précis (choisi en même temps que cet avantage) qu'il invoque possède 1 point de Puissance supplémentaire. Par exemple, s'il invoque un esprit du feu de puissance 3, un esprit de puissance 4 arrivera ; la difficulté de l'invocation et le drain sont basés sur la puissance 3. Cependant il refuse de lier tout type d'esprits et de les faire souffrir inutilement. S'il peut libérer un esprit, il le fera.

**CAMELEON ASTRAL (10)**

Le seuil pour lire l'aura du personnage est augmenté de +1.

**CONCENTRATION ACCRUE (4 x NIVEAU)**

Cf. SR5 p. 76.

**ESPRIT MENTOR / PARANGON (7)**

Le personnage Éveillé est lié à un esprit mentor (ou parangon). Le coût est supérieur à celui de SR5 car le bonus l'est aussi en proportion du nombre de dés lancés.

**MAGICIEN (COMPLET) (30)**

Cf. SR5 p. 71.

+2 sorts gratuits

**MAGICIEN SPECIALISE (15)**

Cf. SR5 p. 71.

**RESISTANCE A LA MAGIE (15 x NIVEAU)**

Cf. SR5 p. 78.

Niveau maximum : 2

Chaque niveau dans cet avantage augmente le seuil des sorts le ciblant de +1.

**TECHNOMANCIEN (COMPLET) (15)**

Le personnage est technomancien.

**TECHNOMANCIEN SPECIALISE (5)**

Le personnage est technomancien mais ne peut pas utiliser le Tissage et ne peut utiliser qu'une des deux compétences de technomancien : Compilation ou Résonance.

**AVANTAGES POUR LES AUGMENTES**

Le personnage doit posséder un score d'Augmentation positif pour prendre ces avantages.

**BIOCOMPATIBILITE (12)**

Quelque chose dans l'organisme du personnage le rend exceptionnellement tolérant soit avec le bioware soit avec les implants cybernétiques (choisissez un des deux). Le coût d'Augmentation des implants du type choisi est réduit de 10 %. Les traits Biocompatibilité et Système de type O sont incompatibles.

**SYSTEME DE TYPE O (30)**

Pour le personnage, le bioware est considéré comme ayant un coût en Augmentation de type delta sauf s'il est d'occasion. Les traits Biocompatibilité et Système de type O sont incompatibles.

**TECHNOPHILE (14)**

Le maximum racial d'Augmentation du personnage est augmenté de +1.

**AVANTAGES MATRICIELS****BON CODEUR (10)**

Le personnage a un bonus de +2 dés à tous ses tests d'Informatique.

**RENFORT NATUREL (10)**

Cf. SR5 p. 78.

L'« Armure matricielle » du personnage augmente de 1.

**PLUS QUE METAHUMAIN (5)**

Lorsque le personnage plonge dans un drone, véhicule ou appareil riggé, ou qu'il en sort, il le fait en une Action automatique.

**AVANTAGES METAGENETIQUES**

Ces avantages ne peuvent être pris que par un changelin.

**LES MONSTRES**

Bien que les modifications corporelles soient désormais courantes, les modifications extrêmes que connaissent parfois les changelins paraissent dérangelantes voire choquantes aux yeux de beaucoup. En conséquence, certains traits métagénétiques particulièrement voyants, qu'ils soient des avantages ou des défauts, imposent des pénalités sociales. De tels traits infligent un modificateur de réserve de dés de -3 pour la grande majorité des compétences sociales qui ne s'appliquent pas dans la Matrice, mais ils offrent aussi un modificateur de réserve de dés de +2 pour les Tests d'Intimidation. Les modificateurs sociaux issus de plusieurs traits métagénétiques ne sont pas cumulables.

**ADAPTATION CLIMATIQUE (4)**

Le personnage gagne +1 dé à ses tests pour résister à type d'environnement extrême à choisir parmi polaire ou désertique.

**ALTERATION DERMIQUE (3 A 15)**

Le personnage avec cet avantage souffre de modificateurs dus à des handicaps sociaux

**Peau d'écorce (5) :** armure +1. Cumulable avec toutes les autres formes d'armures portées.

**Peau de baleine (3) :** +2 d'Armure (ou dés) pour résister aux dommages dus au froid, mais -2 dés pour les tests de Perception impliquant la sensation de froid.

**Peau de dragon (3) :** +2 d'Armure (ou dés) pour résister aux dommages dus au feu, mais -2 pour les tests de Perception impliquant la sensation de chaleur.

**Peau en granit (15) :** armure renforcée +2. Cumulable avec toutes les autres formes d'armures portées.

**Peau de rhinocéros (7) :** armure +2. Cumulable avec toutes les autres formes d'armures portées.

**AMELIORATION METAGENETIQUE D'ATTRIBUT (15)**

Les indices minimum et maximum de l'attribut choisi sont tous augmentés de 1. Une fois par attribut maximum mais peut être pris pour différents attributs.

**AMORTISSEUR MAGIQUE (15 x NIVEAU)**

Les sorts visant spécifiquement le personnage ont leur seuil augmenté d'un. Non cumulable avec Résistance à la magie. Peut être pris par une créature possédant un Attribut Magie. Niveau max. : 2.

**BEC ET GESIER (3 OU 5)**

Le personnage avec cet avantage souffre de modificateurs dus à des handicaps sociaux

Le coût de son Niveau de vie est réduit de 10 %. +1 dé pour résister à des toxines ingérées.

**Bec de rapace (5) :** le bec est considéré comme une arme de mêlée (Dommages CAR + 2 P, Allonge -1, PA -2).

**BIOSONAR (4)**

Le personnage émet des ultrasons et les reçoit en permanence pour créer une « carte » topographique

ultrasonique qui se surimpose (ou remplace) ses données sensorielles visuelles habituelles. La vision à ultrasons ne permet pas la perception des couleurs ou de la luminosité. Elle ne peut pas en outre pénétrer les matériaux tels que le verre qui est transparent pour des senseurs optiques.

En mode passif le personnage n'émet pas mais reçoit les ultrasons de sources extérieures (tels que les détecteurs de mouvement ou les senseurs à ultrasons activés d'une autre personne).

Le personnage reçoit +1 dé pour les tests de Perception basés sur l'ouïe et les attaques sonores font +1 de dommages contre lui.

**BRANCHIES (4 OU 6)**

Le personnage possède des branchies sur les côtés du cou qui lui permettent de respirer sous l'eau. Ses systèmes respiratoire et circulatoire utilisent en fonction des conditions, par réflexe, ses poumons (hors de l'eau) ou ses branchies (sous l'eau). Pour 4 points de karma, le personnage se fatigue deux fois plus dans un environnement (air ou eau au choix) ; pour 6 il respire aussi bien dans les deux environnements.

**BRAS DE SHIVA (8)**

Le personnage possède une paire supplémentaire de bras. Il peut prendre le trait Ambidextrie plusieurs fois, chaque acquisition permettant d'affecter ce trait à l'une de ses mains non directrices. Cet avantage peut être pris deux fois, pour aller jusqu'à six bras. Les Bras de Shiva infligent à leur porteur des modificateurs lors des interactions sociales (cf. Les monstres p. 42).

**CAMOUFLAGE (4 OU 8)**

**Camouflage basique (4) :** le personnage possède une pigmentation de la peau et de la pilosité capable de varier quand il est exposé de manière prolongée (au moins 10 minutes) à un environnement présentant des contrastes bien définis et garder cette même coloration jusqu'à 4 heures. Quand il n'est pas exposé à une trame particulière, la peau et la pilosité recouvre sa teinte d'origine.

**Coloration dynamique (8) :** le personnage dénudé impose un malus de -2 dés (-4 s'il reste complètement immobile) aux tests de Perception visant à le détecter.

**CELERITE (6)**

Le personnage est considéré comme ayant +1 à sa Carrure pour déterminer son déplacement de base et effectuer des tests de course ou sprint. Il ajoute +0,5 m à son modificateur de Sprint.

**CORNES PERFORANTES (5)**

Le personnage possède de longues cornes qui peuvent servir d'arme exotique : Dommages CAR + 2 P, PA -1.

**CROCS (4)**

Le personnage possède des crocs (qui ne sont pas cumulables avec des crocs cybernétiques) qui peuvent servir d'arme exotique : Allonge -1, Dommages CAR + 1 P.

**DEFENSES (5)**

Le personnage possède des cornes qui peuvent servir d'arme : Dommages CAR + 2 P. Les Défenses infligent à leur porteur des modificateurs lors des interactions sociales (cf. Les monstres p. 42).

**DEPOTS DERMQUES (3)**

Le corps du personnage possède des dépôts dermiques comme un troll (Armure +1). Les trolls ne peuvent pas prendre cet avantage.

**DOUBLE CŒUR (4)**

Le personnage double l'intervalle de temps entre deux tests de fatigue. Compatible avec l'augmentation Synthécarde mais pour un seul cœur seulement.

**ÉCLAT / GLAMOUR (12)**

Le personnage irradie de beauté et de charme, il a +2 dés aux tests sociaux sauf pour intimider. Il a aussi un Style distinctif.

**ÉLECTROSENSIBLE (4 OU 7)**

Par une action Observer en détail, le personnage fait un test de Intuition / Perception. La table p. 114 de Run Faster donne ce qu'il détecte.

**Électrosens (4)** : détection des champs magnétiques de tout appareil utilisant l'électricité.

**Technosens (7)** : détection des ondes des signaux sans fils. Le « bruit » wifi affecte ce pouvoir.

**ÉPINES (2)**

La peau du personnage est recouverte d'épines (comme celles de plantes) d'un centimètre. Elles ajoutent +1 à la DV des attaques à mains-nues. Elles repoussent (douloureusement) en quelques jours si elles sont brisées ou arrachées. Le personnage a -1 dé à tous ses tests physiques et ses vêtements doivent être adaptés (prix +20 à 100%).

**ESTOMAC D'OGRE (8)**

Réduction du coût du niveau de vie de 20% quand le personnage mange n'importe quoi. +2 dés pour résister aux toxines ingérées.

**GRIFFES (3, 5 OU 7)**

Les griffes peuvent servir d'arme de mêlée.

**Griffes fousseuses (3)** : +2 dés pour creuser ou se déplacer sous terre. VD CAR P, PA +1.

**Griffes rasoir (5)** : DV CAR + 1 P, PA -1.

**Griffes rétractiles (7)** : griffes rasoir (pas fousseuses) rétractiles. DV CAR + 1 P, PA -1.

**JAMBES DE SATYRE (10)**

Le multiplicateur de course ((× 4 pour un humain, × 3 pour un nain) est augmenté de 2 (× 6 pour un humain, × 5 pour un nain). Le modificateur de sprint est augmenté d'un mètre. Les jambes de satyre infligent à leur possesseur des modificateurs lors des interactions sociales (cf. Les monstres p. 42).

**LANGUE DE CRAPAUD (4)**

Le personnage peut attraper, à 1 mètre, des objets d'un poids égal à sa Carrure × 100 grammes avec sa langue préhensible. L'objet doit être enlevé manuellement. Si le personnage possède l'avantage Venin, il peut l'appliquer à sa langue en tant qu'arme exotique.

**MAGNETOSENSIBLE (4)**

Le personnage est sensible aux champs magnétiques à 5 mètres ou moins. Il peut effectuer un test d'Intuition / Perception avec pour seuil la Résistance de l'objet. Il gagne un bonus de +1 dé aux tests de navigation.

**MAINS ET PIEDS PALMES (4)**

+2 dés pour les tests de natation et -1 dé pour les tests demandant de la finesse.

**MAUVAISES VIBRATIONS (5)**

+2 dés pour intimider.

**MEMBRES ALLONGES (4)**

Le personnage a une allonge de +1. Il doit acheter des vêtements et armures sur mesure (prix +10%).

**ORGANE VOMERONASAL (3)**

+2 dés pour les tests de Perception basés sur l'odeur. +1 dé pour les tests sociaux quand le personnage peut sentir ses interlocuteurs. -1 dé pour toutes les actions quand une odeur l'incommode. Les phéromones améliorées doublent leur bonus contre le personnage. Si le personnage possède une pompe à adrénaline, des odeurs de peur, colère, et de désir peuvent déclencher son activation.

**OUÏE FINE (3)**

+1 dé en perception auditive.

**PEAU GLISSANTE (3)**

Les attaques de mêlée visant à maîtriser le personnage subissent un malus de -2 dés quand au moins la moitié de la peau du personnage est exposée.

**PELAGE ANIMAL (3 A 5)**

Cet avantage est incompatible avec d'autres modifications naturelles ou artificielles des cheveux ou de la peau.

**Piquants (5)** : ces poils durs font 2 à 4 centimètres de long et sont pointus toute créature attaquant à mains nues subit des dommages d'une DV de (CAR + 1)P, PA +1. Ils peuvent être utilisés comme arme de mêlée ou à mains nues (DV CAR + 1 ; PA +1). Les bras ou les jambes du personnage doivent être exposés et mobiles afin d'utiliser l'un de ces avantages.

**Fouffure chaude (4)** : cette fouffure épaisse isole le porteur du froid et de l'immersion dans l'eau donne +2 dés pour les tests de survie dans des environnements glacials (comme les régions arctiques et subarctiques) et 2 points d'Armure contre les attaques à base de froid. Elle donne aussi -2 dés pour les tests de survie dans des environnements de chaleur extrême. Vêtements et

armures peuvent être portés normalement.

**Camouflage (3)** : la fourrure sombre ou à motifs +1 dé aux tests d'infiltration dans des environnements de faible luminosité ou appropriés au motif (rayures dans les hautes herbes, taches dans une forêt ou dans la jungle, etc.). Le personnage doit bien sûr être très déshabillé pour profiter de cet avantage.

### **PHOTOMETABOLISME (4)**

Réduction du coût du niveau de vie de 10%. -1 dé aux tests sociaux la nuit ou dans les endroits sans soleil. Incompatible avec Nocturne et les modifications de peau et de cheveux.

### **PIEDS DE SINGE (4)**

+2 dés pour l'escalade, la gymnastique et les mouvements en gravité zéro quand les pieds sont libres.

### **POCHE MARSUPIALE (3)**

Équivalent à un compartiment de contrebande donnant un malus de -6 dés pour détecter son (petit) contenu.

### **POINTES OSSEUSES (5)**

Les armures et vêtements doivent être faits sur mesure (+50% du prix). Les dommages à mains nues du personnage font CAR + 2 P dommages de base.

### **QUEUE FONCTIONNELLE (4 A 7)**

Les vêtements du personnage doivent être adaptés à sa queue sinon il subit un modificateur de -1 à tous ses tests. La queue inflige à son porteur des modificateurs lors des interactions sociales (cf. Les monstres p. 42).

**Équilibre (6)** : +1 dé aux tests impliquant l'équilibre (escalade, saut, gymnastique, etc.).

**Natation (4)** : +2 dés aux tests de natation.

**Préhensible (7)** : troisième main effectuant tous ses tests avec un malus de -2 dés.

**Thagomizer (5)** : la queue est semblable à celle d'un stégosaure et peut servir d'arme de mêlée exotique : VD CAR + 3, Allonge +1, PA -1.

### **SALIVE CORROSIVE (5)**

Compétence Arme exotique à distance (Crachat) avec une portée de base égale à la Carrure en mètres. Dommages 6P (acide). Un seul crachat toutes les 30 minutes.

### **SECRETIONS DEFENSIVES (4)**

La peau du personnage secrète un acide, comme certaines grenouilles. Tout contact direct donne une pénalité de -1 dé à tous les tests pendant 24 heures ou jusqu'à ce que quelqu'un réussisse un test de Mental / Médecine (2). Les sécrétions n'affectent pas les esprits.

### **SENS DE LA MAGIE (7)**

Le personnage a un sens similaire au sort Détection de la magie. Au lieu du test de sorcellerie, il utilise Intuition / 3. La portée de ce sens est Magie × 5 mètres avec un minimum de 5 mètres (pour ceux n'ayant pas de score de Magie).

### **SENS DE L'EQUILIBRE (6)**

+1 dé pour les tests impliquant l'équilibre (escalade, saut, gymnastique, etc.). Incompatible avec les augmentations d'oreille et d'équilibre.

### **SENSIBILITE THERMIQUE (4)**

Détection non-visuelle des différences de température. Peut réduire les pénalités de visibilité d'un.

### **SETAE (4)**

Aussi appelé main de gecko. Avec ses mains libres, le personnage est toujours considéré comme escaladant avec de l'assistance.

### **SPECTRE AUDITIF ELARGI (4)**

Permet d'entendre les hautes fréquences (ultrasons ou infrasons, à choisir). Incompatible avec les augmentations des oreilles.

### **TRAITS METAHUMAINS (2)**

Traits cosmétiques uniquement. +1 dé pour se déguiser en un métahumain correspondant.

### **TROMPE (5)**

-2 dés pour manipuler des objets avec la trompe. Arme exotique : CAR - 1, PA +1. La trompe inflige à son porteur des modificateurs lors des interactions sociales (cf. Les monstres p. 42).

### **VENIN NATUREL (3 A 20)**

Cf. Run Faster p. 115.

### **VISION A 360 DEGRES (4)**

Cette vision est due à une disposition et forme des yeux particulière ou un nombre d'yeux inhabituel. Le personnage possède +1 dé à tous ses tests de Perception et de surprise, et -1 dé pour toutes les attaques à distance à plus de 10 mètres.

### **VISION NOCTURNE (2 OU 4)**

Le personnage possède une vision thermique avec des yeux de félin (pour 2 points de karma) ou humains (pour 4).

### **VISION SOUS-MARINE (3)**

### **VISION THERMOGRAPHIQUE (3)**

Comme troll et nain.

## **DEFAUTS**

### **DEFAUTS GENERIQUES**

#### **ADDICTION (4 A 25)**

Cf. SR5 p. 79.

#### **ALLERGIE (5 A 25)**

Cf. SR5 p. 79.

**AMNESIE (10 OU 30)**

Pour 10 points de karma, l'amnésique ne peut se rappeler qui il est et quel est son passé, mais garde l'usage de ses compétences et capacités. Le personnage est créé sans historique. Le MJ choisi sans les révéler au joueur les autres avantages et défauts.

Pour 30 points de karma, l'amnésique ne conserve aucun souvenir de son passé, incluant les capacités et les compétences acquises. Le meneur de jeu devrait créer lui-même des feuilles de jeu pour ce type de personnages, afin que le joueur ignore tout des capacités, des attributs, et de toute autre caractéristique du personnage jusqu'à ce que ce dernier en fasse usage.

**CRISE DE CONFIANCE (10)**

Cf. SR5 p. 80.

**DISTRAIT (7)**

Un personnage Distrain voit le seuil de tous les tests basés sur la Perception augmenter de +1, observation astrale incluse. Le trait n'affecte pas les modificateurs de combat pour la visibilité ou la portée.

**ENDETTE (5 A 25)**

Chaque point dans ce désavantage donne 1 000 ¥ à la création du personnage. Le personnage doit à son créateur la somme totale de cet argent, plus 50 %. Cette somme croît de 10 % tous les mois en guise d'intérêts. Si le personnage est incapable de payer au minimum ces intérêts tous les mois, le créateur envoie quelqu'un à sa recherche.

**ENNEMI (6 A 25)**

Le personnage possède un (ou plusieurs) ennemi(s). Le bonus en karma apporté par un Ennemi est égal à la somme de ses indices d'Influence et d'Incidence.

**GREMLINS (4 x NIVEAU)**

Cf. SR5 p. 82.

Niveau maximum : 4

Le nombre de 6 nécessaire à une complication ou une maladresse est réduit du niveau de ce défaut pour les tests utilisant un objet possédant un mécanisme ou de l'électronique. Le personnage peut utiliser sans risque un arc ou un tournevis mais pas une arbalète ou une visseuse.

**IMMUNODEFICIENCE (10)**

Cf. SR5 p. 83.

**INCOMPETENT [COMPETENCE] (5)**

Cf. SR5 p. 83.

**INSOMNIE (10 OU 15)**

Cf. SR5 p. 84.

Test de Mental / 3 (3).

**MALCHANCE (12)**

Cf. SR5 p. 84.

Ce défaut ne peut être pris que par un personnage ayant un score de Chance positif.

**PARALYSIE EN COMBAT (12)**

Cf. SR5 p. 85.

**SENSIBLE A LA DOULEUR (9)**

Cf. SR5 p. 86.

**SYSTEME SENSIBLE (12)**

Le coût en Augmentation est doublé, de plus le drain augmente de +1. Le personnage doit posséder un score d'Augmentation positif.

**DEFAUTS SOCIAUX**

Le personnage doit posséder un score de Charisme de 3 pour prendre ces défauts.

**ASOCIAL (14)**

Cf. SR5 p. 80.

**CODE D'HONNEUR (15)**

Cf. SR5 p. 80.

**ILLETRE (8)**

Cf. SR5 p. 83.

**MAUVAISE REPUTATION (7)**

Cf. SR5 p. 84.

**PERSONNES A CHARGE (3, 6 OU 9)**

Cf. SR5 p. 85.

**POSEUR ELFE (6)**

Cf. SR5 p. 85.

**POSEUR ORK (6)**

Cf. SR5 p. 85.

**PREJUGES (3 A 10)**

Cf. SR5 p. 85.

**SINNER (5 A 25)**

Cf. SR5 p. 86.

**STYLE DISTINCTIF (5)**

Cf. SR5 p. 87.

**DEFAUTS MAGIQUES**

Le personnage doit posséder un score de Magie positif pour prendre ces défauts.

**BALISE ASTRALE (10)**

Cf. SR5 p. 80.

Toute tentative de lire la signature astrale ou l'aura du personnage gagne un succès supplémentaire même si elle n'en a eu aucun.

**HOSTILITE DES ESPRITS (7)**

Cf. SR5 p. 82.

**MAUDIT (4 x NIVEAU)**

Niveau maximum : 4

Le nombre de 6 nécessaire à une complication ou une maladresse est réduit du niveau de ce défaut pour les tests de compétences magiques et l'utilisation d'objets magiques. Défaut équivalent à Gremlins mais pour les activités magiques.

**DEFAUTS POUR LES AUGMENTES**

Le personnage doit posséder un score d'Augmentation positif pour prendre ces défauts.

**DEFAUTS MATRICIELS****ÉCORCHE (10)**

Cf. SR5 p. 80.

Test de Carrure + Mental / 2 (4).

**MAL DU SIMSENS (5)**

Cf. SR5 p. 84.

**MAUVAIS CODEUR (10)**

Cf. SR5 p. 84.

**DEFAUTS METAGENETIQUES**

Ces défauts ne peuvent être pris que par un changelin.

**ADIPEUX (10)**

La vitesse de marche réduite d'un mètre et le facteur de course réduit de 2. Le facteur de sprint devient 0,5 mètres par succès. -1 dé pour toute activité physique, y compris le combat. La VD des dommages de fatigue est doublée et le temps entre deux tests d'endurance est divisé par deux.

**BERSERKER (5)**

Le personnage entre en rage quand il est soumis à une situation stressante et rate un test de sang-froid (3). En rage, ses attributs physiques sont augmentés de 1 et les attributs mentaux diminués de 1 et il attaque la personne la plus proche (ami ou ennemi).

**BIOLUMINESCENCE (5)**

Le personnage est lumineux.

**BRUME AISTRALE (5 OU 15)**

Le coût est 15 pour les personnages Éveillés, 5 pour les autres. Le personnage possède un champ magique de puissance 3 qui s'étend sur Magie (ou 6 – Augmentation effective, le plus grand des deux) mètres (minimum 1 mètre). Si le personnage est Éveillé et qu'il reste longtemps sur place, le champ magique s'étend d'un mètre toutes les 4 heures et sa puissance passe à 4.

**CHEVELURE CHANGEANTE (4)**

Les cheveux du personnage expriment ses émotions. Les tests pour Jauger les intentions du personnage bénéficient d'un bonus de +2 dés.

**DIFFORMITE (5 OU 15)**

Une difformité du visage (5 points de karma) entraîne un malus de -2 dés aux tests de perception et une difformité du corps (15 points de karma) entraîne un malus de -2 dés aux tests physiques. Être difforme inflige des modificateurs lors des interactions sociales (cf. Les monstres p. 42).

**ÉCAILLES (5)**

Tous les tests pour identifier le personnage ont un bonus de +2 dés. Incompatible avec les augmentations de la peau. Être recouvert d'écailles inflige des modificateurs lors des interactions sociales (cf. Les monstres p. 42).

**FAIBLE [ATTRIBUT] (8)**

Le maximum racial d'un attribut est réduit de 2. Cela diminue aussi le maximum augmenté.

**GLANDES ODORANTES (4)**

+1 dé pour localiser le personnage à l'odeur (+2 quand il est stressé). -1 dé aux interactions sociales (-2 quand il est stressé).

**GUERISON LENTE (3)**

-2 dés aux tests de guérison (y compris les soins magiques).

**INSECTOÏDE (6)**

La ressemblance du personnage avec un esprit insecte fait que toute nouvelle personne le rencontrant lui est par défaut hostile, cela peut aller jusqu'à l'attaque. Tous les tests pour identifier le personnage ont un bonus de +1 dé. Être insectoïde inflige des modificateurs lors des interactions sociales (cf. Les monstres p. 42).

**NEOTENIE (6)**

Le personnage a un physique d'enfant. Le moniteur de condition physique du personnage possède 2 cases de moins que la normale. Les vêtements et équipements doivent être adaptés au personnage (prix +10%). Un personnage victime de néoténie subit des modificateurs lors des interactions sociales (cf. Les monstres p. 42).

**NOCTURNE (4)**

Tous les attributs mentaux sont réduits de 1 pendant les heures de jour.

**ŒIL CYCLOPEEN (6)**

-1 dé pour tous les tests de combat à distance et les tests techniques et physiques requérant de la précision. Être un cyclope inflige des modificateurs lors des interactions sociales (cf. Les monstres p. 42).

**PETITS BRAS (10)**

Allonge -1 en mêlée. -1 dé pour tous les tests hors-combat nécessitant souplesse et dextérité des bras ou

des mains.

### **PEUR ANIMALE (5)**

-2 dés pour interagir avec les animaux.

### **PIGMENTATION EXTRAORDINAIRE (4)**

Tous les tests pour identifier le personnage ont un bonus de +2 dés. Incompatible avec les augmentations de la peau. Être recouvert d'écailles inflige des modificateurs lors des interactions sociales (cf. Les monstres p. 42).

### **PILOSITE ETRANGE (3)**

Tous les tests pour identifier le personnage ont un bonus de +1 dé.

### **PLUMES (3)**

Tous les tests pour identifier le personnage ont un bonus de +1 dé. Les plumes à la place des cheveux infligent à leur porteur des modificateurs lors des interactions sociales (cf. Les monstres p. 42).

### **PROGERIA (9)**

Le personnage a un physique d'enfant et vieillit très rapidement. -2 à tous les tests physiques.

### **QUEUE RESIDUELLE (6)**

-1 dé à tous les tests physiques impliquant l'équilibre (escalade, course, saut, etc.). La queue résiduelle inflige à son porteur des modificateurs lors des interactions

sociales (cf. Les monstres p. 42).

### **SANG-FROID (5)**

Quand la température est en dessous de 30° Celsius, le personnage a un malus de -1 dé à tous ses tests physiques. En dessous de 20°, le malus est -3 et en dessous de 10° il est de -5. À zéro degrés, il entre dans un état comateux. Les détections basées sur la température subissent un malus de -2 dés pour détecter le personnage.

### **SYMBIOSE (5)**

### **TETE DE CEPHALOPODE (5)**

Le crâne est mou et les dommages reçus dessus sont augmentés de 1. La tête de céphalopode inflige à son porteur des modificateurs lors des interactions sociales (cf. Les monstres p. 42).

### **TROISIEME ŒIL (3)**

Test d'Intuition / Perception (2) pour voir l'œil fermé. Incompatible avec œil cyclopéen. Le troisième œil inflige des modificateurs lors des interactions sociales (cf. Les monstres p. 42).

# COMBAT

## TOUR DE COMBAT

### 1. DETERMINER L'INITIATIVE

Le score d'initiative est égal à la somme des dés d'initiative (1 dé par défaut) et du score de (ou des) l'attribut(s) utilisé(s) pour l'initiative. L'ordre décroissant (du plus grand score au plus petit) donne l'ordre de l'initiative.

**Remarque :** les modificateurs de blessure affectent le score d'initiative.

Initiative	Score d'initiative
<b>Physique</b>	Réaction + Intuition + 1d6
<b>Astral</b>	2 × Intuition + 3d6
<b>RA</b>	Indice du commlink + Réaction + 1d6
<b>RV coldsim</b>	Indice du commlink + Intuition + 3d6
<b>RV hotsim</b>	Indice du commlink + Intuition + 4d6
<b>Drone</b>	2 × Autopilote + 4d6

### 2. PASSE D'INITIATIVE

Les créatures impliquées dans le combat agissent dans l'ordre décroissant de leur score d'initiative. La créature dont c'est le tour est la créature active. Toutes les créatures ayant un score d'initiative positif agissent une fois à chaque passe d'initiative. Quand plus aucune créature n'a un score d'initiative positif, un nouveau tour de combat commence. Les créatures avec le même score d'initiative agissent simultanément.

### 3. PHASE D'ACTION

La créature active choisit ses actions puis les résout. Elle retranche 10 à son initiative. Si son score d'initiative reste supérieur à zéro alors elle pourra agir à la prochaine passe d'initiative.

### 4. FIN DE LA PASSE OU DU TOUR

Quand toutes les créatures ont effectué leur action, une nouvelle passe d'initiative commence avec ceux ayant toujours un score d'initiative positif. Si personne n'a un score d'initiative positif, c'est la fin du tour de combat et on relance l'initiative.

**Option :** on ne lance l'initiative qu'une fois par combat. Si un combattant gagne ou perd des dés, le tour suivant, il lance la différence et les ajoute ou soustrait à son score d'initiative.

## INITIATIVE

### SCORE D'INITIATIVE

Le score d'initiative d'une créature est son score de Réaction (ou autre, cf. tableau précédent) plus la somme des dés d'initiative. Certaines choses peuvent augmenter ou réduire ce score.

### INITIATIVE ET DOMMAGES

Les modificateurs de dommages (physiques et mentaux) s'appliquent au score d'initiative. Si la créature subit de nouvelles blessures entraînant des modificateurs supérieurs, ils sont alors soustraits immédiatement de son score d'initiative. Si cela amène son score d'initiative à zéro ou moins, elle ne peut plus agir pendant ce tour de combat.

### PASSES D'INITIATIVES

Chaque participant au combat agit une fois si son score d'initiative est positif. À la suite de son action, son score d'initiative est réduit de 10.

Une fois que tous les combattants pouvant agir ont agi, ceux ayant encore un score positif peuvent agir de nouveau. On recommence jusqu'à ce que plus personne ne puisse agir.

### MODIFICATION DU SCORE D'INITIATIVE

Certaines choses, comme les blessures, peuvent modifier le score d'initiative. Les modificateurs (+/- n) sont pris en compte immédiatement. Si le nombre de dés est modifié, il ne sera pris en compte que lors du prochain test d'initiative.

### RETARDER SON ACTION

Cf. SR5 p. 163.

### OBJETS A CHRONOMETRE

Une grenade classique explose le tour de combat suivant de celui où elle a été lancée, à la même initiative et à la même passe d'initiative.

## ACTIONS GRATUITES

Il est impossible d'effectuer une action gratuite si on est surpris. Chaque personnage peut utiliser une action gratuite par phase d'action à n'importe quel moment de

cette phase. Il peut faire plusieurs actions gratuites (max. Réaction) mais son action subit un malus de -1 dé par action gratuite au-delà de la première.

## ATTAQUES MULTIPLES

Cf. SR5 p. 197.

## CIBLER

Cf. SR5 p. 180.

## COURIR

La créature se déplace de sa vitesse de course et peut faire un test de sprint pour augmenter la distance parcourue. Cf. chapitre Déplacement et poursuite p. 58.

## DIRE / ENVOYER UNE PHRASE EN MODE TEXTE

Cf. SR5 p. 165.

## ÉJECTER UN CHARGEUR

Cf. SR5 p. 167. Avec ou sans système smartgun.

## FAIRE UN GESTE

Test Mental / 2 (2). Cf. SR5 p. 166.

## CHANGER LE MODE D'UN APPAREIL CONNECTÉ

Cf. SR5 p. 166.

## LACHER UN OBJET

Cf. SR5 p. 166.

## SE JETER AU SOL

Cf. SR5 p. 166.

## ACTIVER UN FOCUS

Cf. SR5 p. .

## APPELER UN ESPRIT

## DEGAINER RAPIDEMENT

Test de **Réaction / Arme de poing (3) ou Mêlée** suivant l'arme. Un holster rapide baisse le seuil à 2. Cf. SR5 p. 167.

## ENCOCHER UNE FLECHE

Cf. SR5 p. 167.

## RENOYER UN ESPRIT

Cf. SR5 p. 168.

## SE DEPLACER

À chaque tour, un personnage peut se déplacer au plus de sa vitesse de marche sans que cela lui coûte une action (cf. Marcher, courir et sprinter, p. 58).

## SE RELEVER

Test de Carrure ou Mental / 2 (2). Cf. SR5 p. 168.

## ACTIONS

À son tour, par phase d'initiative, une créature ne peut effectuer qu'une action autre qu'une action gratuite. Une fois son action effectuée, son score d'initiative est diminué de **10** (sauf précision contraire). S'il devient inférieur ou égal à zéro, elle ne peut plus agir pour ce tour de combat.

Il est possible de remplacer son action par une action gratuite.

## ACTION MATRICIELLE

Cf. Actions matricielles p. 51.

## AJUSTER

Le personnage ajuste son tir ou son coup et obtient +1 dé à son prochain test d'attaque. Ce bonus est cumulable jusqu'à donner un bonus égal au score de la compétence utilisée. Si le personnage n'a pas la compétence correspondant à l'arme qu'il utilise, il ne peut pas viser.

## ATTAQUER

La créature effectue une attaque, en mêlée ou à distance. Il s'agit le plus souvent d'un test d'**Agilité / Compétence d'arme** ou de **Carrure / Compétence d'arme** suivant l'arme utilisée.

## CHANGER DE PERCEPTION

Cf. SR5 p. 167.

## CHANGER LE MODE D'UN APPAREIL

Cf. SR5 p. 167.

## CHARGER

La créature se déplace de sa vitesse de marche (au plus, mais pas moins de 2 mètres) puis effectue une attaque de mêlée infligeant **+2 aux dégâts**. Elle ne peut pas effectuer d'autres déplacements.

## COMMANDER A UN ESPRIT

Cf. SR5 p. 167.

## INSERER UN CHARGEUR

Cf. SR5 p. 167.

## INVOQUER UN ESPRIT

Cf. chapitre Conjuratation p. 66.

## LANCER UN SORT

Cf. chapitre Sorcellerie p. 64.

## OBSERVER EN DETAIL

Cf. SR5 p. 167.

## PILOTER

Cf. chapitre Déplacement et poursuite p. 58.

Un pilote doit effectuer au moins une action Piloter par tour de combat sinon il risque d'avoir un accident.

## PRENDRE / POSER UN OBJET

Cf. SR5 p. 168.

## PREPARER UNE ARME

Cf. SR5 p. 168.

## SE DEFENDRE

La créature ne fait que se défendre pour cette passe d'initiative. Elle effectue un test de **Réaction / Esquive** et soustrait son résultat à tout test d'attaque la visant et dont elle est consciente. Elle peut à la place effectuer un test de Réaction avec la compétence de l'arme qu'elle tient en main afin de parer les attaques de mêlée uniquement. Un ennemi dont le personnage n'a pas conscience peut ne pas tenir compte de la défense.

Il est impossible de *Se défendre* contre un tir d'arme à feu.

## SE METTRE A COUVERT (-15)

La créature se déplace, au plus, de sa vitesse de course avec des mouvements désordonnés et rapides afin d'éviter les tirs et les coups. Elle effectue un test de **Réaction + Agilité / Esquive** ou **Réaction + Agilité / Athlétisme** et soustrait son résultat à tout test d'attaque la visant. Elle se retrouve à terre. *Se mettre à couvert* est efficace contre les attaques de mêlée comme à distance. Un ennemi bien positionné peut ne pas tenir compte du couvert.

Se mettre à couvert est une action consommant 15 points d'initiative.

## UTILISER UN OBJET SIMPLE

Cf. SR5 p. 169.

## INTERRUPTIONS

Les interruptions sont des actions effectuées en dehors de son tour d'initiative. Elles diminuent le score d'**initiative de -5 ou -10** et la créature doit avoir un score d'initiative suffisant pour qu'il reste positif ou égal à zéro après l'interruption. Les interruptions sont généralement utilisées avec l'attribut **Réaction**.

## INTERCEPTION (-5)

La créature essaie d'attaquer, avec une arme prête (ou à mains nues), une cible passant à portée. Elle effectue un test de **Réaction** avec la compétence de l'arme qu'elle tient en main.

## SE DEFENDRE (-5)

Similaire à l'action *Se défendre*.

## SE METTRE A COUVERT (-10)

Similaire à l'action *Se mettre à couvert*.

## PRECISION

La précision (mécanisme arbitraire et artificiel pour calculer les limites en SR5) est supprimée.

## ARMURE

### INDICE D'ARMURE

L'indice d'armure réduit les dégâts reçus par la créature qui la porte. Si les dommages infligés sont inférieurs à l'indice de l'armure, les dommages sont étourdissants.

L'indice de protection des armures est celui de SR5 divisé par 2 (arrondi au supérieur).

Les armures ne se cumulent pas (sauf spécification contraire).

**Option** : diviser l'indice d'armure de SR5 par 3 (arrondi au plus près) pour un jeu plus légal.

### ENCOMBREMENT

Si un personnage porte une armure dont l'indice est supérieur à sa Carrure + 2, il subit une pénalité à toutes ses actions égale à la différence entre l'indice d'armure et sa **Carrure + 2**.

### PROTECTION SPECIALISEE

La protection spécialisée ne peut pas être supérieure à l'Armure.

## PENETRATION D'ARMURE DES ARMES

Une arme ayant un indice de pénétration d'armure réduit l'indice de l'armure (minimum zéro) pour calculer les dommages. La PA est celle de SR5.

## DOMMAGES

Une arme inflige un nombre de cases de blessure dans le moniteur de condition égal à sa valeur de dégâts plus la marge de réussite de l'attaquant moins l'armure de la cible. La valeur de dégâts d'une arme de mêlée dépend généralement de la Carrure, celle des armes à feu est fixe. Si les dommages infligés sont inférieurs à l'indice de l'armure, les dommages sont **étourdisants**.

**Dommages = VD de l'arme + Marge - (Armure modifiée par la PA de l'arme)**

## MONITEUR DE CONDITION

### DOMMAGES PHYSIQUES

Le nombre de cases du moniteur de condition physique est égal à **5 + Carrure**.

### DOMMAGES ETOURDISANTS

Le nombre de cases du moniteur de condition mentale est égal à **2 + Mental + Charisme**.

## MODIFICATEURS DE BLESSURE

Cf. Moniteurs de condition p. 21.

## AU DELA DU MONITEUR DE CONDITION

Lorsque le nombre total de cases d'un moniteur de condition est rempli et que des dommages restent à appliquer, les règles changent.

Si le **moniteur de condition mental** est rempli et qu'il reste des dommages étourdisants à appliquer, ils sont reportés dans le moniteur de condition physique.

Si le **moniteur de condition physique** est rempli et qu'il reste des dommages étourdisants ou physiques à appliquer, le personnage tombe inconscient. Si les dommages supplémentaires sont supérieurs à sa Carrure, il est mort, sinon il est dans le coma. Un personnage dans le **coma** encaisse une blessure supplémentaire tous les **Carrure** tours de combat s'il n'est pas soigné.

## DOMMAGES SPECIAUX

### ACIDE

Cf. SR5 p. 172.

### CHUTE

Cf. SR5 p. 174. Le test est soit annulé soit remplacé par un test de **Carrure / Athlétisme**, chaque succès réduisant les dommages de 1.

## ÉLECTRICITE

Cf. SR5 p. 172.

## ENVIRONNEMENT

Cf. SR5 p. 174.

## FATIGUE

Cf. SR5 p. 174. Test de **Carrure + Mental / 2**.

## FEU

Cf. SR5 p. 173. Test d'**Agilité + Mental / 2**.

## FROID

Cf. SR5 p. 172.

## PRIVATION

Cf. SR5 p. 174 (faim, soif et manque de sommeil).

# RESOLUTION DU COMBAT

## SEQUENCE DE COMBAT

### ÉTAPE 1 : DECLAREZ

Cf. SR5 p. 174.

### ÉTAPE 2 : ATTAQUEZ

L'attaquant lance **Attribut / Compétence de combat** en prenant en compte les modificateurs de matériel, de blessure, d'environnement, de recul et de situation.

Le seuil à atteindre dépend de la cible (cf. Défense p. 22) ou de la portée à laquelle elle se trouve.

### ÉTAPE 3 : DEFENDEZ-VOUS

Le défenseur peut éventuellement utiliser une action **Se défendre** (p. 46) ou **Se mettre à couvert** (p. 46) pour soustraire ses succès à ceux de l'attaquant.

Si les succès de l'attaquant atteignent le seuil, l'attaque touche sa cible.

### ÉTAPE 4 : APPLIQUEZ LES EFFETS

Les **succès excédentaires** de l'attaquant s'ajoutent à la Valeur de Dommages (de base) de l'arme pour donner la **VD modifiée**.

La **Pénétration d'Armure** de l'arme est soustraite de l'Armure de la cible (minimum zéro) pour donner la valeur d'**Armure Modifiée**.

Les **dommages** sont égaux à la VD modifiée moins l'Armure modifiée (minimum zéro). Le score ainsi obtenu est le nombre de cases à cocher dans le moniteur de condition physique (si VD de base  $\geq$  Armure modifiée) ou étourdisant (si VD  $<$  Armure modifiée).

Un personnage est **projeté au sol** quand une attaque possède un VD modifiée égale à **3 fois sa Carrure**. Il s'agit de la VD modifiée de l'attaque (dommages de base

de l'arme + succès), pas des dommages subis, une armure n'empêche pas de se prendre le choc.

## COMBAT A DISTANCE

### MODIFICATEURS ENVIRONNEMENTAUX

Cf. SR5 p. 176.

### MODIFICATEURS DE SITUATION

Cf. SR5 p. 179.

### PORTEES

Chaque arme à distance possède 4 portées qui déterminent le seuil (nombre de succès) à partir duquel la cible est touchée. Les dommages sont augmentés du nombre de succès excédentaires (c'est à dire en plus de ceux consacrés au seuil).

Portée	Seuil
Courte	1
Moyenne	2
Longue	4
Extrême	6

## ARMES A FEU

### RECU

En une action, chaque balle tirée donne un point de recul. Chaque point de recul non compensé donne **-1 dé** au tir et est cumulatif avec ceux précédant sauf si la précédente action n'est pas un tir.

Chaque personnage possède (**Carrure ÷ 3**) (arrondi au plus près) points de compensation de recul. Les armes à feu peuvent être équipées de compensateur de recul.

Les véhicules possèdent **Structure** points de compensation de recul.

### MODES DE TIR

En une action, chaque balle tirée après la première ajoute **+1 dé** au tir.

### COUP A COUP (CC)

Ce mode permet de faire un tir avec **une balle** par action.

### SEMI-AUTOMATIQUE (SA)

Ce mode permet de tirer **2 balles** (sur la même cible) en une action.

### RAFALE (RAF)

Ce mode permet de tirer **3 balles** (sur la même cible) en une action.

### AUTOMATIQUE (AUT)

Ce mode permet de tirer **10 balles** (sur la même cible ou deux cibles adjacentes) en une action. Si deux cibles sont visées, la réserve de dés est répartie entre les deux cibles.

### TIR DE SUPPRESSION

Il n'y a que dans ce mode de tir que les balles **n'ajoutent pas +1 dé** au tir, mais ne donnent pas non plus de malus de recul. Ce mode de tir, accessible uniquement aux armes pouvant effectuer un tir **automatique**, permet de couvrir une zone maximum de 10 mètres sur 2 pendant un tour de combat tant que le tireur ne fait pas autre chose. Le tireur effectue un test de tir automatique avec son arme en tirant 20 balles. Toute créature dans la zone ne désirant pas être touchée subit un malus à toutes ses actions égal au nombre de succès du tireur.

Toute créature à découvert dans la zone de suppression doit effectuer un test de **Chance / Esquive** avec un seuil égal au nombre de succès du tireur afin de ne pas être touchée. Les créatures n'ayant pas de Chance sont automatiquement touchées. Les dommages sont égaux à ceux de base de l'arme modifiés par le type de munition mais pas par les succès du test de tir.

Si une créature traverse plusieurs zones de suppression (superposées ou non), elle doit faire un test par zone, avec un malus de -1 dé par zone après la première.

### SHOTGUNS

Pas de dispersion.

## PROJECTILES

Cf. SR5 p. 182.

### ARMES DE JET

Les armes de jet sont des armes tenant dans la main et lancées, telles que les couteaux, grenades, shurikens, etc.

Si l'arme de jet est facilement accessible, elle peut être apprêtée et lancée dans la même action. Sinon, il est possible d'en apprêter Agilité ÷ 2 (arrondi au supérieur) en une action.

La portée des armes de jet dépend de la Carrure du lanceur. Le seuil à atteindre pour toucher la cible dépend de la portée à laquelle elle se trouve.

### LANCEURS

Les différents types de lanceurs sont les lance-missiles, lance-grenades et lance-roquettes.

La portée d'un lanceur dépend de son type. Le seuil à atteindre pour toucher la cible dépend de la portée à

laquelle elle se trouve.

## ARCS

Recharger et tirer avec un arc se fait en une action si les flèches sont facilement accessibles. Sinon, il est possible d'en apprêter Agilité ÷ 2 (arrondi au supérieur) en une action. Un arc tire au coup par coup.

Les arcs possèdent un indice de **Carrure minimum**. Toute personne utilisant un arc doit posséder au minimum cette Carrure ou subir un malus au test de tir Agilité / Armes de trait égal à la différence entre la Carrure minimum de l'arc et sa propre Carrure. Cet indice de Carrure minimum détermine aussi la portée.

Le seuil à atteindre pour toucher la cible est fonction de la portée.

## ARBALETES

Recharger et tirer avec une arbalète moderne se fait en une action. Une arbalète tire au coup par coup. Une arbalète moderne possède un système de magasin interne contenant 4 carreaux ainsi qu'un système de rechargement. Une action permet de mettre Agilité ÷ 2 (arrondi au supérieur) carreaux dans le magasin.

Le seuil à atteindre pour toucher la cible est fonction de la portée.

## ARMES DE VEHICULES

Cf. SR5 p. 185.

Si l'arme de véhicule est contrôlée manuellement, l'attaquant effectue un test d'Agilité / Armes de véhicules. Si elle est contrôlée à distance il effectue un test de Mental / Armes lourdes (sur véhicules).

## ARMES DE DRONES

Cf. SR5 p. 185.

Les drones attaquent avec Autopilote / Acquisition.

## SENSEURS

Cf. SR5 p. 185.

Pour détecter une cible les personnages lancent Mental / (Senseurs ÷ 2) (arrondi au supérieur), les véhicules Senseurs / Acuité. Il s'agit d'une action.

La cible peut tenter d'échapper à la détection par une action qui est un test d'Agilité / Infiltration pour les créatures ou Réaction / Infiltration ou la compétence de pilotage appropriée (la plus faible des deux) pour les véhicules pilotés ou Maniabilité / Furtivité pour les drones.

## ACQUISITION ACTIVE

Cf. SR5 p. 186.

Les succès excédentaires du test de senseurs (cf. paragraphe précédent) sont ajoutés au test d'attaque.

## ACQUISITION PASSIVE

Cf. SR5 p. 185.

L'attaquant lance **Mental / Armes de véhicule**. Le modificateur de signature de la cible s'applique.

## MELEE

### TEST D'ATTAQUE ET SCORE DE DEFENSE

L'attaquant effectue un test de **Agilité / Mêlée** ou **Carrure / Mêlée** avec pour seuil le score de **Défense** de sa cible : **(Réaction + Esquive) ÷ 3** ou **(Réaction + Mêlée) ÷ 3** (arrondi au plus proche).

Si le test donne autant de succès que le score de défense, la cible est touchée. Les succès excédentaires s'ajoutent aux dégâts.

## ALLONGE

L'adversaire ayant la plus grande allonge peut, dans un tour de combat, soit ajouter à son test d'attaque un nombre de dés égal à la différence d'allonge, soit ajouter cette différence à son score de Défense.

## MODIFICATEURS DE MELEE

Cf. SR5 p. 187

## CHARGE

Cf. SR5 p. 188

En une action, le personnage se déplace entre 2 mètres et la distance de marche qu'il peut parcourir, puis frappe sa cible avec un bonus de **+2 aux dommages**.

## DOMMAGES EN MELEE

Cf. SR5 p. 188.

## EFFLEUREMENT

Cf. SR5 p. 175.

## SURPRISE

Cf. SR5 p. 193.

## TEST DE SURPRISE

Cf. SR5 p. 194.

Test de **Mental / Perception** avec un seuil de 2. Les personnes alertées ont un bonus de +2 dés.

## EMBUSCADE

Cf. SR5 p. 194.

Le modificateur est de +4 dés.

## ATTAQUES SPECIALES

### ASSOMMER

Assommer se fait avec un test en opposition **Carrure / Mêlée** avec un malus de **-2** dés contre **Carrure / Athlétisme**.

### ATTAQUER A DEUX ARMES

Avoir deux armes permet de faire deux tests d'attaque à **-2 dés** chacun. Les attaques peuvent cibler le même adversaire ou deux différents (cela ajoute le malus de cibles différentes de -2 dés à chaque test). L'attaque provenant de la « **mauvaise main** » subit un malus de **-2 dés** (cumulatif avec le -2 de l'attaque à deux armes).

Une créature attaquant à mains nues est considérée comme ayant deux armes et peut donc faire deux attaques si elle le veut. De plus il est toujours possible de faire une attaque avec une arme de mêlée et une autre avec une partie de son corps.

### ULTIME ACTION

Pas d'ultime action.

### IMMOBILISER / MAITRISER

Immobiliser se fait avec un test en opposition **Carrure ou Agilité / Mêlée** avec un malus de **-2** dés contre **Carrure ou Agilité / Mêlée ou Esquive**.

### METTRE A TERRE / PROJETER

Mettre à terre se fait avec un test en opposition

**Carrure / Mêlée** avec un malus de **-2** dés contre **Carrure / Athlétisme**. La cible peut être projetée jusqu'à une distance en mètres égale à la marge de réussite de l'attaquant.

### VISER UN POINT VITAL

Viser un point vital augmente la base de **dommages de +2** et permet aussi de ne prendre en compte que l'armure de la zone visée. Par exemple, si la cible n'a pas de casque, viser la tête ignore l'armure et augmente les dégâts de +2. Si la zone n'est pas vitale, le bonus de +2 aux dégâts n'est pas pris en compte mais l'armure de la zone l'est.

Viser un point vital donne un malus de **-3 dés** au test d'attaque.

## BARRIERES

Cf. SR5 p. 198.

L'indice d'Armure d'une barrière est égal au blindage (cf. table indice des barrières, SR5 p. 198). Il n'y a pas de test de résistance, l'Armure (ou blindage) réduit les dommages. Si l'Armure est inférieure à la VD modifiée, l'arme traverse la barrière et peut toucher la cible derrière (avec une VD réduite de la valeur de l'Armure de la barrière).

## MODIFICATEURS

# MATRICE

## ACTIONS MATRICIELLES

Les actions matricielles courantes nécessitent un test de **Mental / Logiciels**.

Les actions matricielles légales et complexes nécessitent un test de **Mental / Informatique**.

Les actions matricielles illégales nécessitent un test de **Mental / Piratage**.

## COMMLINK ET CYBERDECK

### COMMLINK

Un commlink permet d'accéder à la Matrice. Il est possible de pirater un système matriciel avec un commlink mais la sécurité des nœuds impose un malus à toutes les actions illégales.

### CYBERDECK

Un cyberdeck est un commlink contenant des composants illégaux permettant de compenser les malus infligés par les nœuds aux actions illégales. Un cyberdeck peut faire tout ce que peut faire un **commlink** (souvent en mieux).

Les cyberdecks ont un bonus à l'**initiative** matricielle et sont plus **résistants** que les commlinks. Ils sont conçus pour être des armes matricielles, d'où leur prix.

### SYSTEME D'EXPLOITATION

Tout comme les smartphones du début du siècle, les commlinks et cyberdecks sont vendus avec leur propre système d'exploitation (OS) et de nombreux programmes utilitaires ou de divertissement.

### INDICE

Les commlinks et cyberdeck ont **un seul indice** qui regroupe les capacités de leur matériel et de leurs logiciels. Les logiciels sont taillés pour le matériel.

### MONITEUR DE CONDITION MATRICIEL

Le moniteur de condition matriciel contient un nombre de cases égal à **3 + indice du commlink** ou **5 + indice du cyberdeck**. Les technomanciens utilisent leur moniteur de condition étourdissant ou physique suivant le type d'attaque.

### DOMMAGES MATRICIEL

Les dommages matriciels sont notés dans le moniteur de condition matriciel et ne donnent pas de malus aux actions.

### CHOC D'EJECTION

La valeur de dommages du choc d'éjection est de 6E en cold sim et elle est réduite par les succès d'un test de Mental / Indice du commlink. Les dommages sont de 6P en hot sim, réduits par les succès d'un test de Carrure / Indice du commlink. Le personnage est également désorienté et subit un malus de -2 dés à toutes ses actions pendant (10 - Mental) minutes.

### SE DEBRANCHER

En temps normal, il n'y a aucune difficulté pour se débrancher d'un commlink. Quand la connexion est verrouillée, le personnage doit réussir un test en opposition de **Mental / 3** contre Indice du nœud / N (le malus de nœud s'applique) pour se débrancher. S'il réussit, il subit un choc d'éjection.

### INITIATIVE

Initiative	Score d'initiative
<b>RA (commlink)</b>	Indice du commlink + Réaction + 1d6
<b>RV coldsim (commlink)</b>	Indice du commlink + Intuition + 3d6
<b>RV hotsim (commlink)</b>	Indice du commlink + Intuition + 4d6
<b>RA (cyberdeck)</b>	Indice du cyberdeck + Intuition + Réaction + 1d6
<b>RV coldsim (cyberdeck)</b>	Indice du cyberdeck + Intuition + Réaction + 3d6
<b>RV hotsim (cyberdeck)</b>	Indice du cyberdeck + Intuition + Réaction + 4d6
<b>RA (technomancien)</b>	Intuition + Réaction + 1d6
<b>RV hotsim (technomancien)</b>	Intuition + Charisme + Réaction + 4d6

## MODES D'UTILISATION

### REALITE AUGMENTEE (RA)

Des informations sensorielles supplémentaires (sons,

images, textes, et vidéos principalement) se superposent à celles de l'utilisateur et il peut interagir avec simplement (voix, gestes, connexion neurale, mouvement des yeux, etc.).

## REALITE VIRTUELLE (RV)

L'utilisateur est coupé du monde réel et n'a conscience que du monde virtuel. Le mode **coldsim** est sécurisé (l'utilisateur ne peut pas être blessé via la Matrice), contrairement au mode **hotsim** (mode débridé / jailbreak non autorisé par les fabricants et demandant une intervention physique sur le commlink).

Le personnage doit réussir un test de Mental / Perception (Seuil 2 en coldsim, 4 en hotsim) pour prendre conscience d'une interaction avec son corps.

Les commlinks possèdent une sécurité liée à la RV déconnectant automatiquement l'utilisateur après un certain temps (pour l'obliger à s'alimenter), généralement 4 heures. Cette sécurité n'existe pas sur les cyberdecks. Le mode hotsim supprime très souvent cette limitation.

Le mode **coldsim** donne **+1** dé à toutes les actions matricielles (pas l'initiative), le mode **hotsim** **+2** dés.

## GRILLES

## BRUIT ET CONNEXION

Si le temps de réponse du réseau est long (mauvais réseau, réseau sous-dimensionné, brouillage, protection anti-wifi, etc.), le hacker peut avoir des malus sur sa réserve de dés. Le malus est déterminé par le MJ (SR5 VO, p. 231). Il n'y a généralement pas de pénalité pour pirater, consulter ou acheter depuis ou vers le bout du monde. Le réseau est bien entretenu et amélioré en permanence et les relais performants. En pratique, les malus fonction de la distance ne devraient pas être utilisés.

Toute **initiative** matricielle d'un commlink (ou cyberdeck) provenant de la **grille locale** (les locaux d'une corpo par exemple) est augmentée de **+2** points. Si le hacker (ou autre) est directement **connecté au serveur** qu'il veut affecter, alors son **initiative** est augmentée de **+5**, au lieu de +2. Ainsi, le hacker a intérêt à être sur place et peut toujours préparer son action à distance.

## PERCEPTION MATRICIELLE

Un test de **Intuition / Informatique** permet de repérer une icône. Le seuil est celui de la table Zones de spam et zones d'interférences, p. 233, SR5.

Un appareil en **mode caché** augmente le seuil de +2.

Si le test est effectué à l'aide d'un **cyberdeck**, le seuil est réduit de l'indice du cyberdeck. Si la cible recherchée est un cyberdeck ou un appareil asservi par un

cyberdeck, le seuil est augmenté de l'indice du cyberdeck.

## PROGRAMMES

### LANCER UN PROGRAMME

Il est possible de lancer un programme très facilement et rapidement, cela ne demande pas d'action et il est opérationnel immédiatement. Un seul programme peut être lancé ou arrêté par passe d'initiative.

### USAGE COURANT

Chaque commlink est livré avec tous les programmes d'usage courant permettant de manipuler et lire des données (éditeurs de texte, images et vidéos, agenda, navigateur, courrier, etc.). L'indice des programmes est le même que celui du commlink.

### ASSISTANCE RA

Ce programme n'existe pas dans SR5. Un programme d'assistance RA ajoute +1 dé à la réserve de dés utilisée pour une spécialisation de la compétence active pour laquelle il est créé. S'il concerne des connaissances et est connecté à la Matrice, il ajoute +2 dés (au lieu de +1). Les programmes RA pour les compétences de combat remplacent les **smartlinks**. Le MJ décide si une spécialisation peut avoir droit à un programme d'assistance RA. Les compétences magiques actives et l'Initiative n'y ont pas droit.

Si **plusieurs programmes** d'assistance RA fonctionnent simultanément sur un commlink l'utilisateur peut avoir du mal à suivre toutes les informations à la fois. Si le nombre de programmes d'assistance RA fonctionnant simultanément est supérieur à **Mental - 2** (min. 1), l'utilisateur est gêné (-2 dés à toutes ses actions) par le flot d'informations RA et ne bénéficie pas du bonus des programmes.

Un programme d'assistance RA fonctionne aussi en **RV**.

## NŒUDS

### INDICE DES NŒUDS

L'indice d'un nœud donne le **nombre de dés** qu'il lance pour réaliser une opération.

L'indice d'un nœud est un **malus** à toutes les **actions matricielles illégales** effectuées à l'intérieur. Les cyberdecks réduisent ce malus.

### COMPETENCES MATRICIELLES DES NŒUDS

Les nœuds ont par défaut des compétences égales à **1 plus leur indice divisé par deux (arrondi au supérieur)**. Ce nombre est noté « **N** ».

$$N = (\text{Indice} \div 2) + 1$$

## MALUS DE NŒUD

Le malus de nœud est un modificateur automatique à tous les tests matriciels illégaux. Il est égal à l'indice du nœud moins l'indice du cyberdeck du hacker. Ce malus peut devenir un bonus si l'indice du cyberdeck est supérieur au nœud. Les commlinks ne peuvent pas réduire ce malus, seuls les cyberdecks et les technomanciens le peuvent.

## CI

Les CI ont un indice égal à celui du nœud.

## REPONSE AU PIRATAGE

Les nœuds ont une table de réponse au piratage. Chaque fois que le hacker augmente son score d'Overwatch, il augmente aussi son score dans le nœud. Et à certains seuils, le nœud répond au hacker, généralement en envoyant des CI ou un informaticien de sécurité. Les tables de réponse commencent rarement à zéro car la Matrice est en permanence parcourue par des programmes de piratage automatiques recherchant les failles. Les nœuds commencent souvent à répondre quand le score local arrive à 10. Le score local diminue de 1 toutes les heures jusqu'à un minimum égal à 1D6.

Quand le hacker arrive dans un nœud, le score local est égal à 1D6. La perte d'une CI augmente le score local de 5.

Exemple de table de réponse.

Score	Réponse
0 - 9	rien
10 - 15	Envoi d'une CI

## PIRATAGE

### LES COMPTES

Les droits d'accès sont généralement divisés en quatre types. La suppression d'un compte n'est pas possible tant qu'il est utilisé.

#### VISITEUR (-)

Accès à la partie commerciale ou institutionnelle du nœud de la société. Type de compte accessible à tous, n'a donc pas besoin d'être piraté.

**Actions classiques :** lire des documents publics, passer une commande.

#### UTILISATEUR (INDICE DU NŒUD)

Employé de la société (secrétaire, ingénieur, garde, etc.).

**Actions classiques :** lire ou éditer des documents

officiels de la société.

#### SECURITE (INDICE DU NŒUD + 5)

Ce type de compte est utilisé par les gestionnaires des comptes ou les utilisateurs privilégiés. Effectuer une action illégale avec ce type de compte donne un bonus de **+1 dé**.

**Actions classiques :** autoriser un accès (certains accès particulièrement protégés demandent une confirmation d'une personne particulière), créer un compte (non-administrateur), lire ou éditer des documents sensibles (projets secrets, logs, etc.), gérer les sauvegardes, modifier la configuration sécurité (firewall, antivirus, etc.).

#### ADMINISTRATEUR (INDICE DU NŒUD + 10)

Un administrateur possède tous les droits, souvent limité à un domaine spécifique (données, système, réseau, etc.). Effectuer une action illégale avec ce type de compte donne un bonus de **+2 dés**.

**Actions classiques :** créer un compte, un accès réseau ou une base de données

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Administrateur\\_syst%C3%A8mes](http://fr.wikipedia.org/wiki/Administrateur_syst%C3%A8mes)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Administrateur\\_de\\_bases\\_de\\_donn%C3%A9es](http://fr.wikipedia.org/wiki/Administrateur_de_bases_de_donn%C3%A9es)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Administrateur\\_r%C3%A9seaux](http://fr.wikipedia.org/wiki/Administrateur_r%C3%A9seaux)

#### PIRATER OU CREER UN COMPTE

Se créer un faux compte ou en pirater un existant demande un **test étendu Mental + Indice du commlink / Piratage (X, 1 heure)** où X est fonction du type de compte souhaité (indiqué entre parenthèses après le nom du compte).

Une fois le compte hacké, le nœud fait un test d'Indice / N. S'il obtient au moins autant de succès que l'indice du cyberdeck l'intrusion est détectée, le compte supprimé et des mesures de sécurité prises.

Une fois que le hacker possède un compte, il peut sans aucune crainte effectuer toutes les actions classiques autorisées par ce type de compte. Autoriser un nouveau SIN à entrer est une action normale d'un gestionnaire de sécurité, par exemple.

### ACTIONS ILLEGALES

Une action est considérée comme illégale si elle ne correspond pas à l'activité classique d'un compte. Le test regroupe à la fois l'action et la discrétion avec laquelle elle est effectuée.

#### EFFECTUER UNE ACTION ILLEGALE

Pour effectuer une action illégale, le hacker doit réussir un test de **Mental / Piratage**. Le malus du nœud s'applique. Le seuil est généralement égal au nombre de marks nécessaires dans SR5. Si le hacker n'a pas un seul succès à ce test, il est automatiquement repéré.

**Remarque :** Éditer le flux vidéo d'une caméra ou transférer des données à l'extérieur du nœud sont généralement des actions illégales.

## COMBAT MATRICIEL

Le combat matriciel se déroule comme un combat de mêlée classique. Le Mental remplace l'Agilité et le Piratage (combat matriciel) remplace la compétence Mêlée. Le nœud impose toujours un malus aux attaques des hackers, combattre est une action illégale (sauf pour le personnel de sécurité). Les cyberdecks (pas les commlinks) fournissent une « armure matricielle » égale à leur indice. Les dégâts de base sont égaux à l'indice du cyberdeck ou de la CI.

Les attaquants qui le peuvent choisissent quel moniteur de condition est affecté par leurs attaques. Si la cible est en **RV coldsim** les dommages physiques sont convertis en étourdisants. Les **CI** n'ont que des moniteurs matriciels qui encaissent tous les types de dommages.

## PIRATER A LA VOLEE

Pour pirater à la volée (voir à travers une caméra en direct par exemple, sans posséder de compte), le hacker effectue un test de **Mental / Piratage** (le malus de nœud s'applique). Si le hacker obtient un nombre de succès :

- Supérieur ou égal à l'indice du nœud, il réussit et n'est pas repéré même si son Score de Surveillance augmente de 1.
- Supérieur ou égal à l'indice du nœud divisé par deux, il réussit mais est repéré et son Score de Surveillance augmente de l'indice du nœud.
- Inférieur à l'indice du nœud divisé par deux, il ne réussit pas, est repéré et son Score de Surveillance augmente de l'indice du nœud.

## SE FAIRE REPERER

Si le hacker n'a pas un seul succès à son action illégale, il est automatiquement repéré. Sinon, le nœud effectue un test d'**Indice du nœud / N**. Si le nœud obtient au moins autant de succès que l'action du hacker alors ce dernier est repéré et son Score de Surveillance augmente de 1.

## OVERWATCH

Toute action illégale ratée ou complication augmente de 1 le Score de Surveillance. Un échec critique l'augmente de 5.

## AGENTS

Les tests effectués par un agent se font avec l'Indice de l'agent dés et sa compétence est égale à 1 plus la moitié de l'indice (arrondi à l'inférieur).

## BOTS

## SERVEURS

## LES TECHNOMANCIENS

### REALITE VIRTUELLE

Les technomanciens en RV sont obligatoirement en **hotsim**. Ils n'ont pas accès au mode coldsim.

### PERSONA INCARNE

Le persona incarné est le « **cyberdeck** » du technomancien. Son indice est égal à sa **Magie**. Le technomancien possède une « armure matricielle » égale à son Mental. Les dégâts qu'il inflige en combat matriciel sont égaux à son Charisme.

### DRAIN

Le drain est toujours au moins égal à **3**. L'attribut Mental réduit le drain. Si l'attribut réduisant le drain n'est pas supérieur ou égal au drain alors le technomancien coche un nombre de cases dans son moniteur étourdisant égal à la différence.

Le drain, physique ou mental n'est pas soignable. Seul le repos permet de récupérer.

### TISSAGE

Le tissage n'est accessible qu'aux technomanciens complets, les spécialistes n'y ont pas accès.

Un technomancien peut ajouter un nombre de dés égal à son score de Magie ÷ 3 (arrondi au supérieur) à un test matriciel. Cependant, cela engendre un technodrain étourdisant égal au score de Magie. Le technodrain du tissage est toujours au moins égal à 3.

### ACTIONS MATRICIELLES

Un technomancien utilise les mêmes Attributs et Compétences dans la Matrice qu'un decker. Les compétences propres aux technomanciens ne sont utilisées que pour les pouvoirs de technomancien et avec l'Attribut Magie.

Un technomancien utilise un commlink ou un cyberdeck comme un decker, sans Magie, avec son Mental.

### TECHNOMANCIENS SPECIALISES

Un technomancien spécialisé ne peut pas utiliser le Tissage. De plus, il ne peut utiliser qu'une seule des deux compétences de technomancien (choisir à la création) : Compilation ou Résonance.

### COURANTS

### FORMES COMPLEXES

Les formes complexes sont des « sorts » affectant la Matrice et ne pouvant être lancés qu'en RV.

Les formes complexes ne subissent pas le malus imposé par le niveau du nœud aux actions de piratage.

Quand dans la description de la forme complexe il est fait mention d'un indice, il s'agit de celui du nœud, de la CI ou du commlink, ou de la Magie du technomancien cible.

La **puissance** d'une forme complexe est toujours égale à la **Magie** du technomancien. Ce dernier peut décider de sur-lancer une forme complexe.

Le temps d'**apprentissage**, en jours, d'une nouvelle forme complexe est 12 divisé par le nombre de succès obtenus à un test de **Magie / Informatique (Programmation)**.

## LANCER UNE FORME COMPLEXE

### 1. CHOISIR LA FORME COMPLEXE

**Lancement multiple** : le score de Magie et d'éventuels bonus sont répartis entre les différentes formes (minimum 2 par forme).

**Sur-lancement** : le technomancien peut décider de sur-lancer une forme complexe en faisant un puissant effort de volonté. Il subit alors 1 case de dommages physiques à cause de l'effort, la puissance de la forme complexe est doublée et le drain est physique.

### 2. CHOISIR LA CIBLE

### 3. CHOISIR LA PUISSANCE DE LA FORME COMPLEXE

La puissance est toujours égale à la Magie du technomancien sauf en cas de sur-lancement.

### 4. LANCER LA FORME COMPLEXE

Le lancement d'une forme complexe se fait avec un test de **Magie / Résonance**. Le seuil est généralement égal à l'indice de la cible (nœud, CI, cyberdeck, etc.).

### 5. DETERMINER L'EFFET

### 6. RESISTER AU DRAIN

Après avoir lancé un sort le technomancien subit des dommages étourdissants (auxquels il ne peut pas résister) égaux à Code du drain de la forme complexe moins l'Attribut de drain. Le code de drain est doublé si le sort a été sur-lancé et les deux attributs mentaux sont utilisés pour le réduire.

Le technomancien peut choisir d'assigner des succès excédentaires de son test de lancement de forme complexe pour réduire le drain (ils ne comptent plus alors dans la réussite de la forme complexe).

### 7. DETERMINER LES EFFETS SECONDAIRES

Pas de modification.

## FORMES COMPLEXES D'ATTAQUE

### REDUCTION DE PUISSANCE

Cible : appareil      Durée : M      Drain : P+1

Chaque succès excédentaire obtenu réduit de 1 l'indice de la cible. L'indice revient à son score initial après un reboot. Cette forme complexe ne peut pas affecter un nœud entier, seule une entité (CI, cyberdeck, technomancien, etc.) peut être affectée si son indice est inférieur ou égal à la puissance de la forme complexe.

### PIC DE RESONANCE

Cible : appareil      Durée : I      Drain : P

Test de Magie / Résonance contre l'indice de la cible. Chaque succès excédentaire obtenu inflige 1 case de dégât matriciel supplémentaire. Les dommages de base sont égaux à la puissance de la forme complexe.

## FORMES COMPLEXES DE DEFENSE

### BOMBE D'INTERFERENCES

Cible : Persona      Durée : I      Drain : P+2

Test de Magie / Résonance. On additionne la puissance de la forme complexe avec les succès obtenus, si cette somme est supérieure à la somme des indices des ennemis alors toutes les CI, hacker ou technomanciens adverses ont perdu le technomancien.

### SUTURE

Cible : Sprite      Durée : P      Drain : P-2

Test de Magie / Résonance. Chaque succès obtenu soigne une case du moniteur de condition du sprite. La forme complexe doit être de puissance au moins égale à celle du sprite.

### VOILE D'INTERFERENCES

Cible : Persona      Durée : M      Drain : P-1

Test de Magie / Résonance avec 1 pour seuil dans une grille publique, 2 dans les autres.

## FORMES COMPLEXES DU RESEAU

### CANAL DE RESONANCE

Cible : appareil      Durée : M      Drain : P - 1

Test de Magie / Résonance.

### GRILLE TRANSCENDANTE

Cible : personnel      Durée : I      Drain : P - 3

Les effets durent pendant un nombre de minutes égal aux succès du test de Magie / Résonance.

### INDIC

Cible : persona      Durée : P      Drain : P - 2

Test de Magie / Logiciels.

## NETTOYEUSE

Cible : persona      Durée : P      Drain : P + 1

Pour chaque succès obtenu au test de Magie / Résonance, le score de surveillance est réduit de 1.

## TEMPETE D'IMPULSIONS

Cible : persona      Durée : M      Drain : P

Test de Magie / Résonance avec pour seuil l'indice du nœud.

## FORMES COMPLEXES DES APPAREILS

### ÉDITION

Cible : fichier      Durée : P      Drain : P + 2

Test en opposition Magie / Résonance vs Mental / Informatique. La puissance de la forme complexe doit être supérieure ou égale à l'indice du nœud.

### MARIONNETTISTE

Cible : appareil      Durée : I      Drain : P + 4

Test opposé Magie / Résonance contre Indice / N ou Indice / Logiciels ou Magie / Résonance. Un succès excédentaire permet de faire faire une action gratuite, deux une action à -2 dés et trois une action sans malus.

### VOILE DE RESONANCE

Cible : appareil      Durée : M      Drain : P - 1

Test en opposition Magie / Résonance vs Mental / Logiciels.

## FORMES COMPLEXES SUPPRIMEES

### DISPERSION

Cette forme complexe n'existe pas en SRA, elle est remplacée par Réduction de puissance.

### INJECTION DE [ATTRIBUT MATRICIEL]

Cette forme complexe n'existe pas en SRA.

## SPRITES

### 1. CHOISIR LE TYPE ET LA PUISSANCE DE L'ESPRIT

La puissance du sprite est égale au score de Magie du technomancien ou au double de ce score. Dans ce dernier cas, le technomancien cela lui demande un puissant effort de volonté qui lui cause 1 case de dommages physiques et la puissance du sprite est doublée.

### 2. COMPILER UN SPRITE

La compilation se fait avec un test de **Magie / Compilation (Compilation du type de sprite)**. Le seuil est égal à la **puissance du sprite**.

Le drain d'une compilation est égal à la **puissance du sprite** (minimum 3) plus la marge d'échec de la

compilation si elle n'a pas réussi.

Le drain est étourdissant si la puissance du sprite est égale à la Magie du technomancien, physique si elle est égale au double. En cas de drain physique, les deux attributs mentaux sont additionnés pour résister au drain.

Le technomancien peut choisir d'assigner des succès excédentaires de son test de compilation au drain (ils ne comptent plus alors dans la réussite de la compilation).

### TACHES DES SPRITES COMPILES

Cf. SR5 p. 238.

### INSCRIRE UN SPRITE

Inscrire un sprite se fait avec un test de **Magie / Compilation (Enregistrement du type de sprite)**. Le seuil est égal à la **puissance du sprite plus ses succès à un test de Puissance / ½ Puissance** (arrondi au supérieur). Le **drain** pour inscrire un sprite est égal à la **puissance du sprite** (minimum 3).

Un technomancien peut lier jusqu'à Mental sprites.

### TACHES DES SPRITES INSCRITS

Cf. SR5 p. 258.

### DECOMPILATION DE SPRITES

Test opposé de **Magie / Compilation (Décompilation)** contre un test de **Puissance (+ le nombre de services qu'il lui reste à rendre si le sprite est inscrit) / Compilation** de l'invocateur. Le **drain est égal à la puissance** du sprite.

### CARACTERISTIQUES DES SPRITES

Un sprite utilise sa Puissance pour déterminer le nombre de dés qu'il lance pour un test.

### COMPETENCES

Un sprite possède toujours les compétences suivantes : **Logiciels** et **Informatique**, à 1 plus la moitié de sa puissance (arrondi à l'inférieur) ; **maximum 4**.

Les **autres compétences** qu'il peut posséder (indiquées dans sa description) ont aussi un score égal à 1 plus la moitié de sa puissance (arrondi à l'inférieur), **maximum 4**.

Seuls les sprites libres peuvent avoir plus de 4 dans une compétence.

Les sprites coursiers, crackers et d'erreur possèdent la compétence Piratage. Les sprites machine possèdent Électronique.

### INITIATIVE

Cf. SR5 p. 261.

### POUVOIRS DES SPRITES

Cf. SR5 p 259. Tous les sprites ont accès au pouvoir Spécialisation.

### COOKIE

Test de Puissance / Piratage opposé à

Mental / Informatique de la cible.

### DIAGNOSTIQUE

Test de Puissance / Électronique. Chaque succès supplémentaire donne +1 dé pour réparer ou utiliser l'appareil.

### GREMLINS

Test de Puissance / Électronique opposé à Indice / N de la cible.

### SPECIALISATION

Le sprite possède une spécialisation donnée dans un compétence qu'il possède.

### TEMPETE D'ELECTRONS

Test de Puissance / Piratage (Cybercombat) opposé à Indice / N de la cible. Si le test réussit, la cible subit des dommages égaux à la Puissance du sprite plus les succès

excédentaires.

## SUBMERSION

Cf. SR p. 260.

### ÉCHO

**Neurofiltre** : « armure matricielle » +1. Peut être pris deux fois.

**[Programme] de résonance** : cet écho n'est pas utilisé en SRA.

**Upgrade de [attribut matriciel]** : cet écho n'est pas utilisé en SRA.

# DEPLACEMENT ET POURSUITE

## DEPLACEMENT

### FATIGUE

Une **complication** donne un point de fatigue (dommage étourdissant), un **échec critique** au moins 3.

### MARCHER, COURIR ET SPRINTER

Chaque créature peut se déplacer d'au plus sa vitesse de marche au cours d'un tour de combat, quelles que soient ses autres actions.

Le tableau suivant indique le déplacement en mètre pendant un tour de combat (3 secondes). Le personnage doit utiliser une action Courir pour bénéficier de la vitesse de course, et faire un test de **Réaction / Athlétisme (Sprint)** pour avoir le bonus de sprint.

Métatype	Marche	Course	Sprint
Elfe, Humain	Carrure	Carrure × 4	+1,5 m / succès
Nain	Carrure-2	(Carrure-2) × 3	+1 m / succès
Ork	Carrure-2	(Carrure-2) × 4	+1,5 m / succès
Troll	Carrure-2	(Carrure-2) × 3	+1 m / succès

L'humain moyen a 3 en Carrure et Réaction. Il peut donc marcher à la vitesse de 3 mètres par tour de combat (3,6 km/h). Il court sans effort 24 mètres en un tour de combat (soit le 100 mètres en 25 secondes). Un athlète (6 en Carrure et Réaction et 5 en Athlétisme avec le sprint en spécialité) en 9,4 secondes (24 + 9 mètres (8 dés donnant 6 succès) par tour de combat), ou en 12,5 secondes sans forcer.

### SAUTER

Sauter se fait avec un test de **Carrure / Athlétisme (Saut)**. La distance maximale pouvant être sautée horizontalement est égale à Carrure × 1,5 mètres, et verticalement Taille du personnage × 1,5 mètres.

Saut	Distance parcourue
Longueur avec élan	2 m / succès
Longueur sans élan	1 m / succès
Hauteur	0,5 m / succès

### ESCALADER

Escalader se fait avec un test de **Carrure / Athlétisme (Escalade)**. La vitesse d'escalade est la moitié de celle de la marche. Le seuil du test dépend de la surface. Le MJ décide de combien tests sont nécessaires.

Surface	Seuil
Grillage, arbre, mur de pierres disjointes	1
Mur de briques	2
Mur lisse	3
Surface glissante ou mouillée	+1

### NAGER ET RETENIR SON SOUFFLE

Nager se fait avec un test de **Carrure / Athlétisme (Natation)**. La vitesse de nage est égale à la moyenne de la Carrure et de l'Agilité du personnage. Chaque succès au test ajoute 1 mètre à la distance parcourue, 2 mètres pour les elfes et les trolls.

Tout le monde peut retenir son souffle une minute (20 tours de combat). Un test de **Mental / Athlétisme (Natation)** permet d'ajouter à cette durée 15 secondes par succès.

## VEHICULES ET DRONES

Cf. SR5 p. 199.

### ATTRIBUTS DES VEHICULES

#### MANIABILITE

La maniabilité est divisée par deux (arrondi inférieur).

#### VITESSE

Cf. SR5 p. 199.

#### ACCELERATION

L'accélération n'est pas utilisée.

#### STRUCTURE

La structure correspond à la Carrure chez les créatures.

#### BLINDAGE

Le blindage correspond à l'armure et fonctionne de la même manière : il réduit les dommages subis par le véhicule. Contrairement aux armures portées par les créatures, elle n'est pas divisée par deux par rapport à celle de SR5.

## AUTOPILOTE

En mode automatique (drone), l'autopilote remplace la Réaction pour le pilotage.

## SENSEURS

Le test de perception d'un drone est un test de Senseurs / Acuité. Si un rigger est plongé dans le drone, il effectue un test de Senseurs / Perception.

## INITIATIVE

Les drones ont une initiative égale à :  $2 \times \text{Autopilote} + 4d6$ . Un pilote en manuelle ou en RA utilise son initiative physique, sinon il utilise celle de sa RV.

## MONITEUR DE CONDITION

Les véhicules ignorent les dommages étourdissants, sauf les électriques. Les drones possèdent 3 plus leur Structure cases, les véhicules 8 plus leur Structure. Ils possèdent tous un malus de -1 toutes les 3 cases cochées.

## PILOTAGE

### PILOTAGE UTILISANT LA RA OU LA RV

Un programme d'assistance **RA** donne +1 dé (cf. p. 52), la **RV** ajoute aussi ses bonus cumulatifs (coldsim +1 et hotsim +2) aux tests de pilotage.

Si le pilote est directement connecté en RV au véhicule qu'il contrôle, son **initiative** est augmentée de +5 (comme un hacker directement connecté à un serveur).

## AUTOSOFTS

Cf. SR5 p. 272.

Les autosofts sont les compétences des drones. L'attribut Senseurs est utilisé avec Acuité, Autopilote est utilisé avec les autres autosofts.

## POURSUITE

La Manœuvrabilité et la Vitesse des véhicules de Shadowrun 5 sont conservées mais l'accélération n'est pas utilisée.

Ces règles sont aussi utilisables quand des créatures sont impliquées. Les piétons métahumains sont considérés comme ayant une vitesse égale à zéro et les cyclistes (ou métahumains en rollers ou skateboard) et créatures à quatre pattes (ou plus) ont une vitesse égale à 1.

## INDICE DE CIRCULATION

L'indice de circulation va de 1 à 6.

1. Heure de pointe et mauvaises conditions météo  
Conditions météo infernales (tempête de neige)  
Terrain extrêmement difficile (rues étroites encombrées)  
Carambolage  
Hors route
2. Heure de pointe

- Conditions météo extrêmes (tempête)
- Terrain difficile (rues étroites ou encombrées)
- Route non goudronnée et peu entretenue
- 3. Circulation importante  
Mauvaises conditions météo  
Mauvaise route (non goudronnée ou mal entretenue)
- 4. Circulation permettant de dépasser facilement  
Autoroute par temps de pluie
- 5. Circuit de pilotage  
Autoroute et bonnes conditions météo
- 6. Autoroute éclairée à 3h du matin par beau temps  
Circuit de pilotage seul par beau temps

## CATEGORIE DE VEHICULES

Les catégories de véhicules sont: volant (+2), créature ou deux roues (+1), quatre roues (0), camion (-1) et navire (-2).

## VITESSE MAXIMUM

Vitesse maximum = Max. (Vitesse du véhicule, Indice de circulation + Catégorie de véhicules). Si un véhicule possède une vitesse supérieure à six, quand l'indice de circulation est égal à six, sa vitesse maximum est égale sa vitesse, quand l'indice de circulation est égal à cinq, sa vitesse maximum est égale à sa vitesse moins un.

## INDICE DE POURSUITE

L'Indice de poursuite est le nombre représentant la distance entre les deux véhicules (minimum 1 au départ). Au départ elle est fixée par le MJ et est inférieure ou égale à la vitesse maximum du poursuivant. Quand l'indice de poursuite dépasse la vitesse maximum du poursuivant pendant deux tours de poursuite, ce dernier est semé. Quand l'indice de poursuite atteint zéro, le poursuivi est rattrapé (voir § Contact !). Quand elle est négative, le poursuivi est dépassé par le poursuivant si ce dernier le veut et si le poursuivi ne tente pas une action Accrocher (voir § Contact !).

## TOUR DE POURSUITE

À chaque tour de poursuite, les protagonistes effectuent un test de Réaction + Manœuvrabilité du véhicule / Pilotage (ou Carrure / Athlétisme pour les créatures). Le nombre de succès est limité par la vitesse maximum. Le poursuivi ajoute ses succès à l'Indice de poursuite, le poursuivant les soustrait.

## TOPOGRAPHIE

Le MJ note la somme des succès du poursuivi afin de déterminer la distance parcourue. Ainsi il peut déterminer quand le poursuivi entrera ou sortira d'un bouchon, atteindra l'autoroute, etc. Par exemple, il indique au joueur du pilote qui est poursuivi que son personnage pourra atteindre dans 12 succès un lieu qu'il vise et le joueur peut ainsi évaluer les risques à prendre pour y arriver rapidement.

## PRENDRE DES RISQUES

Un pilote peut choisir de prendre des risques (prendre la bande d'arrêt d'urgence, traverser un étalage, rouler sur le trottoir, etc.). Dans ce cas, il se fixe un seuil de réussite (minimum 2) à son test de pilotage. S'il réussit il ajoute ce seuil à son nombre de succès avant de modifier l'Indice de poursuite. S'il échoue, il soustrait ce seuil à son nombre de succès avant de modifier l'Indice de poursuite. Si ce nombre (en valeur absolue) multiplié par deux est supérieur ou égal au seuil alors le pilote doit faire un test d'accident avec un seuil égal au risque qu'il a pris.

Exemple : Garuk prend beaucoup de risques (seuil égal à 4) pour rattraper Rob. Son test de pilotage ne donne qu'un seul succès et est donc raté. Il soustrait donc -3 à l'Indice de poursuite (car il est le poursuivant), ce qui revient à ajouter +3 ; de plus, comme  $6 (|-3| \times 2)$  est supérieur au seuil (4), il doit faire un test d'accident avec un seuil égal à 4. La poursuite est mal engagée, surtout que Rob a lui aussi pris des risques mais moindre (seuil égal à 2) et a fait trois succès à son test de pilotage. Rob ajoute donc 5 à l'indice de poursuite, en plus des 3 de Garuk et Rob s'éloigne considérablement de Garuk.

## CONTACT !

Une fois au contact (Indice de poursuite égal à zéro), les actions suivantes sont possibles :

**Aborder** : des créatures d'un véhicules peuvent passer d'un véhicule à l'autre en réussissant un test de Carrure / Athlétisme (Saut) dont le seuil dépend de la difficulté à s'accrocher à l'autre véhicule (minimum 2). En cas de chute, les dégâts sont égaux à trois fois l'Indice de circulation.

**Accrocher** : cette action est à l'initiative de l'un des pilotes mais les deux effectuent un test de pilotage opposé dont les succès s'ajoutent à la Structure du véhicule piloté. Si le perdant n'a pas fait plus de succès que la différence entre les deux scores, il doit effectuer un test d'accident avec un seuil égal à cette différence, sinon, la vitesse maximum de son véhicule est réduite de la différence. Si la vitesse du véhicule du perdant tombe à zéro, son véhicule est immobilisé.

**Canarder** : les pilotes et les passagers peuvent se tirer dessus selon les règles classiques (seuil de tir égal à 1 pour toutes les armes). Cette action est aussi possible quand l'Indice de poursuite est égal à 1, mais le seuil pour les tirs est 2.

**Percuter** : cette action est à l'initiative du poursuivant. Il effectue un test de pilotage et le nombre de succès obtenu est le seuil du test d'accident que le poursuivi doit effectuer. Si le véhicule du poursuivant est équipé d'un bélier, le seuil du test d'accident est augmenté de +1.

## CHANCE

La Chance (du pilote ou de la créature, pas des passagers) peut être utilisée d'une manière particulière pendant une poursuite. Pour 1 point de Chance, pour ce tour, la Catégorie de véhicules d'un adversaire est réduite de un (minimum -1). Cela peut se traduire par un obstacle ou un problème impromptu qui oblige l'autre à ralentir (exemples : le feu passe au rouge, un camion coupe sa trajectoire, un échafaudage s'écroule, de nombreux drones ou des lignes électriques gênent la progression d'un volant). Il est possible de dépenser plusieurs points de chance pour réduire de un la Catégorie de véhicules de plusieurs adversaires, un par point de Chance. Il est aussi possible de dépenser trois points de Chance pour réduire de deux la Catégorie de véhicules d'un seul adversaire (minimum -1), cette utilisation interdit l'autre utilisation.

## CAS PARTICULIERS

Avec la magie et les augmentations, il est possible d'avoir des piétons qui se déplacent très vite, et donc n'ont pas une vitesse égale à zéro. Voici une approximation de la vitesse en km/h des véhicules de Shadowrun 5 (résultat obtenu par comparaison avec SR4 qui a révélé des incohérences). Les vitesses des volants de SR5 sont probablement à revoir car trop lents.

- 0 : < 8 km/h
- 1 : de 9 à 20 km/h
- 2 : de 21 à 30
- 3 : de 31 à 60 km/h
- 4 : de 61 à 120 km/h
- 5 : de 121 à 160 km/h
- 6 : de 161 à 220 km/h
- 7 : de 221 à 350 km/h
- 8 : > 350 km/h

## ACCIDENT

Un test d'accident est un test de pilotage dépendant de ce qui a causé l'accident.

Les dégâts d'un crash sont égaux à la vitesse du véhicule multipliée par trois, à laquelle s'ajoute la marge d'échec du test d'accident. Les dégâts sont causés au véhicule et à ses occupants. Le blindage (et ses équipements (ceinture, airbags, etc.)) peuvent réduire les dégâts causés au véhicule (respectivement aux passagers).

## DOMMAGES ET PASSAGERS

# MAGIE

## BASES DE LA MAGIE

### DRAIN

Le drain est toujours au moins égal à **3**. Pour un mage hermétique, l'attribut Mental réduit le drain ; pour un chaman, c'est l'attribut Charisme. Si l'attribut réduisant le drain n'est pas supérieur ou égal au drain alors le magicien coche un nombre de cases dans son moniteur étourdissant égal à la différence.

Le drain, physique ou mental n'est pas soignable. Seul le repos permet de récupérer. La blessure que s'inflige le mage pour le drain physique nécessite aussi du repos pour être soignée.

### REACTIFS

Un magicien peut utiliser un réactif (donnant un bonus de dés dans la limite du score de la **compétence** utilisée) pour une action magique afin d'avoir des **dés supplémentaires**.

## PERCEVOIR LA MAGIE

Pour remarquer un effet magique non évident comme peut l'être une boule de feu, il faut effectuer un test de **Intuition / Perception**. Le seuil est égal à la compétence utilisée par le magicien moins la puissance de l'effet. Celui qui peut percevoir l'effet a un **bonus** de +2 dés s'il possède la compétence (ou la connaissance correspondant), sinon +1 dé si son score en Magie est positif.

## LOGE MAGIQUE

## TRADITIONS

### TRADITION ABORIGENE

Combat : Bêtes

Détection : Terre

Illusion : Guide

Manipulation : Air

Santé : Plantes

Drain : Charisme

+1 dé pour invoquer des esprits dans le désert.

Sorts préférés :

### TRADITION AZTEQUE

Combat : Gardien

Détection : Feu

Illusion : Eau

Manipulation : Bêtes

Santé : Plantes

Drain : Charisme

+1 dé pour invoquer des esprits dans la jungle.

Sorts préférés :

### TRADITION BOUDDHISTE

Combat : Air

Détection : Guide

Illusion : Feu

Manipulation : Eau

Santé : Terre

Drain : Charisme

+1 dé pour invoquer des esprits en montagne.

Sorts préférés :

### TRADITION CHAMANIQUE

Combat : Bêtes

Détection : Eau

Illusion : Air

Manipulation : Homme

Santé : Terre

Drain : Charisme

+1 dé pour invoquer des esprits en ville ou plaine ou forêt ou jungle (choisir à la création du personnage).

Sorts préférés :

### MAGIE DU CHAOS

Combat : Feu

Détection : Air

Illusion : Homme

Manipulation : Eau

Santé : Terre

Drain : Mental

+1 dé pour invoquer des esprits dans un lieu de savoir (bibliothèque, laboratoire, observatoire, etc.).

Sorts préférés :

### **THEURGIE CHRETIENNE**

Combat : Feu

Détection : Eau

Illusion : Terre

Manipulation : Guide

Santé : Air

Drain : Charisme

+1 dé pour invoquer des esprits dans un lieu de culte chrétien.

Sorts préférés :

### **TRADITION DRUIDIQUE**

Combat : Bêtes

Détection : Eau

Illusion : Air

Manipulation : Terre

Santé : Plantes

Drain : Mental

+1 dé pour invoquer des esprits dans un lieu de culte druidique.

Sorts préférés :

### **TRADITION HERMETIQUE**

Combat : Feu

Détection : Air

Illusion : Eau

Manipulation : Terre

Santé : Homme

Drain : Mental

+1 dé pour invoquer des esprits dans une loge hermétique.

Sorts préférés :

### **TRADITION HINDOUE**

Combat : Bêtes

Détection : Eau

Illusion : Air

Manipulation : Feu

Santé : Plantes

Drain : Mental

+1 dé pour invoquer des esprits en Inde.

Sorts préférés :

### **TRADITION ISLAMIQUE**

Combat : Gardien

Détection : Terre

Illusion : Air

Manipulation : Feu

Santé : Plantes

Drain : Mental

+1 dé pour invoquer des esprits dans un lieu de culte islamique.

Sorts préférés :

### **TRADITION KABBALISTIQUE**

La magie kabbalistique est une tradition fondée sur la possession.

Combat : Air

Détection : Terre

Illusion : Eau

Manipulation : Ouvrier

Santé : Feu

Drain : Mental

+1 dé pour invoquer des esprits dans un lieu de culte juif.

Sorts préférés :

### **MAGIE NOIRE**

Combat : Feu

Détection : Eau

Illusion : Air

Manipulation : Homme

Santé : Terre

Drain : Charisme

+1 dé pour invoquer des esprits dans un lieu de pouvoir matériel (bureau de direction, assemblée nationale, etc.).

Sorts préférés :

### **TRADITION NORDIQUE**

Combat : Gardien

Détection : Eau

Illusion : air

Manipulation : Terre

Santé : Feu

Drain : Charisme

+1 dé pour invoquer des esprits en montagne.

Sorts préférés :

### **VOIE DE LA ROUE**

Combat : Terre

Détection : Guide

Illusion : Eau

Manipulation : Feu

Santé : Air

Drain : Charisme

+1 dé pour invoquer des esprits à Tír na nOg.

Sorts préférés :

### **TRADITION SHINTOÏSTE**

Combat : Air

Détection : Eau

Illusion : Bêtes

Manipulation : Homme

Santé : Plantes

Drain : Charisme

+1 dé pour invoquer des esprits dans un lieu de culte shinto.

Sorts préférés :

### **SORCELLERIE TRADITIONNELLE**

La sorcellerie traditionnelle est une tradition fondée sur la possession.

Combat : Terre

Détection : Eau

Illusion : Air

Manipulation : Ouvrier

Santé : Plantes

Drain : Mental

+1 dé pour invoquer des esprits en utilisant de nombreux objets et symboles.

Sorts préférés :

### **TRADITION VAUDOU**

Le vaudou est une tradition fondée sur la possession.

Combat : Gardien

Détection : Eau

Illusion : Guide

Manipulation : Ouvrier

Santé : Homme

Drain : Charisme

+1 dé pour invoquer des esprits dans le but de faire un zombie.

Sorts préférés :

### **TRADITION WICCAN**

Combat : Feu

Détection : Eau

Illusion : Air

Manipulation : Terre

Santé : Plantes

Drain : Mental

+1 dé pour invoquer des esprits dans un lieu de culte traditionnel.

Sorts préférés :

### **TRADITION WUXING**

Combat : Feu

Détection : Terre

Illusion : Eau

Manipulation : Guide

Santé : Plantes

Drain : Mental

+1 dé pour invoquer des esprits dans un lieu magique.

Sorts préférés :

## TRADITION ZOROASTRIENNE

Combat : Gardien

Détection : Feu

Illusion : Eau

Manipulation : Homme

Santé : Terre

Drain : Mental

+1 dé pour invoquer des esprits dans un lieu de culte zoroastrien.

## SORCELLERIE

### PUISSANCE

La puissance d'un sort est toujours égale au score de Magie du lanceur de sorts.

Ce dernier peut décider de sur-lancer un sort.

### PORTEE

Les sorts sont à vue mais certains sorts (comme les sorts de combat indirects) nécessitent de cibler physiquement, ils possèdent alors un seuil dépendant de la portée.

### LANCEMENT DE SORT

#### 1. CHOISIR LE SORT

**Lancement multiple** : le score de Magie et d'éventuels bonus sont répartis entre les différents sorts (minimum 2 dés par sort).

**Sur-lancement** : le lanceur de sorts peut décider de sur-lancer un sort en utilisant le pouvoir de son sang. Il s'entaille alors (le drain devient physique), la puissance du sort (et le drain) est doublée.

#### 2. CHOISIR LA CIBLE

Voir portée.

#### 3. CHOISIR LA PUISSANCE DU SORT

La puissance d'un sort est **toujours égale à la Magie**

du lanceur de sorts, deux fois la Magie s'il décide de sur-lancer le sort.

#### 4. LANCER LE SORT

Le lancement d'un sort se fait avec un test opposé de **Magie / Sorcellerie (Lancement de sorts) contre Attribut visé / Sorcellerie (Contresort) (ou 3)** ou un test de **Magie / Sorcellerie (Lancement de sorts) avec un seuil**.

Le magicien peut utiliser un réactif pour obtenir plus de dés (maximum égal à la compétence Sorcellerie).

#### 5. DETERMINER L'EFFET

#### 6. RESISTER AU DRAIN

Après avoir lancé un sort le magicien subit des dommages étourdissants (auxquels il ne peut pas résister) égaux à Code du drain du sort moins l'Attribut de drain. Le code de drain est doublé si le sort a été sur-lancé.

Le magicien peut choisir d'assigner des succès excédentaires de son test de lancement de sorts pour réduire le drain (ils ne comptent plus alors dans la réussite du sort).

Le drain des sorts en SRA est égal à celui de **SR5 + 2**. Le drain des sorts sur-lancés est égal à (celui de SR5 + 2) multiplié par deux.

#### 7. DETERMINER LES EFFETS SECONDAIRES

Pas de modification.

## CARACTERISTIQUES DES SORTS

### SORTS DE COMBAT

La cible subit des dommages égaux à la puissance du sort plus les succès excédentaires du magicien lors de son lancement de sort.

**Direct** : l'armure ne réduit pas les dommages. Si le nombre de succès est supérieur ou égal à l'attribut, le sort est un succès ; sans effet sinon. L'attribut visé est la **Carrure** pour les sorts physiques, le **Charisme** pour les sorts mana.

**Indirect** : ces sorts nécessitent de cibler physiquement. La **portée** de base (seuil du sort égal à 1) est **(Magie × Magie) mètres**. Au delà de cette distance, on additionne 1 au seuil du sort pour chaque fraction supplémentaire de Magie × Magie mètres séparant le magicien de sa cible. L'**armure** réduit les dommages mais le sort possède une pénétration d'armure égale à Magie ÷ 2 (arrondi à l'inférieur). Le magicien doit toucher sa cible, dans le cas d'une cible unique, ou la cible doit utiliser une action *Se défendre*, dans le cas d'un sort de zone (le magicien doit cibler le centre du sort).

## SORTS DE DETECTION

**Portée** : la portée des sens ou de la détection est égale à (**Magie x Magie**) en mètres. Les sorts à portée étendue multiplient cette distance par 10.

**Actif** : l'Attribut visé est Charisme. La cible fait un test opposé au lancement du sort. Le contresort s'applique.

**Passif** : le nombre de dés utilisés pour les tests de Perception à travers le sort est égal au nombre de succès du lancement du sort.

## SORTS DE SANTE

Le magicien réduit sa réserve de dé du score **effectif d'Augmentation** (cf. § Augmentation (AUG), p. 10) de la cible (arrondi au supérieur). Ainsi pour un total d'augmentations de 3,1 et un attribut Augmentation de 6, le malus sera de 4 dés (3,1 arrondi au supérieur). Le contresort s'applique.

## SORTS D'ILLUSION

L'Attribut visé est Mental. La cible fait un test opposé au lancement du sort. Le contresort s'applique.

## SORTS DE MANIPULATION

**Dommages** : les sorts infligeant des dommages ont une valeur de dégâts égale à leur puissance et une pénétration d'armure de zéro. L'armure réduit les dommages.

**Mental** : L'Attribut visé est Charisme. La cible fait un test opposé au lancement du sort. Le contresort s'applique.

**Physique** : L'Attribut visé est Carrure. La cible fait un test opposé au lancement du sort. Le contresort s'applique.

## CONTRESORT

### DEFENSE CONTRE LES SORTS

En une action ou une interruption, le mage effectue un test de **Magie / Sorcellerie (Contresort)**. Il **répartit les succès** sur les personnes qu'il voit (lui y compris), maximum Magie personnes. Les succès sont ajoutés à ceux de la cible du sort ou réduits de ceux du lanceur de sorts. Chaque cible ne peut recevoir qu'au plus Sorcellerie succès.

Le contresort est conservé jusqu'à ce que le magicien en fasse un autre ou perde de vue ses protégés ou tombe inconscient ou se projette dans l'astral.

### DISSIPATION

Le test de dissipation est un test de **Magie / Sorcellerie (Contresort)** du « dissipateur » contre **Puissance du sort** à dissiper.

Pour dissiper un rituel, le seuil est égal à la Puissance du sort + 1 par participant.

## RESISTANCE DES OBJETS

Le seuil des sorts affectant les objets dépendant du type d'objet.

Type d'objet	Seuil
Naturel	1
Manufacturé de basse technologie	2
Manufacturé de haute technologie	3-4
Complexe et de très haute technologie	5+

## RITUELS

Cf. SR5 p. 298.

Les rituels permettent de mieux contrôler un sort, et donc d'en choisir la puissance.

### EXECUTER UN RITUEL

#### ÉTAPE 1 : CHOISIR LE LEADER

#### ÉTAPE 2 : CHOISIR LE RITUEL

#### ÉTAPE 3 : CHOISIR LA PUISSANCE

#### ÉTAPE 4 : ETABLIR LA FONDATION

#### ÉTAPE 5 : FAIRE UNE OFFRANDE

#### ÉTAPE 6 : REALISER LE RITUEL

#### ÉTAPE 6 : SCELLER LE RITUEL

Test en équipe de **Magie / Magie rituelle** avec un seuil égal à 2 fois la puissance du rituel.

#### ÉCHEC DU RITUEL

Drain égal aux succès d'un test de **Puissance x 2 / 3** (arrondi au plus près).

## TYPES DE RITUELS

### HOMONCULE

La résistance de l'objet est ajoutée au seuil du test de Sceller le rituel.

Ses compétences sont égales à la moitié de la Puissance du rituel, arrondie au supérieur (maximum 3).

### VEILLEUR

Ses compétences sont égales à la moitié de la Puissance du rituel, arrondie au supérieur (maximum 3).

## CONJURATION

### INVOCATION

#### 1. CHOISIR LE TYPE ET LA PUISSANCE DE L'ESPRIT

La puissance de l'esprit est égale au score de Magie de l'invocateur ou au double de ce score. Dans ce dernier cas, l'invocateur utilise le pouvoir de son sang. Il s'entaille alors (le drain est physique) et la puissance de l'esprit est doublée (ainsi que le drain).

#### 2. TENTER L'INVOCATION

L'invocation se fait avec un test de **Magie / Conjuración (Invocation)**. Le seuil est égal à la **puissance de l'esprit**.

Le mage peut utiliser un **réactif** afin de lancer plus de dés. Un réactif ajoutent un nombre de dés égal à sa puissance (maximum égal à la compétence d'invocation) et sont consommés même si l'invocation n'a pas réussi.

#### 3. RESISTER AU DRAIN

Le drain d'une invocation est égal à la **puissance de l'esprit** (minimum 3); plus la marge d'échec de l'invocation si elle n'a pas réussi.

Le drain est étourdissant si la puissance de l'esprit est égale ou inférieur à la Magie de l'invocateur, physique si elle est égale au double.

Le magicien peut choisir d'assigner des succès excédentaires de son test d'invocation au drain (ils ne comptent plus alors dans la réussite de l'invocation).

### LIEN

Lier un esprit à soi se fait avec un test de **Magie / Conjuración (Contrôle)**. Le seuil est égal à la **puissance de l'esprit plus ses succès à un test de Puissance / 1/2 Puissance** (arrondi au supérieur). Un seul réactif de la puissance de l'esprit ne suffit pas à donner des dés de bonus (maximum égal à sa compétence de Conjuración), il en faut Puissance. Le **drain** pour lier un esprit est égal au seuil du test de Contrôle.

Un esprit peut être **lié à un objet** de basse technologie (anneau, talisman, vieille lampe à huile, etc.) plutôt qu'à son invocateur, mais, dans ce cas, le premier service

demandé à l'esprit lié est d'obéir à la personne qui utilise l'objet. Il faut donc que l'esprit lié doive au moins deux services (dont un est dépensé pour qu'il obéisse au porteur de l'objet auquel il est lié). L'objet doit contenir un **réactif** d'une puissance au moins égale à celle de l'esprit.

### BANNISSEMENT

Le bannissement est un test opposé de **Magie / Conjuración (Bannissement)** et l'esprit résiste avec un test de **Puissance (+ le nombre de services qu'il lui reste à rendre si l'esprit est lié) / Conjuración (Invocation)** de l'invocateur. Le **drain est égal à la puissance** de l'esprit. Un réactif peut être utilisé comme pour l'invocation. Chaque succès excédentaire du magicien bannissant fait perdre un service à l'esprit. Quand tous les services de l'esprit sont perdus, l'esprit est banni et retourne dans son plan. Le drain est égal à la Puissance de l'esprit (minimum 3) plus le nombre de services qu'il devait au début du bannissement si l'esprit est lié.

Les magiciens ont un malus de **-2 dés** pour bannir un esprit d'un type qu'ils ne peuvent pas invoquer.

### ESPRITS

#### ATTRIBUTS

Les esprits ne possèdent pas d'attribut **Augmentation**. Leur attribut **Magie** est égal à leur puissance. Leur attribut **Chance** est égal à la moitié de leur puissance (arrondi supérieur). Cependant, seuls les esprits libres utilisent leur Chance, les esprits contrôlés peuvent utiliser celle de leur invocateur.

Dans l'**astral**, tous les Attributs des esprits sont égaux à leur puissance.

#### COMPETENCES

Un esprit possède toujours les compétences suivantes : **Esquive, Observation astrale** et **Perception**, à la moitié de sa puissance (arrondi au supérieur) ; **maximum 4**.

Les **autres compétences** qu'il peut posséder (indiquées dans sa description) ont aussi un score égal à 1 moitié de sa puissance (arrondi au supérieur), **maximum 4**.

Seuls les esprits libres peuvent avoir plus de 4 dans une compétence.

#### INITIATIVE

Les esprits lancent 2d6 pour déterminer leur initiative physique.

#### POUVOIRS

Les pouvoirs sont ceux de Shadowrun 5.

Un esprit matérialisé possède le pouvoir Immunité aux armes normales qui leur confère une Armure renforcée (cf. p. 77).

**POUVOIRS OPTIONNELS**

Les pouvoirs optionnels sont ceux de Shadowrun 5. Les suivants sont accessibles à tous les esprits.

**SPECIALISATION**

L'esprit possède une spécialisation donnée dans une compétence qu'il possède.

**COMPETENT**

Ce pouvoir permet d'augmenter une **compétence de +1** (maximum = Puissance ou 4, le plus petit). Ce pouvoir optionnel peut être pris plusieurs fois mais alors il s'applique à des compétences différentes.

**CARACTERISTIQUES DES ESPRITS****Esprit de l'air**

CAR	AGI	REA	MEN	CHA	INT
P-2	P+3	P+4	P	P	P

Compétences : Arme exotique, Mêlée, Athlétisme

**Esprit des bêtes**

CAR	AGI	REA	MEN	CHA	INT
P+2	P+1	P	P	P	P

Compétences : Mêlée, Athlétisme

**Esprit de l'eau**

CAR	AGI	REA	MEN	CHA	INT
P	P+1	P+2	P	P	P

Compétences : Arme exotique, Mêlée

**Esprit du feu**

CAR	AGI	REA	MEN	CHA	INT
P	P+2	P+3	P	P	P

Compétences : Arme exotique, Mêlée, Athlétisme

**Esprit de l'homme**

CAR	AGI	REA	MEN	CHA	INT
P	P	P+2	P	P	P

Compétences : Mêlée, Sorcellerie

**Esprit de la terre**

CAR	AGI	REA	MEN	CHA	INT
P+4	P-2	P-1	P	P	P

Compétences : Arme exotique, Mêlée

**Esprit gardien**

CAR	AGI	REA	MEN	CHA	INT
P+1	P+2	P+2	P	P	P

Compétences : Arme exotique, Contresort (i. e. : compétence Sorcellerie utilisée uniquement pour le contresort), Mêlée

**Esprit guide**

CAR	AGI	REA	MEN	CHA	INT
P+1	P-1	P+2	P	P	P

Compétences :

**Esprit des plantes**

CAR	AGI	REA	MEN	CHA	INT
P+3	P-1	P+2	P	P	P

Compétences : Mêlée, Athlétisme

**Esprit ouvrier**

CAR	AGI	REA	MEN	CHA	INT
P+1	P+1	P+1	P	P	P

Compétences : Artisanat, Mêlée

**ENCHANTEMENT****ALCHIMIE**

Cf. SR5, p. 307.

**ÉTAPE 1 : CHOISIR LE SORT**

Cf. SR5 p. 307.

**ÉTAPE 2 : CHOISIR LA PUISSANCE DU SORT**

Contrairement au lancement de sort, l'alchimie permet de choisir une puissance différente de la Magie du magicien.

**ÉTAPE 3 : CHOISIR LA PIÈCE MAÎTRESSE**

Cf. SR5 p. 307.

**ÉTAPE 4 : CHOISIR LE DÉCLENCHÉUR**

Cf. SR5 p. 308.

**ÉTAPE 5 : CRÉER LA PRÉPARATION**

Cf. SR5 p. 308.

Test de **Magie / Enchantement (Alchimie)** avec un seuil égal à la Puissance divisée par 2 (arrondir au supérieur) de la préparation. Il est possible d'utiliser un

réactif pour ce test, dans la limite du score d'Enchantement. Les succès excédentaires donnent le **Potentiel** de la préparation (minimum 1).

### ÉTAPE 6 : RESISTER AU DRAIN

Le drain est celui du sort (SR5 + 2) auquel s'appliquent les modificateurs liés à l'alchimie. Si le drain ainsi modifié est supérieur à la Magie de l'alchimiste, le drain est physique.

### ARTEFACT

Cf. SR5, p. 310.

### ÉTAPE 1 : CHOISIR LA FORMULE

### ÉTAPE 2 : OBTENIR LE TELESMA

### ÉTAPE 3 : PREPARER LA LOGE MAGIQUE

### ÉTAPE 4 : DEPENSER DES REACTIFS

### ÉTAPE 5 : CONCEVOIR LE FOCUS

### ÉTAPE 6 : RESISTER AU DRAIN

### OBSERVATION ASTRALE D'ARTEFACTS

Test d'**Intuition / Enchantement (Création d'artefact)** contre **2 x Puissance** de l'artefact.

### DESENCHANTEMENT

Pour désactiver un focus, il faut réussir un test opposé de **Magie / Enchantement (Désenchantement)** contre **Magie du possesseur / Puissance** de l'artefact.

Pour rompre un focus, il faut réussir un test de **Magie / Enchantement (Désenchantement)** contre **Puissance de l'artefact / Enchantement (Création d'artefact)** de l'enchanteur.

### SEPARATION

Pour séparer une préparation, il faut réussir un test opposé de **Magie / Enchantement (Désenchantement)** contre **(Puissance de l'artefact + 1 par karma utilisé pour l'éventuelle fixation) / Enchantement (Alchimie)** du possesseur.

## APPRENTISSAGE DE SORTS

Cf. SR5 p. 301.

Le test d'apprentissage est Mental / <la compétence concernée>.

## ADEPTES

### DRAIN

Les adeptes résistent au drain avec l'attribut **Mental** ou **Charisme**, en fonction de leur tradition. Si le drain est supérieur à leur Magie, il est physique, étourdissant sinon. L'adepte coche un nombre de case égal à Drain – attribut de drain dans le moniteur de condition correspondant. Si le pouvoir drainant demande un test, l'adepte peut utiliser des succès pour réduire le drain.

### POUVOIRS D'ADEPTE

Le niveau de chaque pouvoir est **limité par la Magie** du personnage en plus de toute autre limitation indiquée par le pouvoir en lui-même.

#### ANALYTIQUE (0,2 x NIVEAU)

Niveau maximum : Mental.

Chaque niveau de ce pouvoir donne +1 dé aux tests de Mental qui impliquent la reconnaissance de formes, l'analyse d'indices, l'observation, la résolution d'énigmes, ou des problèmes basés sur la logique. Il ne pas ajouter de dés à des tests d'Électronique sauf à des fins d'identification. Par exemple, ce pouvoir ne pas aider à la réparation d'une arme à feu, mais il aidera l'adepte à reconnaître le bruit caractéristique de son tir.

#### ARME ELEMENTAIRE [ÉLEMENT] (0,4)

**Prérequis** : arme focus

Comme Frappe élémentaire excepté que ce pouvoir s'applique à une arme focus et non une partie du corps.

#### ARME EN MAIN (0,2)

L'adepte peut dégainer en une action gratuite toute arme se trouvant à portée de main dans un étui, un fourreau ou un holster.

#### ARMURE MYSTIQUE (1 x NIVEAU)

Cf. SR5 p. 312.

Ce pouvoir donne un point d'armure (y compris dans l'astral) par niveau. Ne compte pas dans l'encombrement.

#### ATTRIBUT AMELIORE [ATTRIBUT] (0,4 x NIVEAU)

Cf. SR5 p. 312.

Augmente un seul attribut (physique ou mental, mais pas spécial, choisi en même temps que ce pouvoir) d'un point par niveau jusqu'au maximum augmenté de l'attribut.

### AUGMENTATION D'ATTRIBUT [ATTRIBUT] (0,2 x NIVEAU)

Cf. SR5 p. 312.

Une **action** est nécessaire pour activer ce pouvoir. Ce pouvoir n'agit que sur un attribut standard précis (physique ou mental, mais pas spécial, choisi en même temps que ce pouvoir). En une action, l'adepte fait un test **Magie / (Niveau du pouvoir + 1)**. L'attribut est augmenté du nombre de succès, dans la limite du maximum augmenté de l'attribut. L'attribut reste augmenté pendant un nombre de tours de combat égal au niveau de ce pouvoir. Le **drain** est égal au score augmenté de l'attribut. Le niveau de ce pouvoir est limité à 4.

### AUGMENTATION DE COMPETENCE [COMPETENCE] (0,5 x NIVEAU)

Une **action** est nécessaire pour activer ce pouvoir. Ce pouvoir n'agit que sur une compétence précise et choisie en même temps que ce pouvoir. En une action, l'adepte fait un test **Magie / Niveau du pouvoir**. Le score de la compétence est augmenté du nombre de succès, le bonus ne peut pas dépasser le score initial de la compétence divisé par deux. La compétence reste augmentée pendant un nombre de tours de combat égal au niveau de ce pouvoir. Le **drain** est égal à deux fois le score augmenté de la compétence. Le niveau de ce pouvoir est limité à 4.

### BERSERKER (0,8)

Une **action** est nécessaire pour activer ce pouvoir. Il augmente tous les **attributs** physiques (Carrure, Agilité et Réaction) d'un point (sans maximum) alors que les attributs mentaux (Mental, Intuition et Charisme) sont baissés de 1 (minimum 1). La **Défense** du personnage baisse d'un aussi (minimum 1) sans être recalculée. Le pouvoir dure pendant **2 x Magie tours** de combat et s'active automatiquement lorsque le défaut berserker d'un esprit mentor entre en jeu. L'adepte peut tenter de mettre fin à ce pouvoir en réussissant un test de Magie / Mental (3).

### COMBAT EN AVEUGLE (0,3)

Ce pouvoir divise par deux les malus de visibilité (arrondi inférieur) pour les tests liés au combat (au corps à corps ou à distance).

### COMPETENCE AMELIOREE [COMPETENCE] (0,2 x NIVEAU)

Cf. SR5 p. 312.

Chaque niveau de ce pouvoir permet d'ajouter 1 dé aux tests utilisant la compétence choisie. Le nombre de dés ajouté ne peut pas être supérieur au score de la compétence divisé par 2 (minimum 1).

### CONTRE-ATTAQUE (0,3 x NIVEAU)

L'utilisation de ce pouvoir demande une interruption (Initiative -5). Le personnage doit réussir une parade en mêlée. Si après cette parade réussie il ne fait pas d'action Se défendre ou Se mettre à couvert, sa prochaine attaque de mêlée bénéficiera d'un bonus de dés égal au niveau de ce pouvoir. Non cumulable avec les

manœuvres d'art martial Contre-attaque (counterstrike) et Force opposée (Opposing Force) pages 124 et 139 de Run & Gun.

### CONTROLE CORPOREL (0,7 x NIVEAU)

L'adepte ajoute 1 dé par niveau à tout test social. De plus, plusieurs adeptes ayant ce pouvoir peuvent communiquer entre-eux des choses simples via leur attitude corporel. Le nombre maximum de dés bonus est égal au score de la compétence sociale utilisée.

### CONTROLE DE LA MELANINE (0,2)

Permet de modifier la couleur de la peau et des poils et cheveux. Chaque action d'utilisation de ce pouvoir change la couleur d'un ton. Les tons de peau sont albinos, caucasien, basané, brun et noir ; ceux des poils sont blanc / gris, blond, roux, châtain et noir. L'effet dure Magie heures.

### CONTROLE METABOLIQUE (0,3)

Il faut une action pour déclencher ce pouvoir mais le déclenchement est automatique quand toutes les cases d'un moniteur de condition sont cochées. Le métabolisme du personnage est réduit par un facteur égal à sa Magie (retardant ainsi également le déclenchement des effets initiaux de toxines, de poisons et de maladies). Dans cet état, le personnage ne peut pas agir normalement (mais peut en sortir n'importe quand).

De plus, dans cet état, l'adepte a tellement ralenti son métabolisme que ses signes vitaux sont quasi nuls et que sa chaleur corporelle est très réduite. Toute tentative de détection de ces signes (son, vision thermographique, etc.) voit son seuil augmenter de 2.

### CONTROLE VOCAL (0,2 x NIVEAU)

Cf. SR5 p. 312.

Ce pouvoir permet de modifier sa voix. Pour tromper quelqu'un ou un senseur, il faut réussir un test en opposition de **Magie / Niveau** du pouvoir contre **Intuition / Perception (Ouïe)**.

L'adepte a un dé de bonus pour ses actions sociales impliquant la voix quand il possède ce pouvoir au niveau 3 ou 4, +2 dés au niveau 5.

Le niveau maximum de ce pouvoir est 5.

### CORPS ELEMENTAIRE (1)

**Prérequis** : Frappe élémentaire

Une **action** est nécessaire pour activer ce pouvoir. Le corps de l'adepte se couvre de l'élément choisi pour Frappe élémentaire. Les attaques à mains nues de l'adepte sont traitées comme une Frappe élémentaire avec un **VD de 2 x Magie** et une **PA de - (Magie x 0,5)**. Tout attaquant au corps à corps le touchant subit les mêmes dégâts. Ce pouvoir dure Magie passes d'initiative et peut être désactivé avant en une action gratuite. Une fois désactivée, l'adepte subit un **drain de (Magie x 0,5) + nombre de passes** d'initiatives pendant lesquelles le pouvoir a été actif. Un seul Corps élémentaire peut être activé à la fois.

**COUP CRITIQUE (0,3 x NIVEAU)**

Cf. SR5 p. 312.

Ce pouvoir augmente de **+1 par niveau les dommages** faits avec la compétence de Mêlée (quelle que soit l'arme utilisée ou à mains nues).

Maximum 3 niveaux.

**COUP DE BOULE SPIRITUEL (0,4)**

Une **action** est nécessaire pour activer ce pouvoir. Ce pouvoir est similaire à Frappe spirituelle. L'adepte crée des cornes ou pointes faite de mana sur sa tête qui affectent uniquement les esprits (en combat astral ou physique) utilisable en combat à mains nues. L'allonge de cette arme a une **VD de 0,5 x Magie** et sa **PA est -(0,5 x Magie)**. Elle est active pendant **0,5 x Magie tours** de combat et peut se désactiver en une action gratuite.

**COUP DEVASTATEUR (0,6)**

La VD des attaques à mains nues de l'adepte est multipliée par 2 contre les barrières (comme pour les explosifs).

**COURSE SUR LES MURS (0,2 x NIVEAU)**

Cf. SR5 p. 313. (et Hang time du grimoire)

Le personnage peut courir sur les surfaces verticales. Il doit effectuer un test de **Magie / Athlétisme**. Le nombre de succès indique le nombre de mètres parcourus en une action. De plus, il peut s'accrocher (en une action) aux surfaces verticales et aux plafonds pendant niveau minutes ; il ne doit cependant pas porter d'armure d'indice 7 ou supérieur. L'adepte gagne +1 dé par niveau aux **tests d'escalade** (maximum de dés bonus égal au score de la compétence).

**DECHARGE D'ADRENALINE (0,2 x NIVEAU)**

Cf. SR5 p. 313.

**ÉLASTICITE (0,2 x NIVEAU)**

Permet de pénétrer dans des passages étroits et de se tordre dans tous les sens. Chaque niveau de ce pouvoir donne un dé supplémentaire aux tests d'évasion, pour se libérer de menottes comme de la prise d'un troll. De plus, ce pouvoir donne +1 dé par niveau aux tests d'**habileté manuelle** (maximum de dés bonus égal au score de la compétence).

**EMPATHIE ANIMALE (0,1 x NIVEAU)**

Chaque niveau de ce pouvoir donne un dé supplémentaire aux tests liés aux animaux (maximum de dés bonus égal au score de la compétence).

**FOCUS VIVANT (0,5)**

Ce pouvoir permet d'agir comme un focus de maintien d'une puissance égale à sa Magie. L'adepte souffre du malus de -2 de maintien du sort.

**FRAPPE DESEQUILIBRANTE (0,3 x NIVEAU)**

Une **action gratuite** est nécessaire pour activer ce pouvoir. L'adepte ajoute **Magie à la VD** de son attaque à mains nues pour déterminer si son adversaire est projeté

au sol. L'attaque ne fait **pas de dommage** et est incompatible avec Imposing Stone Martial Arts Technique (p. 138, Run & Gun)

**FRAPPE A DISTANCE (1,5)**

Ce pouvoir permet à un adepte de « transmettre » une attaque physique à « mains nues » pour frapper une cible jusqu'à une distance égale à Magie mètres.

**FRAPPE ELEMENTAIRE [ELEMENT] (0,4)**

**Prérequis** : Mains mortelles

Par une **action**, l'élément choisi entoure les mains ou / et pieds de l'adepte. Les effets de l'élément sont ajoutés à ceux de Mains mortelles. Ce pouvoir peut être désactivé en une action gratuite et l'est si l'adepte tombe inconscient. Chaque élément doit être acheté séparément.

**FRAPPE NEVRALGIQUE (0,6)**

Une **action gratuite** est nécessaire pour activer ce pouvoir. Au lieu d'infliger des dommages, l'attaque **réduit l'Agilité ou bien la Réaction** de 1 par succès excédentaire. Si l'un des deux Attributs est réduit à zéro la cible est paralysée. Contre une cible autre qu'un métahumain, il faut 2 succès pour 1 point de réduction. Ce pouvoir ne fonctionne pas contre les machines, les esprits et les zombies. L'attaque ne fait pas de dommages. Les points perdus se regagnent au rythme d'un par heure.

**FRAPPE PENETRANTE (0,2 x NIVEAU)**

Les attaques de mêlée de l'adepte réduisent l'armure du niveau de ce pouvoir.

Le niveau maximum de ce pouvoir est 3.

**FRAPPE SPIRITUELLE (0,2)**

Une **action gratuite** est nécessaire pour activer ce pouvoir. L'adepte crée une arme courte faite de mana (griffes, dague, masse, etc., suivant sa préférence, mais toujours la même) qui affecte uniquement les esprits (en combat astral ou physique) utilisable en combat à mains nues. Sa **VD est de 0,5 x Magie**. Elle est active pendant **0,5 x Magie tours** de combat.

**GUERISON RAPIDE (0,2 x NIVEAU)**

Cf. SR5 p. 313.

**IMMUNITE NATURELLE (0,2 x NIVEAU)**

Cf. SR5 p. 313.

**JET EN PUISSANCE (0,2 x NIVEAU)**

Chaque niveau dans ce pouvoir permet d'ajouter 2 à la Carrure pour déterminer la portée et ajoute 1 aux dommages.

Le niveau maximum de ce pouvoir est 3.

**LINGUISTIQUE (0,2)**

Ce pouvoir permet à un adepte d'apprendre un langage après une exposition minimum – sans dépense de Karma ni de test. Après **(12 – Magie) heures** (minimum 1 heure) de contact avec le nouveau langage en usage,

l'adepte effectue un Test de **Mental + Intuition / 2**. Le seuil dépend du type de langage (cf. ci-après). S'il réussit, l'adepte développe la compétence de Langage à l'indice 1 sans dépense de Karma. Augmenter la compétence au-delà de ce point nécessite une dépense normale de Karma, mais le temps de base d'apprentissage pour l'adepte est divisé par deux.

Seuil d'apprentissage :

- Courant (Anglais, Cantonais, Espagnol, Japonais) : 1
- Peu courant (Latin, Or'zet, Sperethiel, Swahili) : 2
- Obscur (Araméen, Berbère, Lapon) : 3

### MAINS MORTELLES (0,3)

Cf. SR5 p. 313.

### MAITRISE DES PROJECTILES (0,8)

Ce pouvoir ajoute +1 aux dommages des armes de jets (non explosives). Les armes de jet improvisées (comme les cartes à jouer, les lunettes ou les stylos) font des dommages de (Carrure ÷ 2) P (arrondi au supérieur) dans les mains de l'adepte.

### PARADE DE PROJECTILES (0,2 x NIVEAU)

Cf. SR5 p. 313.

### PASSAGE SANS TRACE (0,4)

Cf. SR5 p. 313.

### PERCEPTION AMELIOREE (0,2 x NIVEAU)

Cf. SR5 p. 313.

### PERCEPTION ASTRALE (0,5)

Cf. SR5 p. 313.

### PERCEPTION DES MOUVEMENTS (0,1x NIVEAU)

L'adepte peut détecter les mouvements autour de lui (jusqu'à **Magie + Niveau mètres**). Pour cela, l'adepte doit réussir un test de **Magie / Niveau** Perception des mouvements dont le seuil dépend de la taille de l'objet ou créature effectuant le mouvement. Le niveau maximum de ce pouvoir est 5.

Taille	Seuil
Chat ou plus petit qu'un chien	3
Plus petit qu'un humain moyen (nain)	2
Métahumain moyen (humain, ork, elfe)	1
Plus grand qu'un humain (troll)	succès automatique

### POIDS PLUME (0,2 x NIVEAU)

Cf. SR5 p. 313.

Le niveau de ce pouvoir s'additionne à la Carrure avant de calculer la distance pouvant être sautée. De plus, chaque niveau donne un dé supplémentaire aux tests de **saut et d'escalade** (maximum de dés bonus égal au score de la compétence). En cas de **chute** les dommages sont calculés comme si la hauteur était réduite de trois fois le niveau du pouvoir en mètres.

Ce pouvoir permet aussi à un adepte de courir jusqu'à

(Magie + niveau) mètres sur une **surface tangible** qui serait normalement incapable de supporter son poids, comme de l'eau par exemple.

### POUMONS DECUPLES (0,1 x NIVEAU)

Chaque niveau de ce pouvoir augmente la durée pendant laquelle un adepte peut retenir sa respiration de 30 secondes (10 Tours de combat). De plus, chaque niveau ajoute un modificateur de réserve de dés de +1 aux Tests de Carrure pour déterminer quand l'adepte se fatigue

### RAGE DE BERSERKER (1)

**Prérequis** : Berserker

Une action est nécessaire pour activer ce pouvoir. Ce pouvoir est comme Berserker excepté que les bonus et malus sont de 2 au lieu de 1 et que la durée est **4 x Magie minutes** et le seuil pour en sortir est 4 au lieu de 3.

### REFLEXES AMELIORES (1,5 OU 2,5 OU 3,5)

Cf. SR5 p. 314.

### RESISTANCE A LA DOULEUR (0,5 x NIVEAU)

Cf. SR5 p. 314.

### RESISTANCE AUX SORTS (0,5 x NIVEAU)

Cf. SR5 p. 314.

Quel que soit l'attribut visé, il est considéré comme augmenté du niveau du pouvoir contre les sorts et pouvoirs magiques dirigés spécifiquement contre l'adepte.

### SCULPTURE FACIALE (0,2 x NIVEAU)

Une **action** est nécessaire pour activer ce pouvoir. Chaque niveau ajoute un modificateur de réserve de dés de +1 à tout test de **déguisement** (maximum de dés bonus égal au score de la compétence). Un adepte est capable de garder son nouveau visage pendant **Magie + Niveau heures**.

De plus, l'adepte peut faire pousser ses poils, cheveux, ongles et cornes dans les limites de son métatype. Une barbe fournie et des cheveux longs demandent 6 heures moins une par niveau. Subir une case de dommages étourdissants permet de réduire la durée d'une heure aussi.

### SENS AMELIORE (0,1)

Cf. SR5 p. 314.

### SENS DU COMBAT (0,8)

Cf. SR5 p. 314.

Ajoute **+1 à la Défense** de l'adepte et +1 dé aux tests de défense. De plus, il a toujours droit à un test de Perception pour éviter d'être surpris.

### SENS DU DANGER (0,2 x NIVEAU)

Cf. SR5 p. 314.

### SENS MAGIQUE (0,1 x NIVEAU)

Ce pouvoir est équivalent au sort Détection de la magie (sans drain), avec une Puissance égale à la Magie de l'adepte. Il faut une action pour utiliser ce pouvoir et un test de **Magie / Niveau** équivalent au lancement du sort. Le niveau maximum de ce pouvoir est 5.

### SENS A MEMOIRE EDEITIQUE (0,3)

Un adepte avec ce pouvoir a la capacité de mémoriser tous types de sensations. En dehors d'une mémoire photographique parfaite, l'adepte peut se rappeler de sons, de textures, de goûts et d'odeurs, et toute combinaison de ces sensations. L'adepte peut se rappeler ces impressions sensorielles à volonté, et se souviendra de ceux et de ce qu'il a mémorisé lors de rencontres ultérieures. L'adepte peut également pratiquer la photolecture (photoReading), accroissant grandement sa vitesse de lecture.

### SOINS EMPATHIQUES (0,1 x NIVEAU)

L'adepte effectue un Test de **Magie / Niveau**. Chaque succès transfère 1 case de dommages physiques de la cible au propre moniteur de condition physique de l'adepte. Le score effectif d'Augmentation de la cible (arrondi au supérieur) est soustrait au score de Magie de l'adepte pour le test. Ce transfert demande **2 tours de combat par case** transférée pendant lesquels l'adepte ne doit rien faire d'autre et être en contact avec la cible. Le niveau maximum de ce pouvoir est 5.

### SOULAGEMENT DE LA DOULEUR (0,7)

Pour utiliser ce pouvoir (seulement **sur autrui**), l'adepte effectue un Test de **Magie / Habileté manuelle**, et soigne un nombre de cases du moniteur de dommages étourdissants égal au nombre de succès obtenus. Le score effectif d'Augmentation de la cible (arrondi au supérieur) est soustrait au score de Magie de l'adepte pour le test. Le massage doit être effectué dans les Magie heures après la cause des dommages. Cette manipulation d'énergie prend **5 minutes par case** de dommage soignée, et l'adepte doit maintenir un contact physique pendant cette durée. Toute interruption signifie que toute amélioration est perdue et le processus doit être recommencé. La cible ne tire aucun profit d'applications successives de Soulagement de la douleur tant que le restant des dommages étourdissants n'a pas guéri naturellement.

### SUBSTANCE (0,2)

Ce pouvoir permet à un adepte de récupérer en trois heures de sommeil et un bon repas par jour la même énergie et autant de forme qu'une personne ne récupérerait qu'après huit heures de sommeil et trois repas. De plus, il peut passer une nuit blanche sans malus.

### TOLERANCE A LA TEMPERATURE (0,1 x NIVEAU)

Chaque niveau de ce pouvoir ajoute un modificateur de réserve de dés de +1 aux tests pour résister aux effets et dommages de l'exposition à des températures extrêmes (magiques ou non). De plus, tous les 3 niveaux, les dégâts de froid ou de feu sont réduits de 1.

### TON AUTORITAIRE (0,8x NIVEAU)

En une action, l'adepte donne un ordre simple à la cible et effectue un test en opposition **Charisme / Influence (Commandement) contre Charisme / Influence**. S'il est réussi, la cible passe sa prochaine action à exécuter l'ordre. Si plusieurs cibles sont visées (maximum = Magie), le test est fait par celle ayant la meilleure Influence et 1 dé par cible supplémentaire est ajouté au test. En situation de combat, les cibles ont un bonus de +3 dés. Les ordres mettant en danger la cible sont ignorés.

De plus, chaque niveau de ce pouvoir permet d'ajouter **1 dé aux tests sociaux** (maximum de dés bonus égal au score de la compétence utilisée). Le nombre de dés ajoutés ne peut pas être supérieur au score de Charisme divisé par 2.

Le niveau maximum de ce pouvoir est 3.

### TRIPES D'ACIER (0,1 x NIVEAU)

Ce pouvoir ajoute un modificateur de réserve de dés de +1 pour les Tests de résistance contre les toxines ingérées.

### VOLONTE DE FER (0,1 x NIVEAU)

Chaque niveau de ce pouvoir donne +1 dé pour résister à un sort ou un pouvoir visant à contrôler ou à altérer magiquement de son esprit (comme un pouvoir de peur) ou ajoute +1 au seuil des tests s'il n'y a pas de test opposé à faire. Ce pouvoir n'est pas cumulatif avec Résistance aux sorts, le joueur choisi lequel s'applique.

## LE MONDE ASTRAL

### ATTRIBUTS ASTRAL

Une créature astrale ne possède pas de corps physique, elle n'a donc que les attributs Charisme, Mental, Intuition, Chance et Magie.

Dans l'espace astral, la Charisme remplace la Carrure, le Mental l'Agilité et l'Intuition la Réaction.

### INITIATIVE ASTRALE

Une créature astrale possède une initiative égale à **2 x Intuition + 3d6**.

### DEFENSE ASTRALE

La défense astrale est égale à **(Intuition + Esquive) ÷ 3** ou **(Intuition + Mêlée) ÷ 3** (arrondi au plus près).

### COMBAT ASTRAL

Le combat astral est un test de **Mental / Mêlée** (Combat astral) contre la Défense astrale.

Il est possible d'utiliser une action de défense totale avec un test de Mental / Esquive ou Mental / Mêlée (Combat astral). Les dégâts sont basés sur le Charisme.

Il est possible d'utiliser des sorts de type mana dans

l'astral, pas de sorts de type physique.

## PISTAGE ASTRAL

Test d'Intuition / Observation astrale (Pistage astral).

## BARRIERES MANA

### CONTOURNER LES BARRIERES MANA

Faire pression sur une barrière astrale demande un test opposé de **Charisme / Observation astrale (Faire pression)** contre un test de Puissance / 1/2 Puissance.

### INTERSECTIONS ASTRALES

Test opposé avec **Charisme / Observation astrale** pour les créatures vivantes et **Puissance / 1/2 Puissance** pour les objets et barrières inanimés.

## CHAMPS MAGIQUES

La puissance des champs magiques va de -24 (pas de magie du tout) à +24 (pure magie), zéro étant le standard du Sixième monde. Un champ magique peut être aligné pour une tradition magique, dans ce cas le malus qu'il impose devient un bonus pour les magiciens de cette tradition.

Un champ magique impose une pénalité égale à sa puissance à tous les tests de Magie, d'observation astrale et de combat astral. Pour les adeptes, le malus s'applique aux actions utilisant des pouvoirs qui s'activent (comme Mains mortelles par exemple). Pour les créatures duales ou astrales, ce malus s'applique à tous leurs tests.

Les focus et sorts maintenus ou ancrés voient leur puissance réduite de la puissance du champ magique. Un focus réduit à zéro de puissance est désactivé, un sort est dissipé.

## REACTIFS

L'utilisation d'un réactif pour une activité magique où ils ne sont pas nécessaires donne un bonus de dés égal au niveau du réactif, dans la limite du score de la compétence utilisée.

## COLLECTER

Test de Mental / Alchimie (Collecte)

## FOCUS

Le focus de **bannissement** ajoute sa puissance au test de bannissement.

Les focus donnant des bonus de dés ajoutent leur Puissance divisée deux (arrondi à l'inférieur) dés.

## ESPRITS MENTORS

Cf. SR5 p. 323.

## INITIATION

Cf. SR5, p. 328.

**Bouclier** : augmente de 1 le seuil des sorts visant les créatures protégées.

**Camouflage** : le seuil de l'Observation astrale est augmenté de grade de l'observé moins le grade de l'observateur (minimum zéro).

**Centrage** : le drain d'une compétence magique par grade d'initiation est réduit de 1.

# MONTER DES PLANS

C'est aux personnages de monter des plans, pas aux joueurs. Pour cela, les personnages vont disposer de **points de plan (PP)** et les joueurs tracent les grandes lignes des plans.

## ACQUERIR DES PP

Une fois que l'équipe s'est mise d'accord sur les grandes lignes du plan, elle peut gagner des points de plan.

Chaque personnage fait un et un seul test de préparation, sur la **compétence** de son choix, tant qu'il arrive à la justifier. Ce test se fait sans modificateur. Chaque succès donne 1 PP.

Ils peuvent aussi dépenser des nuyens en équipement jetable (déguisements, grenades fumigènes, armes, faux SIN, etc.). Le détail de l'équipement n'a pas d'importance mais on considère qu'il est en lien avec les compétences utilisées pour gagner des PP ou très générique (faux SIN, etc.). Chaque **1 000 ¥** dépensés (à ajuster en fonction de l'argent distribué dans la campagne), donnent 1 PP. Les nuyens ainsi dépensés sont définitivement perdus.

Le temps passé sur la préparation par l'équipe est à l'appréciation du MJ.

La réserve de PP est la somme de tous les PP gagnés et est commune à l'équipe. Elle symbolise toutes les compétences utilisées et seules ces compétences peuvent justifier une dépense de PP.

## DEPENSER DES PP

L'équipe peut décider de jouer l'action plutôt que de dépenser des PP.

Seules les actions liées aux compétences ayant été utilisées pour acquérir des PP peuvent faire l'objet de dépense de PP. Ainsi, si l'équipe n'a pas utilisé de compétence de pilotage pour gagner des PP et qu'il y a une poursuite, cette dernière devra se jouer selon les

règles classiques, pas en dépensant des PP.

Si un équipement nécessite un indice, il faut dépenser son indice en PP. Par exemple, utiliser un SIN jetable pour passer un contrôle nécessite un faux SIN d'indice 4, il faut alors dépenser 4 PP.

La dépense de PP doit être justifiée par l'équipe, et le MJ a le dernier mot, comme toujours. Les dépenses de PP sont détaillées dans le tableau ci-après.

Action	PP
Passer un obstacle	1
Obstacle mineur (un seul PNJ ou système local)	+0
Obstacle moyen (équipe de PNJ ou un système global)	+1
Obstacle majeur (autorités, équipe de PNJ d'élites ou un système particulièrement coriace)	+2
Obstacle pouvant déclencher une effusion de sang	+1
Les PJ effacent leurs traces qui permettraient aux autorités de remonter jusqu'à eux ou au commanditaire	+1
Défier toutes les probabilités (par exemple, s'échapper d'un couloir sous le feu de troupes d'élite)	+5

Quand il n'y a plus suffisamment de PP à dépenser, l'action est gérée de manière classique.

## RECUPERER DES PP

Atteindre un objectif (connu ou non des personnages) peut permettre de récupérer des PP (dans la limite de ceux dépensés). Au MJ de décider.

# AIDES ET OBSTACLES

## PNJ

### BRUTES

Cf. SR5 p. 380.

#### MONITEUR DE CONDITION

Il n'y a qu'un seul moniteur de condition, il est égal au plus élevé entre le moniteur de condition physique et étourdissant.

#### ÉQUIPEMENT

Utiliser l'équipement listé dans SR5.

### EXEMPLES DE BRUTES

#### PROFESSIONNALISME 0 : VOYOUS ET DECEREBRES

Cf. SR5 p. 383.

##### BRUTE

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	AUG
3	3	3	2	2	2	2

**Initiative** : 6 + 1D6

**Moniteur de condition** : 8

**Armure** : 0

**Compétences** : Influence 2, Mêlée 2

##### LIEUTENANT

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	AUG
4	4	3	3	3	3	2

**Initiative** : 6 + 1D6

**Moniteur de condition** : 9

**Armure** : 0

**Compétences** : Armes de poing 2, Influence (Intimidation) 3, Mêlée 3, Perception 2, Athlétisme 2

#### PROFESSIONNALISME 1 : GANGERS ET DECHETS DE LA RUE

Cf. SR5 p. 384.

##### BRUTE

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	AUG
4	4	3	3	2	2	2

**Initiative** : 6 + 1D6

**Moniteur de condition** : 9

**Armure** : 0

**Compétences** : Armes de poing 2, Étiquette (La rue) 2(+2), Influence 2, Mêlée 2, Perception 2, Athlétisme 2

##### LIEUTENANT

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	AUG
4	4	4	4	4	4	3(2,7)

**Initiative** : 8 + 1D6

**Moniteur de condition** : 10

**Armure** : 0

**Compétences** : Armes de poing (Semi-automatique) 2(+2), Étiquette (La rue) 3(+2), Influence (Intimidation) 3(+2), Mêlée (Cyberimplants) 3(+2), Perception 2, Athlétisme 2

#### PROFESSIONNALISME 2 : SECURITE CORPORATISTE

Cf. SR5 p. 384.

##### BRUTE

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	AUG
4	3	4	3	3	3	2

**Initiative** : 8 + 1D6

**Moniteur de condition** : 9

**Armure** : 6

**Compétences** : Armes de poing 3, Étiquette 2, Mêlée (Armes contondantes) 2, Perception 2, Athlétisme 3

**Compétences de connaissances** : Criminalité locale 2, Maintien de l'ordre 3

##### LIEUTENANT

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	MAG
4	3	4	4	4	4	3

**Initiative** : 8 + 1D6

**Moniteur de condition** : 10

**Armure** : 6

**Trait** : Magicien

**Compétences** : Armes de poing 2, Conjuración 2, Influence (Leadership) 2(+2), Mêlée (Combat astral) 2(+2), Observation astrale 3, Perception 2, Sorcellerie 3, Athlétisme 2

#### PROFESSIONNALISME 3 : PATROUILLE DE POLICE

Cf. SR5 p. 385.

**BRUTE**

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	AUG
4	4	4	3	3	3	2

**Initiative** : 8 + 1D6**Moniteur de condition** : 9**Armure** : 6**Compétences** : Armes de poing 3, Mêlée 3, Perception 2, Athlétisme 3**LIEUTENANT**

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	AUG
4	4	4(6)	4	4	4	4(3,1)

**Initiative** : 8 + 1D6**Moniteur de condition** : 10**Armure** : 6**Compétences** : Armes de poing 4, Infiltration 2, Influence (Leadership) 3(+2), Mêlée 4, Perception 3, Athlétisme 2**Compétences de connaissances** : Maintien de l'ordre 4**PROFESSIONNALISME 4 : GANG DU CRIME ORGANISE**

Cf. SR5 p. 385.

**BRUTE**

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	AUG
4	5	4	3	4	4	2

**Initiative** : 8 + 1D6**Moniteur de condition** : 9**Armure** : 5**Compétences** : Armes de poing 4, Mêlée 4, Perception 2, Athlétisme 2**Trait** : Dur à cuire**LIEUTENANT**

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	MAG
3	3	4	5	5	5	5

**Initiative** : 8 + 1D6**Moniteur de condition** : 12**Armure** : 6**Compétences** : Armes de poing 2, Compilation 4, Influence (Leadership) 2(+2), Informatique (Cybercombat) 4, Logiciels 4, Mêlée 4, Perception 3, Piratage 4, Résonance 4**Traits** : Renfort naturel, Technomancien**PROFESSIONNALISME 5 : SECURITE CORPORATISTE D'ELITE**

Cf. SR5 p. 386.

**BRUTE**

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	AUG
5(7)	5(7)	5(7)	4	4	4	6(1,9)

**Initiative** : 10 + 1D6 (14 + 3D6)**Moniteur de condition** : 10**Armure** : 9**Compétences** : Armes d'épaule 5, Armes de poing 5, Étiquette (Corporations) 4(+2), Infiltration 4, Mêlée 5, Perception 4, Athlétisme 4**LIEUTENANT**

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	AUG
5(7)	6(8)	5(7)	5	5	5	6(1,3)

**Initiative** : 12 + 1D6**Moniteur de condition** : 12**Armure** : 9**Compétences** : Armes d'épaule 5, Armes de poing 5, Électronique 4, Étiquette (Corporations) 4 (+2), Explosifs 4, Infiltration 4, Influence (Leadership) 2(+2), Informatique 5, Logiciels 4, Mêlée 4, Perception 3, Piratage 5, Athlétisme 4**PROFESSIONNALISME 6 : FORCES SPECIALES**

Cf. SR5 p. 386.

**BRUTE**

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	AUG
6(8)	6(8)	5(8)	4	5	5	6(2,3)

**Initiative** : 10 + 1D6 (16 + 4D6)**Moniteur de condition** : 11**Armure** : 9**Compétences** : Armes d'épaule 5(1×6), Armes de poing 5(1×6), Explosifs 4, Infiltration 4, Mêlée 5, Perception 4, Athlétisme 4(+3)**LIEUTENANT**

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	INT	MAG
6(8)	6(8)	5(8)	5	5	5	9

**Initiative** : 10 + 1D6 (16 + 4D6)**Moniteur de condition** : 12**Armure** : 9**Compétences** : Armes d'épaule 5(1×6), Armes de poing 5(1×6)(+2), Explosifs 4, Infiltration 4, Mêlée 5, Perception 4, Athlétisme 4(+2)

**Traits :** Adepte **Grade d'initiation :** 2

**Pouvoirs d'adepte :** Agilité améliorée 2, Carrure améliorée 2, Compétence améliorée (Armes de poing) 2, Compétence améliorée (Athlétisme) 2, Réflexes améliorés 3

## CONTACTS

## REPUTATION ET RESEAUX

Chaque personnage possède un score de réputation (de 0, par défaut, à 5, le maximum) dans différents réseaux.

Réseau	Description
Corporations	Ares, Lone Star, etc.
Gangs	Ancients, Cutters, etc.
Loisirs	Cuisiniers, joueurs, musiciens, etc.
Magie	Magiciens, adeptes, chamans, etc.
Média	Peoples, journalistes, fans, etc.
Ombres	Shadowrunners, M. Johnson
Pègre	Mafia, Yakuza, Vory, etc.
Politiques	
Religieux	Église catholique, Cercles druidiques, etc.
Sciences	Chercheurs, geeks, nerds, revues scientifiques, etc.
Sport	Sportifs, supporters, etc.

s'inspirer d'Eclipse Phase

## CREATURES

### POUVOIRS

Cf. SR5 p. 396

Les paracratures utilisent leurs pouvoirs avec une puissance égale à leur Magie. Elles subissent alors un drain étourdissant égal à Magie réduit par leur Charisme. Les pouvoirs perpétuels ne génèrent pas de drain.

Elles peuvent doubler cette puissance mais alors subissent un drain physique égal à Magie × 2 réduit par la somme de leurs deux attributs mentaux. Il n'est pas possible de doubler la puissance des pouvoirs perpétuels.

Elles peuvent utiliser les succès de leur test d'activation du pouvoir pour réduire le drain.

**N = Magie ÷ 2** (arrondi au supérieur, maximum 5 sauf exception).

### ACCIDENT

Test opposé de **Magie / N** contre la **Réaction / Compétence adaptée** de la cible.

### ARME NATURELLE

**Durée :** Perpétuelle

### ARMURE

**Durée :** Perpétuelle

Généralement, en SRA, il faut diviser le score d'Armure de SR5 par 2.

### ARMURE RENFORCEE

**Durée :** Perpétuelle

Si la valeur de base de dommages de l'arme modifiée par le type de munition n'est pas supérieure ou égale à la valeur de l'armure renforcée modifiée par la PA de la munition, l'attaque ne fait aucun dommage à la créature, quelques soient les succès de l'attaquant.

### COLLAGE

Test de **Carrure / Athlétisme** avec la **Magie** de la paracrature pour seuil.

### COMPULSION

Test opposé de **Magie / N** contre un test de **Mental / 3** pour la cible.

### CONFUSION

Test opposé de **Magie / N** contre un test de **Sang-froid** pour la cible.

### CONTROLE METEOROLOGIQUE

Test de **Magie / N**.

### DRAIN D'ESSENCE

Test de. Drainer un point d'Essence nécessite un test étendu de **Magie / N** avec pour seuil **Augmentation effective** de la cible (minimum 1 si la victime n'a pas de score d'Augmentation) et durée 1 minute. Si la créature est perturbée ou interrompue avant la fin de ce test, l'Essence n'est pas drainée. L'Essence perdue est un malus aux tests de Magie de la cible. Si une victime perd autant de points d'Essence que son score de Magie ou son Augmentation libre (cf. Augmentation (AUG) p. 10), le plus élevé des deux, elle meurt.

### ENGLOUTISSEMENT

Résister : test opposé de **Carrure / Athlétisme** de la cible contre **Magie ou Carrure (le plus élevé) / 3**.

### HURLEMENT PARALYSANT

Test opposé de **Magie ou Charisme (le plus élevé) / 3** contre **Sang-froid** des cibles.

**IMMUNITE**

L'armure est égale à la Magie de la créature, ou 6 si elle n'a pas de score de Magie.

**INFLUENCE**

Test opposé de **Magie ou Charisme (le plus élevé) / 3** contre **Mental / 3** de la cible.

**PETRIFICATION**

Test opposé de **Magie ou Charisme (le plus élevé) / 3** contre **Intuition / 3** de la cible.

**PEUR**

Test opposé de **Magie / N** contre un test de **Sang-froid** pour la cible.

**REGENERATION**

Test de **Magie ou Carrure (le plus élevé) / 3** soigne Carrure + succès cases.

**TOUCHER PARALYSANT**

Test opposé de **Magie ou Agilité (le plus élevé) / N** contre un test de **Sang-froid** pour la cible.

**FAIBLESSES**

Cf. SR5 p. 403.

**PERTE D'ESSENCE**

Ce pouvoir est remplacé par Perte de Magie, ci-après.

**PERTE DE MAGIE**

Certaines créatures, en particulier lorsqu'elles sont Infectées, n'ont pas de Magie propre ; elles ne subsistent qu'en volant la Magie ou l'Augmentation libre à d'autres êtres vivants (et conscients). En outre, elles perdent lentement la Magie qu'elles ont volée, au rythme d'un point de Magie par mois lunaire.

Si la Magie de la créature est réduite à 0, son temps est compté. Elle mourra d'une mort très déplaisante dans les (Carrure + Mental) jours à moins qu'elle ne puisse se nourrir et regagner de la Magie. Une telle créature est un prédateur affamé à la recherche d'une proie pour survivre, et est donc extraordinairement dangereuse.

Certains pouvoirs des Infectés par le VVHMH accélèrent la perte de Magie. Tout pouvoir qui n'est pas automatique, et qui requiert donc l'usage d'une action pour y faire appel, tire ses forces dans la Magie de la créature Infectée. Chaque usage d'un tel pouvoir accélère la perte de Magie d'une semaine.

**CREATURES ORDINAIRES****CHEVAL**

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	AUG
8	5	5	3	2	2	5

**Initiative** : 10 + 1D6

**Déplacement** : ×3/×10/+6

**Moniteur de condition P / E : 13 / 6**

**Armure** : 0

**Compétences** : Mêlée 2, Perception 3, Athlétisme (Course) 4(+2)

**Pouvoirs** : Armes naturelles (Sabots : VD (CAR+1)P, Allonge 1)

**CHIEN**

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	AUG
4	3	4	3	3	3	5

**Initiative** : 8 + 1D6

**Déplacement** : ×2/×8/+4

**Moniteur de condition P / E : 9 / 8**

**Armure** : 0

**Compétences** : Extérieur (Pistage) 4(+2), Mêlée (Crocs) 3(+2), Perception (Odorat) 3(+2), Persuasion (Intimidation) 2(+2), Athlétisme (Course) 3(+2)

**Pouvoirs** : Armes naturelles (Crocs / Griffes : VD (CAR+1)P), Sens accru (Odorat, Ouïe)

**GRAND FELIN**

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	AUG
6	5	4	3	3	3	5

**Initiative** : 8 + 2D6

**Déplacement** : ×2/×6/+4

**Moniteur de condition P / E : 11 / 8**

**Armure** : 0

**Compétences** : Extérieur (Pistage) 3(+2), Infiltration 4, Mêlée 4, Perception 3, Athlétisme (Course) 3(+2)

**Pouvoirs** : Armes naturelles (Crocs / Griffes : VD (CAR+3)P, PA -1)

**LOUP**

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	AUG
6	3	5	3	3	3	5

**Initiative** : 10 + 2D6

**Déplacement** : ×2/×8/+4

**Moniteur de condition P / E : 11 / 8**

**Armure** : 0

**Compétences** : Extérieur (Pistage) 4(+2), Infiltration 3, Mêlée 4, Perception (Odorat) 3(+2), Athlétisme (Course) 3(+2)

**Pouvoirs** : Armes naturelles (Crocs / Griffes : VD (CAR+2), PA -1), Sens accru (Odorat, Ouïe)

**REQUIN**

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	AUG

5	4	5	1	3	2	5
---	---	---	---	---	---	---

**Initiative** : 10 + 1D6

**Déplacement** :  $\times 3/\times 8/+4$

**Moniteur de condition P / E** : 10 / 6

**Armure** : 1

**Compétences** : Mêlée 5, Perception (Odorat) 4(+2), Athlétisme (Natation) 5(+5)(+2)

**Pouvoirs** : Armes naturelles (Crocs : VD (CAR+2)P, PA - 2), Armure 1

## PARACREATURES

### BARGHEST

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	MAG
7	5	6	4	4	4	5

**Initiative** : 12 + 2D6

**Déplacement** :  $\times 2/\times 6/+4$

**Moniteur de condition P / E** : 12 / 10

**Armure** : 2

**Compétences** : Extérieur (Pistage) 4(+2), Mêlée 5, Perception (Sonar) 3(+2), Persuasion (Intimidation) 4(+2), Athlétisme (Course) 4(+2)

**Pouvoirs** : Armes naturelles (Crocs : VD (CAR+2)P, PA - 1), Armure 2, Immunité (Hurlement de Barghest), hurlement paralysant, Nature duale, Peur, Sens accrus (Odorat, Ouïe, Sonar)

### BASILIC

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	MAG
7	3	3	3	3	1	4

**Initiative** : 6 + 1D6

**Déplacement** :  $\times 1/\times 5/+1$

**Moniteur de condition P / E** : 12 / 8

**Armure** : 4

**Compétences** : Infiltration 2, Mêlée 4, Perception 3, Athlétisme (Natation) 4(+2)

**Pouvoirs** : Armes naturelles (Crocs : VD (CAR+8)P, PA - 1), Armure 4, Pétrification

### CHIEN DE L'ENFER

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	MAG
6	4	5	4	4	3	5

**Initiative** : 10 + 3D6

**Déplacement** :  $\times 2/\times 6/+4$

**Moniteur de condition P / E** : 11 / 10

**Armure** : 1

**Compétences** : Arme à distance exotique 3, Extérieur

(Pistage) 4(+2), Infiltration 3, Mêlée 3, Perception 2, Persuasion (Intimidation) 2(+2), Athlétisme (Course) 3(+2)

**Pouvoirs** : Armes naturelles (Crocs : VD (CAR+1)P, PA - 1), Armure 1, Attaque élémentaire (Feu), Immunité (Feu), Nature duale, Peur, Sens accrus (Odorat, Ouïe, Vision nocturne)

### COCATRIX

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	MAG
4	5	4	2	3	1	4

**Initiative** : 8 + 1D6

**Déplacement** :  $\times 2/\times 8/+3$

**Moniteur de condition P / E** : 9 / 7

**Armure** : 1

**Compétences** : Infiltration 3, Mêlée 4, Perception 2, Athlétisme (Course) 4(+2)

**Pouvoirs** : Armes naturelles (Griffes : VD (CAR)P, PA - 1), Armure 1, Immunité (son propre toucher), toucher paralysant (Queue)

### GOULE

Les Attributs sont ceux d'une goule issue d'un humain moyen.

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	MAG
7	3	5	2	2	3	1

**Initiative** : 10 + 1D6

**Déplacement** : comme le métatype d'origine

**Moniteur de condition P / E** : 12 / 6

**Armure** : 1

**Compétences** : Infiltration 4, Mêlée 4, Observation astrale 3, Perception 3, Athlétisme (Course) 2(+2)

**Pouvoirs** : Armes naturelles (Griffes : VD (CAR+1)P, PA - 1), Armure 1, Conscience, Nature duale, Sens accrus (Odorat, Ouïe)

**Faiblesses** : Allergie (Lumière solaire, Modérée), Exigence alimentaire (Chair métahumaine), Sens réduits (Aveugle)

### RAT DU DIABLE

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	MAG
2	5	5	4	3	2	4

**Initiative** : 10 + 1D6

**Déplacement** :  $\times 1/\times 2/+1$

**Moniteur de condition P / E** : 7 / 9

**Armure** : 0

**Compétences** : Extérieur (Pistage) 3(+2), Infiltration 4, Mêlée 3, Perception 3, Athlétisme (Escalade) 3(+2)

**Pouvoirs :** Armes naturelles (Crocs : VD (CAR+1)P, Allonge -1), Contrôle animal (Rats ordinaires), Dissimulation (Personnelle seulement), Immunité (Toxines)

**Faiblesses :** Allergie (Lumière solaire, Modérée)

### SASQUATCH

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	MAG
8	3	4	3	4	4	4

**Initiative :** 8 + 1D6

**Déplacement :** ×2/×4/+2

**Moniteur de condition P / E :** 13 / 9

**Armure :** 0

**Compétences :** Artisanat 4, Cris d'animaux (connaissance professionnelle) 5, Infiltration 5, Observation astrale 4, Perception 4, Athlétisme 3

**Pouvoirs :** Conscience, Imitation, Nature duale

**Notes :** les sasquatchs ont une Allonge de +1. Certains peuvent avoir les traits Adeptes, Magicien, ou Adeptes mystique.

### VAMPIRE

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	MAG
4	3	5	5	3	3	2D6

**Initiative :** 10 + 2D6

**Déplacement :** ×3/×5/+3

**Moniteur de condition P / E :** 9 / 10

**Armure :** 0

**Compétences :** Infiltration 4, Mêlée 3, Observation astrale 3, Perception 3, Athlétisme (Course) 3(+2)

**Pouvoirs :** Armes naturelles (Crocs : VD (CAR+1)P, PA -1, Allonge -1), Conscience, Drain d'Essence, Forme brumeuse, Immunité (Âge, Pathogènes, Toxines), Infection, Nature duale, Régénération, Sens accrus (Odorat, Ouïe, Vision thermographique)

**Faiblesses :** Allergie (Bois, Grave), Allergie (Lumière solaire, Grave), Exigence alimentaire (Sang métahumain), Perte de MAGie, Sommeil induit (Manque d'air, (Magie) minutes)

**Notes :** Certains vampires peuvent être Adeptes, Magiciens, ou Adeptes mystiques. Ils disposent toujours d'un attribut Magie, qu'ils soient ou non magiquement actifs, et leur Magie de départ est égale à l'indice le plus faible entre 6 et 2D6.

Les vampires peuvent seulement consommer du sang, et subissent des Nausées dans l'heure qui suit l'absorption de toute autre substance. Ils ont une flottabilité inférieure à celle des humains et ont un modificateur de -4 dés à tous les tests liés à la Natation.

Les dommages encaissés suite à leur Allergie à la Lumière solaire ne peuvent guérir par la Régénération, même lorsqu'ils cessent d'y être exposés. Les soins

magiques et normaux restent toutefois efficaces.

## DRACOFORMES

**Compétences communes :** Arme à distance exotique 5(4×6), Mêlée 5(4×6), Conjuración 5(4×6), 10, Observation astrale 5(6×6), Perception 5(4×6), Sorcellerie 5(6×6), Athlétisme (Course, Vol) 5(4×6).

**Pouvoirs communs :** Armes naturelles (Crocs / Griffes : VD (CAR+2)P, PA -4), Armure mystique renforcée (Charisme), Armure renforcée (Carrure), Attaque élémentaire (habituellement Feu), Conscience, Draconique, Nature duale, Sens accrus (Audition à large spectre, Odorat, Vision nocturne, Vision thermographique)

**Pouvoirs individuels :** Compulsion, Contrôle animal, Influence, Peur, Salive corrosive, Souffle nocif, Venin.

**Notes :** Tous les dragons ont le trait Magicien et connaissent la plupart des sorts. Ils ont aussi une Allonge de +2.

### DRAGON OCCIDENTAL

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	MAG
30	7	8	8	8	6	10

**Initiative :** 16 + 2D6

**Déplacement :** ×2/×4/+4 (×3/×7/+5 vol)

**Moniteur de condition P / E :** 35 / 18

**Armure (physique / mystique) :** 9R/9R

### DRAGON ORIENTAL

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	MAG
25	8	8	9	9	6	10

**Initiative :** 16 + 2D6

**Déplacement :** ×2/×4/+4 (×3/×7/+6 vol)

**Moniteur de condition P / E :** 30 / 20

**Armure (physique / mystique) :** 9R/5R

### SERPENT A PLUME

CAR	AGI	REA	CHA	MEN	CHC	MAG
20	9	10	9	9	6	10

**Initiative :** 20 + 3D6

**Déplacement :** ×3/×5/+5 (×4/×8/+7 vol)

**Moniteur de condition P / E :** 25 / 20

**Armure (physique / mystique) :** 8R/5R

## TOXINES, DROGUES ET BTL

Cf. SR5 p. 409.

### UTILISATION DES TOXINES

**Test :** Carrure + Mental + Indice de tout système ou équipement de protection / 2.

**TEST D'ADDICTION**

Physiologique : Mental + Carrure / 2

Psychologique : Mental + Charisme / 2

# EQUIPEMENT

Ce chapitre liste les différences avec Shadowrun 5. L'équipement qui n'est pas listé est identique.

Tout ce qui a trait au système des Limites de SR5 est à ignorer.

« **indice divisé par 2** » signifie que pour les indices 1-2, 3-4 et 5-6 de SR5 voient leurs valeurs passer à 1, 2 et 3 respectivement en SRA et les différents coût et disponibilités restent ceux des indices SR5.

Si les niveaux impairs et pairs donnent le même bonus, le niveau impair ne peut pas être acheté.

Par exemple, l'**augmentation de densité osseuse** en SRA donne les bonus suivants :

- Niveau 1 : Armure +1, Dommages CAR
- Niveau 2 : Armure +1, Dommages CAR + 1
- Niveau 3 : Armure +2, Dommages CAR + 2
- Niveau 4 : Armure +2, Dommages CAR + 3

L'**armure dermique** de SRA donne :

- Niveau 2 : Armure +1
- Niveau 4 : Armure +2
- Niveau 6 : Armure +3

Les niveaux impairs (1, 3 et 5) d'armure dermique ne sont pas disponibles.

Les appareils faisant des tests (autocrocheteur, maglock, etc.) ont indice dés pour le test (ce n'est pas un bonus) avec une compétence égale à indice divisé par 2. Les appareils donnant des bonus de dés le font à la moitié de leur indice.

## ARMES ET ACCESSOIRES

Les armes possèdent les mêmes caractéristiques que celles de Shadowrun 5. La **précision** est supprimée. Les armes de mêlée infligent des dégâts dépendant de la Carrure de l'attaquant au lieu de sa Force. La PA ne s'applique que si la cible porte une armure ou si la zone touchée en porte une. Les **bonus aux dommages** et la **PA** ne sont pas modifiés par rapport à SR5 excepté pour certaines munitions.

### ARMES

**Fouet monofilament** : une action pour préparer l'arme. Sans fil, une action automatique pour préparer l'arme

**Arc** : Un personnage dont la Carrure est inférieure à l'indice de l'arc subit un modificateur de -1 dés par point de différence sur son test d'attaque.

**Walther Palm Pistol** : Mode CC / SA.

### ACCESSOIRES

**Smartgun** : couplé à un système smartlink, un smartgun donne +1 dé aux tests de tir, +2 dés si le smartlink est une augmentation.

**Visée laser** : +1 dé aux tests de tir.

### MUNITIONS

**Balle APDS** : PA -3.

**Balle fléchette** : VD +3, PA +5

**Balle gel** : réduit la Carrure de 2 dans le calcul pour savoir si la cible est au sol (cf. § Étape 4 : appliquez les effets, p. 47).

**Balle Stick-n-Shock** : PA -4.

### PROTECTIONS

L'indice de protection des **armures** est celui de SR5 **divisé par 2** (arrondi au supérieur). Il est soustrait des dommages infligés. Ce nouvel indice est utilisé pour les modifications d'armure.

Les boucliers ne subissent pas la pénalité de mauvaise main, augmentent la Défense de +1 et donnent +2 dés aux actions de parade.

Si les dommages infligés sont inférieurs à l'indice de protection de l'armure, les dommages sont **étourdissants**.

Vêtement	Armure	Disponibilité	Prix
Vêtements renforcés	N (max. 5)	2	N × 150

**Armure morphologique** : Armure 2 (torse et jambes, cumulable avec une autre armure), Dissimulation -6, 1 000 ¥.

**Combinaison caméléon** : -4 dés pour les tests de Perception (Vue) pour détecter l'utilisateur de la combinaison. Pas de bonus sans fil.

### MODIFICATIONS D'ARMURE

**Atténuation thermique** : donne un malus égal à son indice divisé par 2 aux tests de Perception contre la vision thermographique et les senseurs thermiques. Pas de bonus sans fil.

**Protection chimique** : l'indice de la protection chimique réduit la VD des attaques de toxines de vecteur Contact

**Protection électrique** : donne indice points d'Armure contre les dommages d'électricité

**Protection ignifuge** : donne indice points d'Armure contre les dommages de feu

**Protection thermique** : donne indice points d'Armure contre les dommages de froid

## ELECTRONIQUE

Les indices des commlinks et cyberdecks sont ceux de SR5.

**Assistance RA (datasofts, mapsofts, shopsofts, smartlink, etc.)** : +1 dé au test associé

**Tutorsofts** : réserve de dés égale à indice, compétence égale à indice divisé par 2

**Logiciels de compétence** : compétence égale à indice divisé par 2

## AMELIORATIONS DE VISION

**Amplification visuelle** : indice divisé par 2 s'ajoute aux tests

**Système smartlink** : cf. programmes d'assistance RA (+1 dé aux tests d'attaque)

## AMELIORATIONS AUDITIVES

**Amplification auditive** : indice divisé par 2 s'ajoute aux tests

**Reconnaissance spatiale** : bonus de +2 dés pour les tests de Perception visant à localiser la source d'un son.

## MATERIEL D'INTRUSION

**Autocrocheteur** : indice dés pour le test (ce n'est pas un bonus) avec une compétence égale à indice divisé par 2

**Copieur de cartes** : test opposé indice du copieur dés avec une compétence égale à indice divisé par 2 contre indice du maglock dés avec une compétence égale à indice divisé par 2.

## SUBSTANCES CHIMIQUES

**Spray à colle** : test opposé 5 / 3 contre Carrure / Athlétisme

## BIOTECH

**Médikit** : donne un bonus égal à son indice divisé par 2 ou peut s'occuper tout seul des patients avec un test utilisant indice du médikit dés avec une compétence égale à indice divisé par 2.

**Tranqpatch** : on résiste avec un test de Carrure / 2.

**Trauma patch** : test de stabilisation avec Carrure / 3.

## AUGMENTATIONS

La somme des indices d'Essence des augmentations de SR5 d'un personnage ne peut pas être supérieure à l'Attribut Augmentation du personnage. Les bonus des augmentations ne permettent pas de dépasser le **maximum augmenté** d'un personnage (généralement

+2, cf. Table des attributs des métatypes, p. 11).

Cf. SR5 p. 454.

## ATTRIBUTS

Les augmentations améliorant la Force ou la Constitution augmentent la Carrure sauf indication contraire.

## CYBERWARE

### CEPHALOWARE

**Amplificateur gustatif** : indice divisé par 2 est un bonus de dés aux tests.

**Amplificateur olfactif** : indice divisé par 2 est un bonus de dés aux tests.

**Câblage de contrôle de véhicules** : + indice dés aux tests de pilotage, l'indice réduit les malus des tests de pilotage.

**Modulateur vocal** : indice divisé par 2 est un bonus de dés aux tests

**Senseur à ultrasons** : indice divisé par 2 est un bonus de dés aux tests.

**Skilljack** : compétences à 1 + (indice divisé par 2).

### AURICULOWARE

**Filtre sonore sélectif** : indice divisé par 2 est un bonus de dés aux tests.

### SOMATOWARE

**Accroissement de réaction** : sans fil, le bonus de Réaction peut dépasser la Limite normale de +2.

**Armure dermique** : Armure égale au niveau divisé par 2.

**Câblage de compétences** : 1 + (indice divisé par 2) utilisé comme indice de compétence.

**Compartment de contrebande** : Dissimulation de -5

**Compartment digital** : Dissimulation de -5.

**Ossature renforcée** : suppression du bonus de Constitution pour résister aux dommages.

**Réflexes câblés** : sans fil, le bonus de Réaction peut dépasser la Limite normale de +2.

**Substituts musculaires** : remplacer la Force par la Carrure.

**Système move-by-wire** : par niveau, Réaction +1, +1 dé aux tests d'esquive, +1d6 à l'initiative. Câblage de compétences à son niveau +1. Essence : 2 / 3 / 5.

## BIOWARE

### BIOWARE STANDARD

**Augmentation de densité osseuse** : donne une Armure égale au niveau divisé par 2 et un bonus aux dommages à mains nues égal au niveau de l'augmentation moins 1. Les dommages sont physiques.

- Niveau 1 : Armure +1, Dommages CAR
- Niveau 2 : Armure +1, Dommages CAR + 1
- Niveau 3 : Armure +2, Dommages CAR + 2
- Niveau 4 : Armure +2, Dommages CAR + 3

**Défenses immunitaires optimisées** : indice divisé par 2 est un bonus de dés aux tests.

**Extracteur de toxines** : indice divisé par 2 est un bonus de dés aux tests.

**Filtre trachéal** : indice divisé par 2 est un bonus de dés aux tests.

**Glande supratyroïdienne** : augmente l'Agilité, la Carrure et la Réaction de 1 point, mais les niveaux de vies coûtent 25 % supplémentaires.

**Orthoderme** : armure égale à l'indice divisé par 2.

**Phéromones optimisées** : l'indice est un bonus aux tests sociaux.

**Pompe à adrénaline** : l'indice est ajouté aux attributs Carrure, Agilité, Réaction et Mental. Les dommages étourdissants du contrecoup sont réduits de Mental.

**Synthecarde** : l'indice est un bonus aux tests d'Athlétisme.

## BIOWARE DE CULTURE

**Filtre antalgique** : augmente le Mental de +1, les tests de Perception subissent un malus de -2 dés.

**Fixateur de réflexes** : +1 dé pour les tests liés à la compétence. Essence : 0,2. Coût 20 000 ¥.

## VEHICULES

Le blindage n'est pas modifié et réduit les dommages subis par le véhicule.

## EQUIPEMENT MAGIQUE

### REACTIFS

Le prix des réactifs dépend de leur puissance (i.e. nombre de dés bonus).

- Puissance 1 : 100 ¥.
- Puissance 2 : 400 ¥.
- Puissance 3 : 900 ¥.
- Puissance 4 : 1 600 ¥.
- Puissance 5 : 2 500 ¥.
- Puissance n :  $n \times n \times 100$  ¥.

## PACKS

# INDEX

# FEUILLE DE PERSONNAGE

Voir <http://www.archaos-jdr.fr/shadowrun-alternatif/>