

SHADOWRUN COMPANION

Pour Shadowrun 3

(Traduction et résumé des règles)

Traduction de Christophe Puaud

<http://perso.wanadoo.fr/archaos/>

archaos.shadowrun@wanadoo.fr

SOMMAIRE

SOMMAIRE.....	2	AMIS D'UN AMI	21
CREATION DE PERSONNAGES.....	3	<i>Utiliser les amis d'un ami</i>	21
OPTIONS.....	3	<i>Délais et coûts</i>	21
<i>Le système à base de points</i>	3	<i>Les murs ont des oreilles</i>	21
AVANTAGES ET DEFAUTS	3	CONTACTS SPECIAUX	22
<i>Obtenir des avantages et des défauts</i>	3	<i>Membres de club ou d'organisation</i>	22
<i>Limitations</i>	3	<i>Arrangeurs / combinards</i>	22
<i>Enlever des défauts</i>	3	<i>Contacts internationaux</i>	22
<i>Créer des avantages et défauts</i>	4	<i>Shadowland</i>	23
<i>Avantages pour les attributs</i>	4	<i>Informations du contact</i>	23
<i>Avantages et défauts de compétence</i>	4	<i>Vendre la meche</i>	23
<i>Avantages et défauts physiques</i>	4	ENNEMIS	23
<i>Avantages et défauts mentaux</i>	6	<i>Créer des ennemis</i>	23
<i>Avantages et défauts sociaux</i>	8	<i>Caractéristiques d'un ennemi</i>	24
<i>Avantages et défauts magiques</i>	10	<i>Utiliser les ennemis</i>	24
<i>Avantages et défauts matriciels</i>	10	<i>Mourir de la main d'un ennemi</i>	24
<i>Avantages et défauts divers</i>	10	<i>Tuer un ennemi</i>	25
GOULES	13	NOUVEAUX CONTACTS	25
<i>Un personnage joueur Goule</i>	13	<i>Membre d'une tribu amérindienne</i>	25
<i>Infection</i>	13	<i>Trafiquant d'armes</i>	25
ZOOCANTHROPES.....	14	<i>Chasseur de primes</i>	26
<i>Créer personnage joueur Zoocanthrope</i>	14	<i>Agent corporatiste</i>	26
<i>Nature bestiale</i>	14	<i>Esclave corporatiste</i>	26
<i>Forme animale / humaine</i>	14	<i>Chef de gang</i>	26
<i>Nature Duale</i>	14	<i>Soldat de la pègre</i>	26
<i>Régénération</i>	14	<i>Paramédical</i>	27
<i>Allergie et Vulnérabilité à l'Argent</i>	15	<i>Flic en uniforme</i>	27
<i>Rejet du cyberware</i>	15	<i>Reporter</i>	27
OTAKU (RAPPEL DE RV2.0)	15	<i>Mouchard</i>	27
VARIANTES DE METAHUMAINS	15	<i>Flic des rues</i>	27
<i>Albinisme métahumain</i>	15	<i>Doc des rues</i>	27
<i>Variantes</i>	16	REGLES AVANCEES.....	29
COMPETENCES ET ENTRAINEMENT.....	18	KARMA	29
ATHLETISME	18	<i>Distribuer le Karma : une précision</i>	29
<i>Escalade</i>	18	<i>Equilibrer Karma et nuyens</i>	29
<i>Chute</i>	18	<i>Karma et campagne amoral</i>	29
<i>Evasion</i>	18	<i>Faveurs et services</i>	29
<i>Saut</i>	18	<i>Réserve de Karma</i>	29
<i>Soulever / Jeter</i>	18	EVOLUTION TECHNOLOGIQUE	29
<i>Course</i>	19	<i>Réductions dues au niveau de vie</i>	29
<i>Natation</i>	19	<i>Coût du cyberware</i>	29
REGLES OPTIONNELLES D'ENTRAINEMENT	19	<i>Ne pas suivre l'état de l'art</i>	30
<i>Entraînement d'une compétence</i>	19	<i>Déterminer les progrès technologiques</i>	30
<i>Apprendre une nouvelle compétence</i>	20	<i>Progrès technologiques</i>	30
<i>Durée de l'entraînement</i>	20	SYSTEMES DE SECURITE.....	31
AUGMENTER LES ATTRIBUTS.....	20	DOCWAGON	31
CONTACTS ET ENNEMIS.....	21	<i>Contrats</i>	31
MAXIMISER LES CONTACTS.....	21	<i>Appels et réponses</i>	31
NIVEAU DES CONTACTS	21	PAIEMENT ET RECOMPENSES.....	31
<i>Entretien d'un contact</i>	21		
<i>Améliorer le niveau d'un contact</i>	21		

CREATION DE PERSONNAGES

OPTIONS

LE SYSTEME A BASE DE POINTS

Les personnages donnés dans SR3 ont été faits avec 123 points, mais il est conseillé de ne donner que 120 points.

Composante	Coût (120 points)
Race	
Humain	0
Nain ou Ork	5
Elfe ou Troll	10
Métavariante	+5
Goule	+10
Otaku	+30
Zoocanthrope	25
Magie	
Magicien complet	30 (25 points de sorts)
Magicien spécialisé	25(35 points de sorts)
Adeptes	25
Attributs	1 point d'Attribut / 2 points de construction
Compétences	
Compétences actives	1 point de compétence / 1 point de construction
Ressources (¥)	
	Coût Ennemis : Ind. Carac
500	-5 0 0
5 000	0 0 0
20 000	5 1 4
90 000	10 2 6
200 000	15 3 8
400 000	20 4 11
650 000	25 5 14
1 000 000	30 6 17

Race

Le +n indiqué dans le coût des races doit s'ajouter.
Exemple : Un Géant Otaku coûtera 45 points : 10 (Troll) + 5 (métavariante Géant) + 30 (Otaku).

Magie

Il est possible d'acheter des points de sort pour le coût de 25 000 ¥ le point jusqu'à un maximum de 50 points au total. Il est aussi possible d'échanger 5 points de sorts pour obtenir 1 point de construction.

Les adeptes utilisent leurs points de Magie pour acheter leurs pouvoirs.

Les Otakus ne peuvent pas utiliser la magie.

Attributs

Il est recommandé de ne pas laisser les joueurs dépenser plus de 60 points dans les Attributs de leur personnage.

Compétences

Il est recommandé de ne pas laisser les joueurs dépenser plus de 60 points dans les Compétences actives de leur personnage.

Le personnage possède 5 x Intelligence points pour ses compétences de Connaissance et 1,5 x Intelligence pour les langues. Le MJ peut autoriser l'augmentation de ces nombres de points au coût des Compétences Actives.

Ressources

Le personnage doit s'acheter ses niveaux de vie mais possède 2 contacts de niveau 1 gratuits.

Les Zoocanthrope et les Otakus ne peuvent pas dépenser de point en Ressource ; ils commencent avec seulement 5 000 ¥.

Le MJ peut permettre d'utiliser les points de Force comme des points de Karma pour l'initiation ou l'invocation et le contrôle d'un allier.

Les Zoocanthropes ne peuvent pas acheter de cyberware. Les Goules le peuvent mais le coût en Essence est doublé.

AVANTAGES ET DEFAUTS

Cela permet de créer des personnages plus complets et plus personnalisés en améliorant leur historique. Le MJ décide de les employer ou non.

OBTENIR DES AVANTAGES ET DES DEFAUTS

Les joueurs peuvent acheter des avantages ou des défauts à la création de leur personnage.

Les avantages ont une valeur positive et les défauts une négative. En utilisant le système de création avec les priorités, le joueur peut acheter jusqu'à 6 points d'avantages et 6 de défauts. Avec le système des points, le MJ peut autoriser, en plus, que le joueur les achète comme le reste des caractéristiques de son personnage ; un défaut augmentant son total de points utilisables.

Avantages et Défauts pendant le jeu

Le MJ peut autoriser les joueurs à acquérir des Avantages et Défauts pour leurs personnages pendant le jeu. Cela ne peut permettre d'augmenter les Attributs et Compétences, le joueur doit les développer normalement.

LIMITATIONS

En aucun cas, les avantages et défauts ne peuvent permettre de dépasser les limites des Attributs, Compétences et points de sorts imposées par le MJ. De même un seuil de réussite ne peut être inférieur à 2.

ENLEVER DES DEFAUTS

Avec suffisamment d'efforts, un personnage peut minimiser voir annuler un défaut. Ce doit être un processus difficile et long, au MJ de décider de sa faisabilité.

Le MJ peut aussi décider qu'il soit possible d'éliminer un défaut en payant son coût (en positif) fois 10 en Karma utile.

Certains défauts demandent une assistance médicale pour pouvoir être enlevés. Le MJ détermine son coût en nuyens. Les joueurs doivent garder en tête que enlever un défaut peut en rajouter un autre ; exemple : un personnage paie le coût en Karma et en nuyens pour ne plus être aveugle mais se retrouve avec une bombe corticale !

CREER DES AVANTAGES ET DEFAUTS

Le MJ et le joueurs doivent se mettre d'accord ; en général, le coût ne devrait pas dépasser 6 (ou -6).

AVANTAGES POUR LES ATTRIBUTS

Attribut Exceptionnel

Coût : 2

Le joueur peut augmenter le maximum racial d'un attribut de son personnage de 1. Cela accroît seulement le maximum, pas le score de l'attribut. Cette augmentation modifie le calcul du maximum racial. Un Humain avec 7 en Force a une limite maximum de 11 en Force.

Cet avantage ne peut être pris qu'une fois par attribut.

Bonus d'Attribut

Coût : 1

Le joueur ajoute 1 point dans un attribut de son personnage (sauf Essence, Réaction et Magie. Les maximum raciaux ne peuvent pas être dépassés. Seul un Attribut par personnage peut être augmenté.

AVANTAGES ET DEFAUTS DE COMPETENCE

Aptitude/Incompétence

Coût : 4/-2

Un personnage avec une aptitude (resp. incompétence) dans une compétence possède un modificateur de -1 (resp. +1) au seuil de réussite pour tout jet de dé avec cette compétence. Le personnage doit posséder la compétence.

Un personnage ne peut avoir qu'une Aptitude mais plusieurs Incompétences. Le MJ doit faire attention à ce qu'une Aptitude en combat, magie ou informatique ne déséquilibre le jeu.

Incompétence Informatique

Coût : -3

Avec ce Défaut, le personnage a beaucoup de mal à utiliser un ordinateur, un deck ou un objet électronique (utiliser un moyen de télécommunication inhabituel, envoyer un e-mail, programmer un magnétoscope, utiliser une puce,...). De plus, le MJ peut demander à faire un test avec un seuil de réussite de 4 pour accomplir une tâche habituelle en 2061.

Le personnage reçoit un +1 à tous ces seuil de réussite liés à l'électronique.

Terrain Familier

Coût : 2

Le personnage possède un modificateur de -1 à tous ses tests de compétence quand il est dans un endroit familier pour lui. Toute compétence de Connaissance liée à cet Avantage reçoit un -2 à son seuil de réussite.

Cet endroit ne doit pas être très grand (max. un immeuble) ou être peut courant (un désert dans une campagne basée à Seattle pour un homme du désert). Pour un decker, cela peut être un système particulier (le Nexus de Denver par exemple). Beaucoup de deckers corporatistes ont comme lieu familier la matrice de leur corpo. Ce doit être un lieu fixe, et si celui-ci est détruit cet avantage est perdu (sans compensation).

AVANTAGES ET DEFAUTS PHYSIQUES

Les défauts physiques ne peuvent pas être corrigés par le cybware ou la médecine.

Allergie

Coût : -2 à -5

Le personnage est allergique à une substance. Le coût est calculé en additionnant le coût de la rareté (commune ou non) et celui de la gravité.

TABLE DES ALLERGIES		
Caractéristique	Coût	Description
Peu Commune	-1	La substance ou condition est rare : Argent, Or, ...
Commune	-2	La substance ou condition est commune : plastique, lumière solaire, polluants, ...
Légère	-1	Contact désagréable : tous SR +1
Modérée	-2	Contact douloureux : +2 à la puissance des armes faites de cette substance.
Grave	-3	Dommages Légers pour chaque min de contact ou exposition. La puissance des armes faites de cette substance augmente de +2.

Ambidextrie

Coût : 2, 4, 6 ou 8

Chaque 2 points dans cet avantage réduit les malus du à la mauvaise main de 1 (2 armes à feu, 2 armes de mêlée,...).

Articulations Souples

Coût : 1

Le personnage peut mettre son corps dans des positions extrêmes. Il reçoit un modificateur de -1 au SR pour ses tests d'acrobatie et d'évasion. Le MJ peut aussi lui permettre de passer dans des endroits inaccessibles pour d'autres.

Bio-Rejet

Coût : -5 (-2 pour les personnages magiquement actifs)

Le système immunitaire du personnage est particulièrement sensible à tout tissu ou matériel étranger, son corps rejette donc tout implant cybware ou bioware.

Les chamans dont les totems donnent une pénalité au cybware (Aigle et Licorne) ne peuvent prendre ce défaut. Incompatible avec Système Sensible.

Cécité

Coût : -6 (-2 pour les personnages magiquement actifs)

Un personnage aveugle reçoit une pénalité de +6 au SR sur tous les tests impliquant la vue. La vision astrale ne donne qu'un modificateur de +2, le coût est donc moindre

pour les magiciens. Incompatible avec Vision Monochrome et Cécité Nocturne.

Cette cécité provient d'un dysfonctionnement du nerf optique et ne peut donc être enlevée par des cybeyeux. Il n'affecte par le decking ni le rigging.

Cécité Nocturne

Coût : -2 (-1 pour riggers ou deckers)

Le personnage est effectivement aveugle dans la nuit ou les ténèbres. Dans les ténèbres complètes ou des conditions de luminosité minimale le personnage reçoit un modificateur de +6 à tous ces tests basés sur la vue. Incompatible avec Cécité.

Ce Défaut ne s'applique pas dans la Matrice et les senseurs des véhicules peuvent le palier.

Faible Résistance à la Douleur

Coût : -4

Pour calculer les modificateurs de dommages, on les accroît d'un niveau.

Faible Système Immunitaire

Coût : -1

Le personnage réduit son score de Constitution de 1 (min. 1) pour résister aux maladies. C'est souvent la conséquence de considérables modifications cyberware ou bioware.

Grande Tolérance à la Douleur

Coût : 2 par case

Pour chaque point dépensé dans cet avantage, le personnage peut ignorer les modificateurs d'une case du moniteur de condition mental ou physique (voir le pouvoir d'adepte).

Guérison Rapide

Coût : 2

Le SR des tests de soins effectués par le personnage est diminué de 2 (minimum 2).

Immunité Naturelle

Coût : 1 ou 3

Le personnage avec cet Avantage à 1 a développé une immunité ou possède une immunité à une (et une seule) maladie ou toxine naturelle. La maladie ou la toxine n'ont aucun effet sur le personnage.

Cet avantage à 3 donne une immunité à un type de poison, maladie ou toxine.

Infirmité

Coût : -1 à -5

Le personnage possède des aptitudes physiques détériorées. Il peut simplement être quelqu'un ne faisant pas attention à son corps (magicien, decker, ...)

Chaque point d'Infirmité réduit le maximum racial des attributs physiques du personnage de 1.

Jours Comptés

Coût : -6

Un personnage avec ce défaut peut mourir n'importe quand. Il peut avoir une maladie incurable et fatale, une injection d'un poison lent ou une bombe corticale.

Le MJ lance secrètement 3d6, le résultat donne la durée de vie du personnage en mois. A la date donnée, rien ne pourra empêcher sa mort.

Si le joueur change d'avis plus tard et désire que son personnage vive, le MJ peut permettre au joueur de prendre un autre défaut à -6. A lui de voir.

Paraplégique

Coût : -3

Le personnage est paralysé en dessous de la ceinture. Il n'a pas l'usage de ses jambes et sa réserve de combat est divisée par deux (arrondi à l'inférieur).

Les personnages possédant ce défaut sont souvent des deckers, des mages ou des interfacés. La paraplégie ne peut être traitée par le cyberware. Incompatible avec Quadriplégique.

Poussée d'Adrénaline

Coût : 2

Permet au personnage de réagir plus rapidement que la normale pendant les situations de combat. On applique la règle des 6 pour l'initiative. Il subit un modificateur de +1 au SR aux tests de combat et de perception pendant les situations de combat. La poussée d'adrénaline se termine à la fin du combat ou dès que le danger est passé.

Les personnages avec une réaction ou une initiative améliorée par cyberware, bioware ou magie ne peuvent pas avoir cet avantage.

Quadriplégique

Coût : -6

Le personnage est paralysé en dessous du cou, il ne peut effectuer aucune tâche physique. Cela ne modifie pas ses attributs mentaux ni l'usage des compétences mentales. Compatible avec Infirmité.

Le personnage requiert une hospitalisation permanente et l'attention de personnel médical ou de drones pour effectuer des tâches physiques. La quadriplégie ne peut être traitée par la cybertechnologie ni la magie. Elle n'affecte pas les activités astrales ou dans la Matrice.

Réflexes Eclairs

Coût : 2, 4 ou 6

Pour chaque 2 points dépensés en Réflexes Eclairs, le personnage reçoit un bonus de +1 à sa Réaction (max. +3) seulement pour les tests de surprise.

Ce bonus n'affecte pas les dés d'initiative (il n'est pas pris en compte dans l'initiative) mais est cumulatif avec toute autre amélioration de la Réaction pour les tests de surprise.

Il est incompatible avec le pouvoir d'adepte Sens du Combat.

Résistance

Coût : 2

Le personnage gagne un dé supplémentaire de Constitution pour résister aux dommages (cumulatif avec l'armure dermale).

Résistance aux Agents Pathogènes

Coût : 1

Le personnage gagne 1 dé pour résister aux effets d'une maladie.

Résistance aux Toxines

Coût : 1

Le personnage gagne 1 dé pour résister aux effets d'une toxine ou d'une drogue.

Surdité

Coût : -3

Le personnage ne peut pas effectuer de tests d'écoute et reçoit un modificateur de +4 au SR pour tous les tests impliquant l'audition (test de surprise par exemple). La surdité est neural et ne peut donc être remplacée par le cyberware.

Si ce défaut n'affecte pas le rigging ou le decking, il ne coûte que -1 pour les riggers et deckers, sinon le coût est normal.

Système Sensible

Coût : -3 (-2 pour les personnages actifs magiquement)

Le personnage double les pertes d'Essence dues à l'implantation de cyberware et double le Coût Physique du bioware. Le bioware cultivé ou cloné n'est pas affecté.

Incompatible avec Bio-Rejet.

Vision Nocturne

Coût : 2 (1 pour riggers ou deckers)

Le personnage voit normalement la nuit. Mais dans les ténèbres totales, il est aussi handicapé qu'un autre. C'est une vision en lumière faible, comme les Elfes.

Cet avantage n'étant pas très utile dans la Matrice et pour contrôler des drones, les riggers et les deckers peuvent l'acheter à un coût moindre : 1.

Vision Monochrome

Coût : -1

Le personnage voit le monde en noir, blanc et nuances de gris. Il reçoit un modificateur de +4 au SR pour tous les tests où la distinction des couleurs est importante (fils colorés d'un dispositif de mise à feu par exemple).

Cette vision provient d'un dysfonctionnement neural et ne peut donc être enlevée par des cyberyeux. Incompatible avec Cécité.

Volonté de Vivre

Coût : 1 à 3

Chaque point donne une case supplémentaire au moniteur de condition physique. Cette case est rajoutée à droite. Cela permet au personnage d'absorber davantage de dommages avant de mourir. Cela n'affecte pas le moment où le personnage devient inconscient ou est incapacité et ne modifie pas les modificateurs basés sur les blessures.

AVANTAGES ET DEFAUTS MENTAUX

Amnésie

Coût : -2 à -5

Une Amnésie à -2 fait que le personnage ne sait plus qui il est et a oublié son passé mais il se souvient encore de ses compétences. Un personnage avec une Amnésie à -5 ne connaît pas ses attribut, ni ses compétences, il a vraiment tout oublié ; le MJ doit créer la feuille de personnage, celle du joueur doit être vierge.

Berserker

Coût : -1

Le personnage reste au moins 3 rounds en combat (sauf si les ennemis ou le personnage sont morts avant). Il a droit à un test de Volonté (6) pour réduire cette période d'un round par succès (min. 1). Incompatible avec Paralysie en Combat.

Bravoure

Coût : 1

Le personnage a un bonus de -1 au seuil de réussite pour résister à la peur et à l'intimidation (y compris celles causées par des sorts ou des pouvoirs de méta-créatures).

Compulsion

Coût : Variable

La valeur de ce défaut dépend du danger qu'il peut entraîner pour le personnage. Par exemple un personnage maniaque de l'ordre ne supportera pas les retards ni la désorganisation aura un défaut Compulsion à -1. Un decker obsédé par le fait de casser de hauts systèmes de sécurité de corps aura ce défaut à -3.

Education Technique

Coût : 1

Le personnage possédant cet avantage réduit le modificateur des Défauts des tests de Connaissance Théorique à +1 pour une compétence, +2 pour une spécialisation et +3 pour un attribut. Cet avantage peut être combiné avec Education Universitaire.

Education Universitaire (niveau College aux UCAS)

Coût : 2

Le personnage possédant cet avantage réduit le modificateur des Défauts des tests de Connaissance Académique à +1 pour une compétence, +2 pour une spécialisation et +3 pour un attribut. Cet avantage peut être combiné avec Education Technique.

Flash-Backs

Coût : -4

Le personnage a des hallucinations sensorielles de temps en temps ; celles-ci sont déclenchées par des stimuli spécifiques. Par exemple, un personnage torturé par Universal Brotherhood aura des flash-backs de torture chaque fois qu'il verra des insectes.

En présence du stimulus, le personnage doit effectuer un test de Volonté (6) ou subir le flash-back pendant 1d6 minutes pendant lesquelles il ne peut rien faire.

Le stimulus peut être une vue, une odeur, un toucher, un goût ou une idée particulière. il ne doit pas être trop courant ni trop rare.

Folie Marine

Coût : -4

Le personnage doit effectuer un test de Volonté (4) pour chaque 24 heures passées sur terre. S'il n'obtient pas 2 succès, le test échoue.

Si le test échoue, le personnage commence à devenir fou. Il devient prêt à tout pour revoir la terre. Il fera le maximum pour revenir sur la terre ferme, il peut même aller jusqu'à tuer ses amis.

Quelque soit le résultat du test précédent, un deuxième test est nécessaire pour chaque Intelligence heure passées. Si le premier test est réussi, ce test se fait avec un +1 au seuil de réussite ; s'il est raté avec +2. Le MJ compte le nombre de tests ratés.

Les test s'arrêtent quand le personnage a passé un nombre d'heures sur terre égal au nombre de ses échecs. Après 24 échecs, chaque échec supplémentaire ajoute, non pas une heure mais un jour à ce délais.

Les personnages qui n'ont pas passé une partie importante de leur vie en mer ne peuvent prendre ce défaut.

Analphabète

Coût : -3

Le personnage ne sait pas lire ou écrire le moindre mot. A sa création, il ne peut donc pas prendre de connaissances académiques et ne reçoit que Intelligence x 3 points pour ses connaissances. De plus il ne peut avoir de compétence Lecture / Ecriture dans ses langues.

Il peut utiliser des ordinateurs avec des programmes comportant des icônes mais il reçoit alors un modificateur de +4 au SR pour ses tests et ne peut avoir une compétence en informatique supérieure à 1.

Incompatible avec tout avantage d'Education. Le personnage développe ses compétences normalement mais doit toujours avoir un professeur. Il peut apprendre à lire et écrire s'il trouve un professeur et dépense 5 points de Karma pour le premier point dans la compétence.

Impulsif

Coût : -2

Le personnage impulsif tend à se jeter dans des situations dangereuses sans prendre garde. Il doit réussir un test de Volonté (6) pour se rendre compte du danger.

Inéduqué

Coût : -2

Le personnage ne possède qu'une rudimentaire connaissance de la lecture, de l'écriture et de l'arithmétique. A sa création, il ne peut pas prendre de connaissances académiques ni de connaissances théoriques et ne reçoit que Intelligence x 3 points pour ses connaissances. De plus il ne peut avoir qu'une seule langue.

Incompatible avec tout avantage d'Education. Le personnage développe ses compétences normalement mais doit toujours avoir un professeur. Le coût du premier point dans une connaissance académique ou une connaissance théorique est doublé.

Jambes de Marin

Coût : -2

Le personnage doit effectuer un test de Volonté (4) pour chaque 24 heures passées sur terre. S'il n'obtient pas 2 succès, le test échoue.

Si le test échoue, le personnage ne pense plus qu'à retourner sur un bateau et se sent mal ; tous ses seuils de réussite sont augmentés de +1 pour chaque échec.

Quelque soit le résultat du test précédent, un deuxième test est nécessaire pour chaque Intelligence heure passées. Si le premier test est réussi, ce test se fait avec un +1 au seuil de réussite ; s'il est raté avec +2. Le MJ compte le nombre de tests ratés.

Les test s'arrêtent quand le personnage a passé un nombre d'heures en mer égal au nombre de ses échecs. Après 24 échecs, chaque échec supplémentaire ajoute, non pas une heure mais un jour à ce délais.

Les personnages qui n'ont pas passé une partie importante de leur vie en mer ne peuvent prendre ce défaut.

Mémoire Photographique

Coût : 3

Le personnage n'oublie rien de ses expériences. Il peut se rappeler des visages, dates, chiffres ou quoi que se soit d'autre qu'il a vu. Le MJ peut aider le joueur !

Orientation

Coût : 1

Le personnage ne se perd jamais (sauf s'il fait une parti du trajet en étant inconscient).

Pacifiste

Coût : -2

Le pacifiste ne se battra que pour se défendre et fera son maximum pour éviter des morts. Il ne participera donc pas à une tentative d'assassinat. Incompatible avec Pacifiste Total.

Pacifiste Total

Coût : -5

Le pacifiste total ne peut pas tuer une créature ayant plus d'intelligence qu'un insecte sans de très bonnes raisons. S'il le fait, il souffre d'un intense regret et déprime pendant 2d6 semaines. Pendant ce laps de temps, il ne fait rien d'autre que des activités routinières (manger, dormir, se laver, ...).

Incompatible avec Pacifiste, quelques chamans Serpent ont cette tendance.

TABLE DES PHOBIES

Caractéristiques	Coût	Description
Peu Commune	-1	Conditions relativement rares : sons ou odeurs spécifiques par exemple.
Commune	-2	Conditions communes : lumière solaire, magie, extérieures ou foule par exemple.
Légère	-1	SR +1 pour tous les tests.
Modérée	-2	SR +2 pour tous les tests, le personnage tente d'éviter sa phobie s'il rate un test de Volonté (4).
Grave	-3	Terreur et fuite sauf si test de Volonté (6). si le test réussi, SR +2 pour tous les autres tests.

TABLE DES TOXICOMANIES

Caractéristiques	Coût	Description
Très Dépendante	-1	Test de Volonté (6) pour surmonter le manque. Ce SR est augmenté de +1 par jour de manque.
Débilitante	-2	SR +2 pour tous les tests quand le personnage est sous l'effet de la drogue.
Incapacitante	-3	Le personnage ne peut rien faire quand il est sous l'effet de la drogue.

Paralysie en Combat

Coût : -4

Le premier jet d'initiative du personnage pendant un combat donnera le score maximum qu'il pourra obtenir pour le reste du combat (qu'il soit physique, astral ou cyber). Le personnage a aussi un modificateur de +2 au SR pour ses tests de surprise. Incompatible avec Berserker.

Perceptif

Coût : 3

Le personnage repère les plus petits détails, il reçoit un -1 au seuil de réussite pour tous ses tests de Perception. N'affecte pas les sorts de détection, l'utilisation de senseurs ou le combat à distance.

Phobie

Coût : -2 à -5

Le coût de la phobie se calcule comme celui des allergies. Consulter la table des phobies pour cela.

Résistance Technologique

Coût : 2 ou 4

Le personnage résiste mieux aux agressions simsens telles que les CI noires ou le choc de rigger. Pour résister à ces types de dommages, le personnage augmente sa Volonté de +1 pour chaque 2 points dépensés dans cet avantage. Cet avantage ne peut être pris que par les riggers et deckers.

Sens Commun

Coût : 2

Chaque fois que le personnage veut faire quelque chose que le MJ trouve idiot, le MJ dit au joueur que son personnage y réfléchirait à deux fois avant.

Sens Temporel

Coût : 1

Le personnage connaît l'heure à la minute près sans montre. Des périodes d'isolation prolongées, l'inconscience ou des drogues peuvent lui faire perdre sa conscience du temps mais il la retrouve rapidement quand ces conditions n'existent plus.

Structure Neurale Sensible

Coût : -2 ou -4

Le personnage est plus vulnérable aux puces BTL / MQLV, aux CI noires, au choc de rigger et tous autres

dommages venant de simsens. Chaque fois qu'il doit résister à ces types de dommages sa Volonté effective est diminuée de 1 avec le défaut à -2, et de 2 pour le défaut à -4. La Volonté ne peut pas être réduite en dessous de 1 de cette manière.

Vertige Simsens

Coût : -2 (-4 pour les riggers et deckers)

Le personnage est pris de vertige quand il utilise un cyberdeck, une interface de contrôle de véhicules, une interface d'arme, un lien sensitif ou toute autre technologie simsens. Il reçoit un malus de +1 à ses seuils de réussite et -1 à son initiative quand il utilise une technologie simsens.

Vindictif

Coût : -2

Le personnage est particulièrement vengeur et prompt à faire justice lui-même. La sanction qu'il délivre est fonction de l'offense ou du crime. Rien ne peut l'arrêter quand il doit se faire justice.

AVANTAGES ET DEFAUTS SOCIAUX

Ami Contrebandier

Coût : 3 ou 5

A sa création, le joueur choisit un contact et un type de marchandise. Ce contact peut acheter ou vendre cette marchandise en contrebande et faire bénéficier le personnage de ses prix. A 3 points, la transaction ne peut se faire que dans un sens. A 5 points, le contrebandier peut acheter ou vendre.

Amis Etrangers

Coût : 3

Le personnage a le don pour se faire des amis là où il va. Il commence le jeu avec un contact supplémentaire résidant à l'étranger ou, si le MJ préfère, dans une autre ville importante du pays. Le personnage doit faire un effort pour garder ce contact (cela peut simplement être des messages e-mail) sinon il le perd définitivement.

De plus, le personnage peut se faire de nouveaux contacts dans les pays étrangers qu'il visite. Pour cela, le joueur choisit le contact et ensuite décrit au MJ comment son personnage le rencontre et garde le contact. Il doit communiquer fréquemment avec son contact pendant 1 an puis occasionnellement après.

Amis Haut Placés

Coût : 2

Le personnage possède un contact important et influent de niveau 2 (officiel gouvernemental, corpo, ...). Il pourra de temps en temps l'aider (plus qu'un contact habituel), sans prendre trop de risques bien sûr.

Apparence Humaine**Coût : 1**

Le personnage, Méta-Humain (pas un Troll !), peut passer, la plus part du temps, pour un Humain.

Attitude Elfique**Coût : -1**

C'est un humain qui aurait aimé être un Elfe. Il s'associe si possible avec des Elfes, altère son apparence pour leur ressembler (yeux et oreilles principalement), ... Les Elfes se méfient de lui, SR +2 pour les tests de compétences sociales envers les Elfes.

Bonne Réputation**Coût : 1 ou 2**

Pour chaque point de Bonne Réputation, le personnage reçoit un modificateur de -1 au SR pour tous ses tests de compétences sociales.

Contact Supplémentaire**Coût : 1**

Le personnage reçoit un contact de niveau 1 supplémentaire à sa création.

Embauché**Coût : -1 à -3**

Le personnage a un "véritable travail" entre ses shadowruns. Cela implique certaines responsabilités et un emploi du temps plus chargé mais permet un gain substantiel. Il peut aussi servir de couverture. Ce travail peut servir de couverture.

Coût	Salaire Mensuel	Heures par mois
-1	1 000 ¥	10 heures
-2	2 500 ¥	20 heures
-3	5 000 ¥	40 heures

Empathie Animale**Coût : 2**

Donne -1 au SR pour tous les tests visant à influencer ou contrôler un animal.

Ennemi Supplémentaire**Coût : -1**

Le personnage reçoit un ennemi supplémentaire à sa création.

Frustre**Coût : -2**

Le personnage ne possède aucune grâce sociale et souffre d'un +2 aux SR pour tous ses tests de compétences sociales (y compris Etiquette et Négociation). Ce défaut convient bien à un M. Muscle des rues, les shadowrunners professionnels considèrent ceci comme une marque d'amateurisme.

Hors-Circuit**Coût : -4**

Pour une raison choisie par le MJ, le personnage n'a plus la côte auprès de ses contacts (plus aucun ne veut lui parler).

Si désiré, la solution à ce problème peut être la base d'une campagne. Cette histoire peut permettre au personnage de retrouver sa réputation auprès de ses contacts ou de s'en faire des ennemis ou d'avoir une Mauvaise Réputation.

Mauvaise Réputation**Coût : -1 à -4**

Chaque point en Mauvaise Réputation donne un malus de +1 au SR pour tous les tests de compétences sociales.

M. Tout-Le-Monde**Coût : 2**

Le personnage se confond dans la foule, personne ne peut donner de description précise de lui. Quelqu'un le cherchant reçoit un modificateur de +1 au SR pour ses tests de Perception. Ce malus ne s'applique pas pour les recherches magiques ou matricielles.

Personne à charge**Coût : Variable**

Le personnage a à sa charge une personne aimée (enfant, parents, époux(se), frère, sœur ou un vieil ami). Cette personne lui demande du temps et de l'argent. Le MJ déterminera le coût en fonction de la charge et de la place que prend cette personne.

Style Distinctif**Coût : -1**

C'est un personnage qui se fait remarquer par son style, il ne comprend pas qu'on puisse ne pas le remarquer et fait tout pour se faire remarquer. Par exemple, il peut porter un uniforme soviétique, un jogging vert fluo, ...

Toute personne qui essaie de le suivre bénéficie d'un bonus de -1 à ses seuils de réussite pour le localiser. Ce modificateur ne s'applique pas pour des recherches magiques ou matricielles.

Terrible Secret**Coût : -2**

Le personnage possède un terrible secret dont la révélation pourrait avoir de graves conséquences dramatiques. Il peut avoir commis un horrible crime, être l'héritier oublié d'une famille de criminelles ou être membre d'une organisation secrète telle que Universal Brotherhood ou la Loge Noire. Toutes les deux ou trois aventures le MJ devrait mettre le personnage dans l'embarras. Si le secret est dévoilé, le personnage se retrouve avec une Mauvaise Réputation (le niveau est laissé à la discrétion du MJ).

Vantard**Coût : -1**

Le personnage dit toujours qu'il peut faire mieux ou a déjà fait mieux que les autres.

Il doit réussir un test de Volonté avec au moins 2 succès pour ne pas se vanter.

Visage Amical

Coût : 1

Le personnage s'intègre mieux dans n'importe quel milieu que n'importe quel étranger. Il a un bonus de -1 au seuil de réussite pour tous ses tests sociaux.

AVANTAGES ET DEFAUTS MAGIQUES**Affinité / Haine avec des esprits****Coût : 2 / -2**

Cet avantage rend le personnage sympathique à un type d'esprit. Ce type d'esprit n'essaiera pas de le tromper pour des services et peut même effectuer un service non demandé. Ils éviteront de tuer le personnage.

Ce défaut fait qu'un type d'esprit va rechigner à effectuer les services demandés ou les suivre à la lettre et non à l'esprit. Si ce type d'esprit doit attaquer le personnage il le fera de la manière la plus efficace possible et jusqu'à ce que l'un d'eux meurt.

Caméléon Astral / Forte Aura**Coût : 2 / -2**

La signature de l'aura astrale du Caméléon Astral est plus faible que la moyenne. Elle se dissipe plus vite (comme si sa puissance était inférieure de 1). De plus son aura est plus difficile à lire et à reconnaître (test à +2 au seuil de réussite).

La signature de l'aura astrale du personnage avec une Forte Aura est plus importante que la moyenne. Elle se dissipe moins vite (comme si sa puissance était supérieure de 1). De plus son aura est plus facile à lire et à reconnaître (test à -2 au seuil de réussite).

Ne peut être pris que par des personnages éveillés.

Faible lien**Coût : 2**

Tout rituel de sorcellerie contre le personnage reçoit un +2 au seuil de réussite pour la formation du lien physique même s'il s'agit d'une sorcellerie amicale et voulue.

Forte Concentration**Coût : 2**

Le personnage magicien se laisse moins distraire ; il ne reçoit qu'un malus de +1 aux SR quand il maintient un sort. De plus, il peut maintenir simultanément un nombre de sorts égal à son Intelligence +1 (au lieu de Intelligence seulement). Cela ne lui permet pas d'effectuer une action exclusive tout en maintenant des sorts.

Résistance Magique**Coût : 1 à 4**

Pour chaque point, le personnage, non magiquement actif, reçoit 1 dé additionnel pour résister aux sorts (même les bénéfiques). Les sorts ne fonctionnant que sur des cibles volontaires ratent automatiquement.

AVANTAGES ET DEFAUTS MATRICIELS**Codeur doué / Mauvais Codeur****Coût : 2 / -1**

Le Codeur Doué reçoit un dé supplémentaire pour une opération système particulière.

Le Mauvais Codeur perd un dé pour une opération système particulière.

Crack / Grillé**Coût : 4 / -2**

Le Crack est particulièrement doué pour un Test Système particulier et reçoit un dé supplémentaire pour ce test.

Le Grillé a des difficultés à réussir un Test Système particulier et perd un dé pour ce test.

Crack et Codeur doué sont incompatibles. Crack ne peut être pris qu'une fois. Les Otakus ne peuvent pas prendre Crack. Seuls les personnages capables de decking peuvent prendre Grillé.

Démangeaison du Jack**Coût : -1**

Une démangeaison psychosomatique gêne cet utilisateur de jack, chipjack ou interface d'arme externe.

Il ne peut rester connecté plus de Volonté minutes sans avoir de démangeaison. Après ce temps il a +1 à tous ses seuils de réussite pour chaque Volonté minutes où il reste connecté. A +8, il devient frénétique et s'arrache le jack. Les malus décroissent au rythme de 1 toutes les Volonté/2 minutes.

Solidité naturelle**Coût : 4**

Le personnage possède un point de Solidité supplémentaire fonctionnant comme la Solidité des cyberdecks.

Tortue**Coût : -1**

Le personnage avec ce défaut a déjà rencontré un CI noire par le passé et souffre de ses effets permanents. Le type exact de la CI et ses effets sont déterminés par le MJ. Le personnage ne peut pas faire de jet de Volonté pour ignorer ces effets.

AVANTAGES ET DEFAUTS DIVERS**Bombe Corticale****Coût : -6**

Le MJ décide qui a implanté cette bombe et pourquoi. La bombe est gratuite ! Si le personnage enlève cette bombe, le MJ la remplacera par un ennemi, une mauvaise réputation, une amnésie, une phobie, une intoxication ou toute autre défaut pour un nombre de points équivalent.

Casier Judiciaire**Coût : -6**

Le personnage a combattu la loi et a perdu ! Cela a plusieurs conséquences.

Premièrement, ses contacts, à la création, ne peuvent venir que de la rue (les corpos ne se mouillent pas avec des hors-la-loi). Deuxièmement, de nombreux services de sécurité corpos ont fiché le personnage (avec sa description, son cyberware, son modus operandi). Troisièmement, le Lone Star a une copie du rapport avec son nom et toutes ses caractéristiques. Les agents du Lone Star le reconnaissent et le harcèssent à vue. Quatrièmement, il ne pourra jamais obtenir un SIN légal, il doit appeler son officier de parole tous les 2 jours et se rendre au commissariat toutes les semaines. L'officier de parole sait où il vit et connaît ses contacts habituels et peut entrer chez le personnage quand il le veut.

Si le personnage est gracié ou s'il se débarrasse de son passé criminel, le MJ peut remplacer ce défaut par un autre équivalent.

Chassé

Coût : -2, -4 ou -6

Les ennemis du personnage le chassent agressivement. Si l'ennemi est tué, un nouveau de même niveau prend sa place. La vie du chassé n'est jamais facile, seulement plus difficile.

2 : Ennemi de rang 3 ; ou +1 point à un existant.

4 : Ennemi de rang 4 ; ou +2 point à un existant.

6 : Ennemi de rang 5 ou 6 (au MJ de décider) ; ou +3 point à un ennemi existant.

Cyberware Mystérieux

Coût : -3

Les effets et l'existence de ce matériel sont inconnus pour le personnage jusqu'à ce que le MJ les révèlent (activation, détecteur de métaux, ...). Si le personnage le découvre et arrive à l'enlever, le MJ peut remplacer ce défaut par un autre équivalent.

Mauvais Karma

Coût : -5

Ce défaut peut résulter d'une mauvaise action passée ou simplement d'un manque de chance. Le personnage doit gagner 2 fois plus de Karma Utile pour obtenir 1 point de réserve de Karma.

Karma Maudit

Coût : -6

Quand le personnage utilise un point de sa Réserve de Karma, il lance 1d6. Sur un 1, le point de Karma est dépensé mais a l'effet opposé.

Casse-cou

Coût : 3

Le personnage a une chance monstrueuse. A chaque session de jeu, le personnage a un point de plus dans sa Réserve de Karma. Ce point est à dépenser pendant la session et quand il accomplit une action héroïque risquée. Ce point ne peut pas être "brûlé".

Gremlins

Coût : -1 à -4

Chaque fois que le personnage tente d'utiliser un équipement moderne ou mécanique, il lance 2d6. Sur un résultat de 2 il fonctionne mal, le résultat de cette male fonction dépendant du niveau de ce défaut :

-1 : l'engin fonctionne avec un modificateur de -1 ou +1, suivant ce qui handicape le plus le personnage. Ce modificateur s'applique aussi aux tests de succès et la valeur de l'effet (puissance de l'arme, indice de senseurs, MPCP, ...). Pour refaire fonctionner normalement l'appareil, le personnage doit utiliser une Action Simple pour le frapper sur une surface dure. L'appareil fonctionne normalement à la Phase de Combat suivante.

-2 : L'engin ne fonctionne pas. Le personnage doit le secouer violemment (Action Simple) pour qu'il fonctionne de nouveau à la Phase de Combat suivante.

-3 : L'équipement fonctionne mal : modificateur de +2 ou -2. Il doit être réparé avant de pouvoir fonctionner normalement de nouveau. La réparation coûte le prix de l'équipement multiplié par 0,2.

-4 : L'équipement est cassé et ne fonctionne plus. Il doit être révisé. La réparation coûte le prix de l'équipement multiplié par 0,5.

Si le personnage conduit un véhicule, c'est un des systèmes importants qui est affecté (freins, senseurs, ...) ou une des modifications apportées sur le véhicule (arme, accessoires spéciaux, ...). Le MJ peut lancer pour chaque partie ou faire un jet pour tout le système.

Ce désavantage ne gêne pas le cyberware ou l'équipement magique.

Famille Pirate

Coût : 3

Cet avantage ne peut être pris que si le personnage a été pirate par le passé. Il possède alors des Amis d'Amis dans beaucoup de ports et villes côtières.

Pilote-né

Coût : 2

La Maniabilité des véhicules utilisés par le personnage est réduite de 1.

TABLE DES AVANTAGES ET DEFAUTS					
AVANTAGES	EFFETS	COUT	DEFAUTS (max. 6 points)	EFFETS	COUT
Attributs			Compétences		
Attribut Exceptionnel	Max. Attribut +1	2	Incompétence	SR +1	-2
Bonus d'Attribut	Attribut +1	2	Incompétence Informatique	Test info+1, ac° SR4	-3
Compétences			Physique		
Aptitude	SR -1 ; 1 Comp	4	Allergie	variables	-1 à -4
Terrain Familier	Ts SR -1 sur lieu	2	Bio-Rejet	Rejet Cyber & Bio	-5 (-2 mages)
Physique			Cécité	SR +6	-6 (-2 mages)
Adaptation Aquatique	Réduit pénalité	1 / av	Cécité Nocturne	SR +6 la nuit	-2(-1 rig dec)
Ambidextrie ^{CC}	Acrobatie SR -1	2, 4, 6, 8	Faible Résistance à la Douleur	+1 case de Dmg	-4
Articulations Souples	Ignore effet 1 case	1	Faible Système Immunitaire	Maladies Con -1	-1
Grande Tolérance à la Douleur	Soins SR -2	variable	Infirmité	attributs phys. - n	-1 à -5
Guérison Rapide	1 maladie/toxine	2	Jours Comptés	plus que qq j à vivre	-6
Immunité Naturelle	Init spé, SR-1	1 ou 3	Paraplégique	paralysé sous ceintur	-3
Poussée d'Adrénaline	Réa +1, +2 ou +3	2	Quadruplégique	paralysé sous cou	-6
Réflexes Eclairs	Dmg : Con +1	2, 4 ou 6	Surdité	SR +4	-3
Résistance	Maladies : Con +1	3	Système Sensible	Coût Ess&Phy x 2	-3 (-2 mages)
Résistance Agents Pathogènes	Toxines : Con +1	1	Vision Monochrome	Couleurs : SR +4	-1
Résistance aux Toxines		1	Mental		
Vision Nocturne	+1 à 3 cases Phys	2 (1 rig dec)	Amnésie		-2 à -5
Volonté de vivre		1 à 3	Berserker	Frénésie 3 rd (Vol 6)	-1
Mental			Compulsion		variable
Bravoure	Peur : SR -1	1	Etourdi	Percep° : SR +1	-2
Education Universitaire	spécial	1	Flashbacks	Vol(6) ou incapacité	-4
Education Technique	spécial	1	Folie Marine	24h, SR+1,...	-4
Mémoire Photographique		3	Analphabète	Conn=Int.x3,...	-3
Orientation		1	Impulsif	Vol (4) consc danger	-2
Perceptif	Perception : SR -1	3	Inéduqué	Pas de Conn&Tech	-2
Résistance Technologique	Volonté +1 ou +2	2 ou 4	Jambes de Marin	24h, SR+1,...	-2
Sens Commun		2	Pacifiste		-2
Sens Temporel		1	Pacifiste Total		-5
Social			Paralysie au Combat	Init ≤ 1° Init	-4
Ami Contrebandier		3 ou 5	Phobie		-2 à -5
Amis Etrangers		3	Structure Neurale Sensible	Volonté -1 ou -2	-2 ou -4
Amis Haut Placés	contact influantN2	2	Vertige Simsens		-2 (-4 rig dec)
Apparence Humaine	Pas pour Trolls	1	Vindictif		-2
Bonne Réputation	social : SR -1 ou -2	1 ou 2	Social		
Contact Supplémentaire	niveau 1	1	Attitude Elfique	Social elfe SR +2	-1
Empathie Animale	crtl animal : SR -1	2	Embauché	1 2,5 5k¥ 10 20 40h	-1 à -3
Mr Tout-Le-Monde	visage anonyme	2	Ennemi Supplémentaire		-1
Visage Amical		1	Frustre	social : SR +2	-2
Magique			Hors-Circuit	contacts = NULL	-4
Affinité avec un Type d'Esprit	faible sign. astrale	2	Laid	SR+1à+2 test social	-2
Caméléon Astral	forma° lien : SR+2	2	Mauvaise Réputation	social : SR +1	-1 à -4
Faible Lien	Maint. sort : SR+1	2	Menteur		-2
Forte Concentration	+1 dé / niveau	1 à 4	Personne à Charge		variable
Résistance Magique			Style Distinctif	on remarque le PJ	-1
Matrice			Terrible Secret		-2
Codeur doué	+1dé 1 op. syst.	2	Vantard		-1
Crack	+1dé test syst.	4	Magique		
Solidité Naturelle	Solidité +1	4	Forté Aura		-2
Divers			Type d'Esprit Haineux		-2
Casse-cou	Res Karma+1 dang	3	Matrice		
Pilote-né	Maniabilité -1	2	Démangeaison du Jack	SR+1/ Vol. min	-1
Famille Pirate		3	Grillé	Affecté par CI noire	-1
			Mauvais Codeur	-1 dé 1 op. syst.	-1
			Tortue	-1 dé test syst.	-2
			Divers		
			Bombe Corticale	gratuite !	-6
			Casier Judiciaire	contacts rue, PJ fiché	-6
			Chassé	ennemi rg 3/+1 4/+2	-2, -4 ou -6
			Cyber/Bio-ware Mystérieux		-3
			Gremlins	variable	-1 à -4
			Karma Maudit	1/1d6 => effet opp	-6
			Mauvais Karma	x2 coût Res Karma	-5

Table des modificateurs d'Attributs pour les Zoocanthropes

Race	Modificateurs Humains	Modificateurs Animaux
Ours	Con +1, For +1	Con +5, Rap -1, For +5, Vol +1, Allonge +1, Armure Dermale (Con +2)
Renard	Cha +2, Int +1, Vol +1	Con -2, For -2, Cha +2, Int +1, Vol +1, Initiative + 1d6
Léopard	Pas de modificateur	Con +1, For +1, Initiative +2d6
Phoque	Cha +1	Con +2, Rap +1, Cha +1, Initiative +1d6
Tigre	For +1	Con +4, Rap +1, For +4, Int -1, Vol -2, Allonge +1, Initiative +1d6
Loup	Pas de modificateur	Con +1, Rap +1, Initiative +1d6

GOULES

Les Goules commencent à être reconnues comme des être pensants et à avoir quelques droits, mais les lois diffèrent suivant les endroits. Elles sont parfois chassées.

Une Goule doit manger environ 1% de son poids en chair métahumaine par semaine pour se maintenir en bonne santé. Un substitut n'a pas encore été trouvé malgré la récompense promise dans le testament de Dunkelzahn.

Les Goules peuvent être métahumaines mais l'ont été avant de devenir Goule. On devient Goule par infection du VVHMH.

La plupart des Goules vivant dans la société camouflent leur identité avec du parfum (les Goules ont une odeur viciée), la chirurgie plastique (pour camoufler leur pâleur) et des cybreyeux (pour camoufler leurs yeux sans pupille). Leur nature duale permet de les reconnaître dans le plan astral. Les Goules ne peuvent pas voir les couleurs ou les détails fins d'objets non vivants. Les cybreyeux permettent de palier à ce problème.

Caractéristiques des Goules

Constitution +1, Force +1, Charisme -1, Intelligence -1, Essence -1, Magie -1, Multiplicateur de course +1
Allergie modérée à la lumière solaire
Oûie et Odorat amplifiés (Seuil de réussite de Perception -2 avec ces sens)
Défaut Aveugle
Défaut Système sensible
Nécessité alimentaire (chair humaine)
Nature duale
Immunité au SIVTA

UN PERSONNAGE JOUEUR GOULE

Il est possible de créer un personnage Goule mais il est plus intéressant d'en créer un non Goule et de le faire devenir Goule. C'est l'objet de ce chapitre.

Il est impossible de créer un personnage Goule avec le système de priorité. La création se fait normalement (ne pas oublier de dépenser les 10 points supplémentaires pour avoir un personnage Goule). Ensuite on suit les règles d'infection. Le personnage effectue un test de (Volonté+2)(6), et on applique le résultat de la table de la troisième étape de l'infection.

Les personnages Goules peuvent avoir du cyberware. On considère qu'ils l'ont acquis après leur transformation ; le coût en Essence est donc doublé.

INFECTION

Les PJ et PNJ peuvent être infectés par la version Kreiger du VVHMH pendant le jeu. Il se transmet par des fluides corporels (morsure par exemple). Le personnage exposé à ce virus doit effectuer un test de Constitution non augmentée contre l'Essence du porteur. Le résultat est donné sur la table d'infection du virus Kreiger.

La maladie met environ 9 jours pour avoir des effets, elle se développe en 3 étapes de même durée. Aucun signe n'apparaît pendant la première étape, mais le mal peut être traité s'il est détecté. Pendant la deuxième étape, les caractéristiques des Goules se développent : mauvaise vue, n'apprécie plus la nourriture cuite, a besoin de manger autre chose (viande humaine), inconfort général. Pendant la troisième étape, le malade se dégrade mentalement, son esprit s'adapte à son nouveau corps et il devient une créature duale. Certains s'en sortent mieux que d'autres. Le malade doit effectuer un test de Volonté (6) sur la table de la troisième étape de l'infection. Le Karma ne peut pas être utilisé pour ce test. Les modificateurs sont cumulatifs avec ceux caractéristiques des Goules.

Si le Charisme ou l'Intelligence tombe à zéro, le personnage devient fou (et PNJ). Le MJ peut autoriser de réduire un autre attribut de 2 points plutôt que d'en baisser un de 1. Un personnage dont l'Essence passe à zéro ou moins meurt.

Pour utiliser des capacités magiques il doit avoir eu au moins un succès au test de volonté. Les adeptes perdent un point de pouvoir en perdant 1 point de Magie. Le MJ peut autoriser de compenser la perte de 1 point de Magie par un geas.

Si un personnage cybernétisé devient une Goule, il y a une chance que son cyberware ne survive pas à la transformation. Le bioware est automatiquement perdu, complètement absorbé par le nouveau corps, c'est comme s'il n'avait jamais été installé. Le cyberware "structurel" (ossature renforcée, armure dermale, compartiments, anti-flash,...) n'est pas affecté par la transformation. La mémoire cyber n'est pas affectée mais ses périphériques oui. Tout autre cyberware est cassé par la transformation et doit être réparé ou requiert une intervention chirurgicale pour l'adapter.

Les modificateurs raciaux interviennent à la fin de la troisième étape et modifient les limites raciales. Les modificateurs de la table de la troisième étape d'infection ne modifient pas les maximums raciaux.

Infection du virus Kreiger	
Succès	Résultat
0	Infecté
1	Effet permanent : décoloration, mauvaise vision,... (au choix du MJ)
2	Malade pendant 10 jours
3+	Pas d'effet

3° étape de l'infection	
Succès	Effet
0	Intelligence et Charisme -2. Impossible de communiquer avec des Métahumains. Mental semblable à un animal.
1	Intelligence et Charisme -1. Un semblant de personnalité.
2	Charisme -1. Personnalité presque intacte.
3	Personnalité intacte.
4+	Volonté +1.

ZOOCANTHROPES

Les Zoocanthropes sont des animaux Eveillés ayant la capacité d'assumer une forme humaine. La plupart préfère vivre en dehors de la civilisation.

CREER PERSONNAGE JOUEUR ZOOCANTHROPE

Il est recommandé d'utiliser le système à points pour créer un Zoocanthrope plutôt que celui des priorités.

Pour créer un personnage zoocanthrope, il faut choisir la priorité A pour les ressources et la priorité C pour la race (un magicien prendra la priorité B pour les ressources). Quelque soit la priorité assignée aux ressources, le Zoocanthrope ne commence le jeu qu'avec 5 000 ¥.

Les Zoocanthropes ont deux lots d'attributs physiques : un pour leur forme animale et un pour leur forme humaine. Les attributs mentaux, la Magie et l'Essence sont les mêmes pour les deux formes. La Réaction est déterminée normalement suivant la forme.

A la création du personnage, les points doivent être attribué séparément pour les attributs physiques humains et les attributs physiques animaux. Une fois assignés, ont appliques les modificateurs raciaux du Zoocanthrope.

Pour le coût des compétences, c'est la forme humaine qui est prise en compte. (*NDT : certaines compétences peuvent avoir été développées sous forme animale*). Les Zoocanthropes ne reçoivent que Intelligence x 3 points pour les connaissances et seulement Intelligence points pour les langues.

Tous les Zoocanthropes ont 8 en Essence mais leur Attribut Magie initial est 6.

Pendant le jeu, le personnage Zoocanthrope peut augmenter ses Attributs, mais ses Attributs physiques doivent être augmentés séparément.

Les pouvoirs d'adepte affectant les Attributs ne s'appliquent qu'aux Attributs humains.

NATURE BESTIALE

Même sous forme humaine, les Zoocanthropes gardent un cœur animal. Leurs instincts et émotions restent forts. Ils agissent parfois comme des animaux. C'est pourquoi beaucoup de gouvernements (dont les UCAS, CAS et l'Etat Libre de Californie) ne reconnaissent pas le statut de Métahumain aux Zoocanthropes ; ils ne les considèrent pas beaucoup mieux que des animaux sauvages. Les NAO leur accordent plus de droits mais ne les reconnaissent pas comme des citoyens à part entière. Dans tous les cas, les autorités gouvernementales n'hésitent pas à détruire les zoocanthropes criminels comme ils le feraient d'un chien de prairie.

FORME ANIMALE / HUMAINE

Le zoocanthrope peut changer de forme, soit humaine soit celle d'un animal précis. Pour cela il a besoin d'une Action Complexe. Seul le corps se transforme, pas l'équipement.

En forme animale, il ressemble à un membre normal mais imposant de son espèce. Il peut alors communiquer avec ses semblables mais ne peut pas parler ni utiliser de compétences sociales autres que Intimidation. Les Zoocanthropes magiciens peuvent lancer des sorts ou invoquer des esprits sous leur forme animale mais ne peuvent pas utiliser leurs compétences de concentration ni respecter certains geasa. La forme animale ne permet pas d'utiliser les pouvoirs d'adepte (*NDT : je ne vois pas pourquoi*).

Sous forme humaine, il possède toute les caractéristiques normales à un Humain mais quelques indices peuvent faire deviner sa forme animale.

NATURE DUALE

Ce sont des créatures possédant une nature duale, c'est à dire qu'elles existent à la fois sur le plan astral et sur le plan terrestre. Elles peuvent passer en vision astrale en une action simple. Elles sont, en permanence, vulnérables aux attaques et détections venant du plan astral et les barrières magiques bloquent leur forme astrale. Leurs mouvements sur le plan astral est limité par leurs mouvements terrestres.

Leur forme astral apparaît comme une image idéalisée de leur forme animale. Seule la capacité d'initié Camouflage permet de changer cela.

En combat astral, sans projection astrale, les Zoocanthropes utilisent leurs Attributs physiques et leur Réserve de Combat. Les Zoocanthropes magicien peuvent utiliser normalement la projection astrale quand ils sont sous forme humaine et leurs attributs astraux sont leurs attributs mentaux.

REGENERATION

Les personnages Zoocanthropes se régénèrent de la même manière que les Zoocanthropes décrits dans l'écran.

Chaque fois qu'un zoocanthrope reçoit des dommages Fatal en un coup, il lance 1d6, sur un 1 il peut mourir s'il ne reçoit pas des soins rapidement. Si les dommages résultent de blessures des tissus massives (brûlures, traumatismes ou semblables), il meurt sur un résultat de 1 ou 2. Pour tout autre résultat, il subit les malus des blessures qui lui ont été infligées pendant ce Tour de Combat.

Table des modificateurs d'Attributs pour les Zoocanthropes			
Race	Mental	Forme Humaine	Forme Animale
Ours	-	Con +2, For +1, Course x4	Con +4, Rap +1, For +4, Réa +1, Allonge +1, Armure Dermale (Con+1), Dommages à Puissance +1 et Niveau+1, Course x4
Aigle	Cha +1, Int +1	Rap +1, Course x4	For +2, Rap +2, Réa +1, Initiative +1d6 en vol, Dommages à Puissance +1 et Niveau+1, Vol x5
Renard	Cha +2, Int +1, Vol +1	Course x4	Rap +1, Réa +1, Initiative + 1d6, Course x5
Léopard	Cha +1	Con +1, For +1, Course x4	Con +2, Rap +1, For +1, Réa +1, Initiative +2d6, Dommages à Puissance +1 et Niveau +1, Course x5
Phoque	Cha +1	Con +1, For +1, Course x4	Con +2, Rap +1, For +1, Réa +1, Initiative +1d6 (nage), Natation x4
Tigre	-	Con +1, Rap +1, For +1, Course x4	Con +3, Rap +2, For +3, Réa +1, Allonge +1, Initiative +2d6, Dommages à Puissance +1 et Niveau+1, Course x5
Loup	Cha +1	Con +1, For +1, Course x4	Con +2, Rap +1, For +1, Réa +1, Initiative +1d6, Dommages à Puissance +1, Course x5

Limites raciales (Attribut maximum) pour les Zoocanthropes							
	Ours	Aigle	Renard	Léopard	Phoque	Tigre	Loup
Constitution (A)	11 (17)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	8 (12)	10 (15)	7 (11)
Constitution (H)	8 (12)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	7 (11)	7 (11)	7 (11)
Rapidité (A)	6 (9)	8 (12)	7 (11)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	6 (9)
Rapidité (H)	6 (9)	7 (11)	6 (9)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	6 (9)
Force (A)	11 (17)	8 (12)	6 (9)	7 (11)	6 (9)	10 (15)	6 (9)
Force (H)	7 (11)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	7 (11)	7 (11)	7 (11)
Charisme	6 (9)	7 (11)	8 (12)	7 (11)	7 (11)	6 (9)	7 (11)
Intelligence	6 (9)	7 (11)	7 (11)	6 (9)	6 (9)	6 (9)	6 (9)
Volonté	6 (9)	6 (9)	7 (11)	6 (9)	6 (9)	6 (9)	6 (9)

A = forme animale

H = forme humaine

Un zoocanthrope magicien qui survit à des dégâts Fatal doit appliquer les règles standard sur la perte de points de Magie. De plus, il régénère des dommages physiques causés par le drain d'un sort d'une case par minute ; si ces dommages sont Fatal, le joueur lance 1d6 et meurt sur 1 ou 2.

Le Karma ne peut pas être utilisé pour les tests de régénération, sauf si le MJ autorise la règle de La Main de Dieu. Les Zoocanthropes peuvent régénérer sous forme animale et humaine.

Ces règles ne s'appliquent pas pour les dommages dus à des armes en argent.

ALLERGIE ET VULNERABILITE A L'ARGENT

Tous les zoocanthropes possèdent une allergie grave et une vulnérabilité à l'argent. Toucher ce métal entraîne des brûlures et des douleurs aux Zoocanthropes. Pour ne pas fuir le contact avec l'argent, un zoocanthrope doit réussir un test de Volonté (6). Les armes en argent ont un bonus de +2 à leur puissance et +1 au degré de dégât contre eux. Un couteau 4L en argent, leur fait 6M de dommages.

Les Zoocanthropes ne souffrent des blessures causées par l'argent que pendant le Tour de Combat, comme les autres dommages. Mais si un Zoocanthrope reçoit des dégâts Fatal par une combinaison d'armes en argent et sans argent, le joueur lance 1d6, sur 1 ou 2 le personnage meurt immédiatement.

REJET DU CYBERWARE

Les Zoocanthropes ne peuvent pas accepter de cyberware. Leur pouvoir de régénération rend la chirurgie impossible, et même si on y arrivait, le cyberware serait expulsé du corps dans de grandes souffrances. Des rumeurs parlent de personnes / corps / gouvernements sadiques implantant du cyberware à des Zoocanthropes sous forme

humaine de manière à ce qu'il les blesse le plus possible sous forme animal.

OTAKU (RAPPEL DE RV2.0)

Les Otakus ne peuvent pas être mages.

Système de priorité : Ressources = A (B pour les Métahumains) mais seulement 5 000 ¥. Magie = E.

Attributs : Maximums raciaux physiques -1 ; maximums raciaux mentaux +1. Si Attributs physiques = 1 et maximums raciaux physiques divisés par 2 alors maximums raciaux mentaux +2 (au lieu de +1) et +2 points de création à mettre dans les Attributs mentaux.

Voies : Accès, Contrôle, Index, Fichiers et Esclave. Les maximums sont : une voie à 6, une à 5, une à 4 et les autres à 3. A la création l'Otaku reçoit (Intelligence + Volonté + Charisme) / 3 points (arrondi au supérieur) à répartir dans ces voies.

VARIANTES DE METAHUMAINS

Ces variantes reçoivent une réaction hostile (table des compétences sociales, SRIII) pour tous les contacts initiaux avec d'autres Méta-Humains.

ALBINISME METAHUMAIN

Les manifestations typiques de l'albinisme sont une déficience de la pigmentation de la peau et des poils donnant des cheveux et une peau blanche ainsi que des yeux avec une iris bleue ou rose et une pupille d'un rouge éclatant. Les albinos sont souvent plus petit et plus faibles que les autres membres de leur race et, de plus, ils souffrent d'une allergie modérée à la lumière solaire. Il n'y a pas de priorité particulière pour la création d'un personnage albinos mais il doit avoir au moins un des défauts suivantes (sans gagner les points correspondants) : Bio-Rejet, Vision Monochrome, faible Résistance à la Douleur, Cécité Nocturne ou Système Sensible. Le joueur peut en prendre plus d'un ; chaque défaut

additionnelle donne le nombre de points correspondants ou un avantage. Les albinos ont répondu positivement à l'accroissement du mana et gagnent +1 en Volonté en plus de toute autre modification. Ce bonus augmente aussi le maximum racial de 1.

VARIANTES

Ceux des Ténèbres (ou The Night Ones, Elfes Noirs, Drow)

Ce sont une variante européenne d'Elfes courante, connue sous le nom qu'ils se sont choisis, The Night Ones ; ils possèdent une fine fourrure leur couvrant tout le corps. Cette fourrure indistinguable de la peau à distance, sa couleur est généralement noir, violet ou bleu, il y a même quelques rares exemples de vert et de orange très sombre. Leurs cheveux et leurs yeux sont généralement de la même couleur que leur peau, mais quelques uns les ont argentés.

Comme leur couleur de peau la plus répandue est le noir, le grand public les appelle Elfes Noirs, parfois Drows. Malgré les mythes populaires des villes, ils ne forment pas une secte ou un sous-groupe elfique maléfique. Un nombre croissant de Ceux des Ténèbres se trouve en Tir Tairngire. Ayant une allergie modérée à la lumière solaire, ils préfèrent vivre et travailler la nuit.

Ils ont les modificateurs raciaux suivants : Rapidité +2, Charisme +2, vision lumière faible, allergie modérée à la lumière solaire.

Cyclope (Troll)

Ce sont les Trolls grecs et méditerranéens, ils ont un unique œil au centre de leur tête et ont perdu leurs dépôts d'os dermales. Ils ont, généralement une corne au dessus de leur œil, rarement, ils n'en ont pas.

Ils ont les modificateurs raciaux suivants : Constitution +5, Rapidité -1, Force +6, Intelligence -2, Charisme -2, Allonge +1, pas d'armure dermale ni de vision thermographique, +2 au seuil de réussite pour les attaques à distance.

Dryade (Elfe)

Ce sont toutes des femmes, méta-variante d'Elfe, d'environ 1m de haut et de poids moyen avec des cheveux qui changent d'apparence en fonction de la saison où elles vivent et des yeux marron sans pupille visible.

Quelque soit l'endroit où elles sont nées, toutes les dryades migrent vers une zone forestière. Elles ont leur propre langue. Elles ont une allergie modérée aux zones urbaines ; aucun scientifique n'a pu expliquer ce phénomène. Toutes les Dryades connues sont des chamans avec pour totem Père Arbre qui est une variation du totem Grande Mère (cf. La Magie du Sixième Monde). Les statistiques de jeu sont les mêmes pour ces deux totems.

Ils ont les modificateurs raciaux suivants : Constitution -1, Rapidité +1, Force -1, Charisme +3, allergie modérée aux zones urbaines, forme limité de l'avantage Empathie Animale qui n'affecte que les oiseaux et les petits animaux vivants dans les arbres (écureuil...).

Fomori (Troll)

Ce sont les Trolls irlandais et celtiques.

Ils ont les modificateurs raciaux suivants : Constitution +4, Rapidité -1, Force +3, Intelligence -2, Allonge +1, vision thermographique, pas d'armure dermale.

Géant (Trolls)

Les Trolls nordiques, ou Géants, sont plus grands (3,5 m en moyenne) et plus forts que les autres Trolls. Pour une raison inconnue, ils ont tendance à avoir une inversion génétique : un enfant sur quatre né d'une Géante est un Humain (*homo sapiens sapiens*).

Ils ont les modificateurs raciaux suivants : Constitution +5, Rapidité -1, Force +5, Intelligence -2, Charisme -2, Allonge +1, vision thermographique, pas d'armure dermale.

Gnome (Nain)

Ils habitent en Europe Centrale et en Asie Mineure. Ils possèdent un long nez et un physique plus petit et plus enfantin. Tous les Gnomes magiquement actifs connus sont des chamans.

Ils ont les modificateurs raciaux suivants : Constitution +1, Force +1, Volonté +2, vision thermographique, pas la résistance naine aux maladies et toxines.

Hobgoblin (Ork)

Les Hobgobelins du Moyen-Orient sont plus petits et maigres que la plupart des variantes Orks. Leur peau verdâtre, leurs dents noires et pointues et leurs petits yeux brillants contribuent au racisme anti-métahumain dans le Moyen-Orient. De plus, ils se distinguent par leur tempérament vicieux et leur fort sens de l'honneur personnel qui leur commande de venger tout affront ou irrespect direct envers eux.

Ils ont les modificateurs raciaux suivants : Constitution +2, Force +2, Charisme -1, vision lumière faible

Koboroku (Nain)

Les Nains japonais, appelés Koboroku, sont plus petits que leurs cousins de l'Ouest et possèdent un système pileux plus développé sur tout le corps. Comme tous les métahumains, ils ne sont pas bien vu au Japon. Ils préfèrent les étendues sauvages aux environnements urbains.

Ils possèdent les mêmes caractéristiques que les Nains sauf :le multiplicateur de course est 3, avantage Immunité Naturelle à 1 et 3points.

Menehune (Nain)

Le Menehune, ou Enfant de la Terre, est le nom pour le "petit peuple" originaire d'Hawaï. Ils sont plus petit que les Nains et possède une toison abondante, de gros muscles, un large nez, d'épais sourcils et des cheveux filandreux. D'après les légendes locales, leurs ancêtres seraient venus du continent perdu de Mu ou d'Atlantis, mais les biologistes et anthropologistes modernes pensent que ce sont des fables.

Ils ont les modificateurs raciaux suivants : Constitution +2, Force +1, Volonté +1, vision thermographique et la résistance naine aux maladies et toxines.

Minotaure (Troll)

Les Minotaures sont une mutation méditerranéenne inhabituelle du métatype Troll. Ils ont un museau à la place du nez, de longues cornes et sont velus, l'emplacement de leurs yeux est plus large que la normale.

Ils ont les modificateurs raciaux suivants : Constitution +4, Rapidité -1, Force +3, Intelligence -1, Charisme -1, Allonge +1, armure dermale, vision thermographique

Ogre (Ork)

Ces Orks d'Europe sont plus petits et plus trapus que la plupart des Orks. Ils possèdent une peau lisse et moins de poils et cheveux que les autres Orks et ont les lignes de la mâchoire très prononcées.

Ils ont les modificateurs raciaux suivants : Constitution +3, Force +2, Intelligence -1, pas de vision lumière faible

Oni (Ork)

Les Orks japonais, ou Onis, ont une peau brillante rouge, bleue ou orange. Leurs yeux sont protubérants, leurs oreilles larges et pointues et ils sont cornus. Ils ont la réputation d'être traîtres et hostiles mais cette vue semble être le produit du racisme au Japon.

Ils ont les modificateurs raciaux suivants : Constitution +2, Force +2, Intelligence -1, Charisme -1, Volonté +1, vision lumière faible.

Satyre (Ork)

Ces Orks de la Méditerranée ont un petit physique, une fourrure, des sabot et de petites cornes. Ils ne sont pas tous musiciens ou amis des animaux. Tous les satyres sont des chamans et beaucoup ont pour totem Bacchus (cf. Coyote) qui ressemble au dieu grec du même nom. Ils sont souvent confondus avec les satyres sauvages.

Ils ont les modificateurs raciaux suivants : Constitution +3, Rapidité -1, Force +2, Intelligence -1, Charisme -1, Volonté +1, multiplicateur de course x4, vision lumière faible.

Wakyambi (Elfe)

Les Wakyambis sont issus d'un sous-groupe d'Elfes extrêmement rare natif d'Afrique. Souvent leurs oreilles ne sont pas pointues et ils sont généralement plus grands et plus maigres que les autres Elfes, certains sont aussi grands qu'un Troll. Leur peau est noire ou marron. Tous les Wakyambis albinos connus ont rejeté la société moderne et vivent dans les profondeurs des jungles africaines.

de nombreuses légendes africaines parlent d'un groupe appelé le Peuple Paradis qui aurait fait de nombreux cadeaux à l'humanité il y a des millénaires, pour de mystérieuses raisons. Les descriptions de ce peuple dans les légendes ressemblent beaucoup à l'apparence des Wakyambis. Afin d'obtenir prestige, révérence et autres bénéfices accordés aux Wakyambis, beaucoup d'Elfes africains, non-Wakyambi, clament être membres du Peuple Paradis mais aucun Wakyambi ne s'en réclame.

Ils ont les modificateurs raciaux suivants : Charisme +2, Volonté +1, vision lumière faible.

COMPETENCES ET ENTRAINEMENT

ATHLETISME

ESCALADE

Un test d'escalade requiert une Action Complexe. Une personne non assistée peut monter (Rapidité + Force)/8 (arrondir à l'inférieur) mètres par Phase de Combat. Chaque succès ajoute 1 mètre à la distance parcourue. Descendre est plus rapide : 2 fois la moyenne entre la Rapidité et la Force plus 1 par succès.

Les personnes assistées montent moins vite mais l'escalade est plus facile. Elles doivent utiliser un équipement d'escalade (cf. SRIII) qui donne un bonus de -10 au seuil de réussite d'escalade. Le test se fait toutes les 3 minutes.

La descente en rappel permet de descendre 20 mètres par Action Simple. Seule une Simple est ainsi disponible par Phase de Combat. Tirer et descendre en rappel dans la même Phase se fait à +4 pour les deux actions.

Le personnage effectue un test d'escalade (4) pour descendre en rappel ; chaque succès ajoute 1 mètre à la distance parcourue. Quand il arrive en bas ou à sa destination, il doit effectuer un autre test d'escalade (4) pour s'arrêter. S'il rate ce test, il tombe de 4 mètres (cf. Table de dégâts de chute).

Si le personnage ne fait que des 1 à son test d'escalade il tombe par terre. Un MJ généreux peut lui permettre un test de Rapidité (6) pour se rattraper.

TABLE D'ESCALADE

Condition	Seuil de réussite
Surface facile à escalader	3
Surface brisée (arbre, débris,...)	5
Surface plate (mur de briques,...)	8
Surface lisse (mur de métal,...)	14
Hauteur :	Modificateur
< 2 mètre	-
2-4 mètres	+2
4+ mètres	+4
Surface glissante ou humide	+2
Surface graissée ou huilée	+4

CHUTE

Le niveau de dégâts d'une chute est déterminé par le tableau qui suit. Sa puissance est égale à la moitié de la hauteur de la chute moins la moitié (arrondir à l'inférieur) de l'armure d'impact du personnage. Le personnage peut aussi effectuer un test d'Athlétisme avec un seuil de réussite égal à la hauteur de sa chute en mètres. Chaque succès réduit la puissance de la chute de 1.

Le personnage tombe de 40 mètres par Passe d'initiative et il a droit à une " Action de chute " par Passe (avec une initiative de 30).

TABLE DE DEGATS DE CHUTE

Hauteur de la chute (en mètres)	Niveau de dégâts
1-2	Léger
3-6	Modéré
7-20	Grave
21+	Fatal

EVASION

Cette spécialisation permet de se débarrasser de liens. Le temps de base est de 5 fois le seuil de réussite de l'action en minutes divisé par le nombre de succès.

Un adepte avec le pouvoir de Résistance à la Douleur possède un bonus. Chaque Niveau de blessure auquel il peut résister réduit le seuil de réussite de 1 (L : 1, M : 2., G : 3, F : 4).

TABLE D'EVASION

Liens	Seuil de réussite
Cordes	4
Menottes	6
Camisole de force	8
Menottes de contention	10

SAUT

Il y a deux sortes de saut : le saut avec élan et le saut sans élan. Un saut vertical est traité comme un saut sans élan.

Pour un saut avec élan, on utilise la distance que le personnage veut sauter comme seuil de réussite pour le test d'Athlétisme. Un succès suffit pour franchir la distance. La distance maximum pour ce saut est égale à la Rapidité du personnage en mètres.

Pour un saut horizontal sans élan ou un saut vertical, le test d'Athlétisme se fait avec un seuil de réussite égal à la distance souhaitée en mètres fois 2. Un succès suffit pour franchir la distance. La distance maximum pour ce saut est égale à la Rapidité du personnage en mètres divisée par 3.

Si le personnage essaye de sauter le plus loin possible, il doit effectuer un test ouvert d'Athlétisme et le plus grand résultat est divisé par 2 (pour un saut avec élan) ou par 3 (saut sans élan ou vertical). Ce nombre est la distance parcourue en mètres. La distance maximum pour ces sauts est égale à la Rapidité du personnage en mètres.

Si le personnage ne possède pas la compétence Athlétisme, l'attribut par défaut peut être la Rapidité avec un modificateur de +4. Un saut raté implique une chute.

SOULEVER / JETER

Un personnage peut soulever du sol, sans test, un poids en kg égal à sa Force fois 25. Un personnage avec une Force améliorée fait un test de Force (poids de l'objet / 10 arrondi au supérieur). Chaque succès permet de soulever 10% supplémentaires (arrondir à l'inférieur). Un personnage peut soulever au-dessus de sa tête un poids en kg égal à sa Force multipliée 12 en réussissant un test de Force standard.

Quand un personnage a soulevé un objet au dessus de sa tête, il peut le lancer à une distance égale à sa Force moins le poids de l'objet divisé par 50 (arrondir à l'inférieur). Il peut

tenter d'augmenter la distance avec un test de Force (poids de l'objet / 10 arrondi au supérieur). Chaque 2 succès ajoute un mètre.

COURSE

Un test (action complexe) d'Athlétisme (4) ou de Course (4) permet de courir plus vite. Chaque succès augmente la Rapidité effective du personnage de 1 pour cette Phase de Combat. Les modificateurs de terrain s'appliquent.

Fatigue

Un personnage peut sprinter pendant un nombre de tours égal à sa Constitution divisée par 2 (arrondir au supérieur) avant de commencer à se fatiguer (si le personnage ne sprint pas, le MJ peut augmenter cette durée). Après cette période, le personnage subit des dommages dus à la fatigue (4L Etourdissant) et doit refaire un test d'Athlétisme.

Chaque fois que le personnage refait un test d'Athlétisme, il peut courir pendant la période donnée et subir les dommages de fatigue à la fin de cette période mais la puissance de la fatigue est doublée à chaque fois. A Fatal, le personnage n'est pas inconscient, mais ne peut rien faire, il tombe de fatigue.

NATATION

Nager requiert une action complexe. Le personnage nage 1/5 de son indice de course normal. La natation fonctionne comme la course.

Les modificateurs de la Table de Natation s'appliquent à tout ce chapitre.

Retenir son souffle

Un personnage peut retenir son souffle pendant 45 secondes (15 tours de combat). Chaque succès d'Athlétisme (4) augmente se temps de 3 tours. Au delà de ce temps, le personnage reçoit une case de dommages étourdissant à chaque phase d'action jusqu'à la mort ou le sauvetage.

Se déplacer

Se déplacer dans l'eau requiert un test avec un seuil de réussite de 2. Ce test doit être fait toutes les Force minutes. Le personnage doit aussi résister à la fatigue avec un test de Constitution (Nombre de tests). Un personnage possédant un flotteur effectue ces tests toutes les 15 minutes quelque soit sa Force (pendant une tempête le MJ peut réduire ce temps).

Si un personnage ne flotte plus, il doit résister à des dommages 8L Etourdissants (il boit la tasse). Si ce test est réussi, il peut nager, flotter ou retenir son souffle, sinon, il reçoit les mêmes dommages.

Flotter

Pour flotter le personnage doit effectuer un test de Constitution (4). Un test réussi permet de flotter pendant (Constitution x nombre de succès) tours. S'il est raté, il peut nager ou retenir son souffle ou couler.

TABLE DE NATATION

Le personnage possède :	Seuil de réussite
Cybermembres ou cybertorse	+1 / remplacement
Ossature renforcée Aluminium/Titane	+2
Vêtements waterlogged	+1
Poids morts (vêtements et armure)	+1 / 2 kg
Métatype	
Zoocanthrope Phoque	-2
Elfes	-1
Nains et Humains	0
Orks et Trolls	+1
Condition physique	
Obèse	-2
Moyenne	0
Pas en forme	+1
Forte musculature mais faible constitution	+1
Objet de flottabilité moyenne (bois)	-1
Objet de flottabilité forte (gilet de sauvetage)	-2
Blessé	Modif. Dmg
Mer forte	+2 à +4

REGLES OPTIONNELLES D'ENTRAINEMENT

Techniquement, les joueurs peuvent simplement augmenter les compétences et les attributs avec du Karma utile. Mais, le MJ peut vouloir simuler le temps et les efforts nécessaire à cette augmentation ; c'est là qu'intervient l'entraînement.

ENTRAINEMENT D'UNE COMPETENCE

Cet entraînement s'applique aussi aux concentrations et spécialisations. Chacune devant être augmentée séparément.

Il est possible de réduire le temps d'entraînement en faisant un test de compétence avec un SR égal au nouvel indice + 2. Si le personnage a utilisé cette compétence pendant la parti précédente, spécialement dans une situation stressante, le MJ peut diminuer le SR de 1. La durée peut aussi être réduite avec un instructeur. Il est aussi possible d'utiliser le réseau des compétences pour ce test.

Le temps final d'entraînement est le temps de base divisé par le nombre de succès au test précédent. S'il n'y a pas de succès, le temps est multiplié par 1,5.

Généralement, entraînement doit être ininterrompu sinon sa durée augmente. Si le personnage arrête de s'entraîner pendant (Int + nouvel indice de compétence) alors il devra s'entraîner un nombre de jour égal à 2 fois ceux qui lui restaient à faire normalement.

TABLE D'AMELIORATION DES COMPETENCES

Type de compétence	Base de temps (en jours)
Active	points de Karma requis x 7
Connaissance ou langue	points de Karma requis x 15

APPRENDRE UNE NOUVELLE COMPETENCE

Méthode autodidacte

Le personnage apprend une nouvelle compétence sans instructeur. Cette méthode peut parfois être dangereuse (compétences Explosif, Biotech, Pilotage d'avion...).

Le temps de base est de 30 jours. Cette durée peut être réduite par un test de compétence avec un SR de 4. Comme le personnage ne possède pas encore cette compétence, il doit utiliser le réseau de compétences. Le temps de base est divisé par le nombre de succès ; s'il n'y a pas de succès, alors la durée finale entraînement est de 45 jours.

Un personnage apprend toujours une compétence au niveau 1.

Apprentissage avec un instructeur

Un instructeur sert à apprendre une nouvelle compétence et à réduire la durée entraînement pour améliorer une compétence ou en apprendre une nouvelle.

Qualifications de l'Instructeur

Il doit connaître la compétence à un niveau au moins égal au nouvel indice désiré et posséder la compétence Instruction ou s'il ne la possède pas avoir la compétence devant être apprise à au moins 3. S'il instruit un personnage qui veut augmenter une compétence, il doit avoir celle-ci à un indice au moins supérieur de 2 à l'indice désiré.

Enseigner

L'instructeur doit faire un test d'Instruction (4). Si il ne possède pas Instruction alors, il fait un test avec la compétence enseignée avec un SR de 8. Pour chaque 2 succès, on rajoute un succès au test de l'étudiant pour réduire sa durée d'apprentissage.

Si le test d'Instruction rate, l'instructeur ne peut pas enseigner à l'étudiant. Le personnage doit alors payer 1 jour de forfait à l'instructeur et ajouter 1,5 jours à sa durée d'apprentissage (désappointement du personnage). Le MJ peut utiliser plusieurs raisons à cet échec : philosophie différente, méthode opposée au matériel, incompatibilité d'humeur, ...).

Tarifs de l'instructeur

Le MJ peut modifier les coûts suivants en fonction de l'instructeur (un bon et renommé se fera payer plus cher qu'un mauvais et peu connu).

Instructeurs Virtuels

Un instructeur virtuel est une puce simsens, un logiciel ou une tridéo. Il possède un indice d'Instruction mais ne peut pas faire de test pour réduire la durée d'apprentissage, sinon les règles précédentes s'appliquent.

Pour déterminer le coût il faut faire la moyenne (arrondie au supérieur) de l'indice d'Instruction de la compétence désirée. Ensuite, on regarde sa taille en Mp sur la table de la page 220 de SRIII. Le coût est égal à cette taille multipliée par 5 en nuyens.

Les programmes illégaux ou d'accès restreints (Explosif, Véhicules Militaires ou un haut niveau d'une compétence de combat) ont un index de rue de 2 et une disponibilité de 10. De même les programmes pour une compétence générale supérieure à 6 (concentration 7, spécialisation 8) ont un index de rue de 1,5 et une disponibilité de 10 ou plus ; ils ne sont pas illégaux mais difficiles à trouver.

TABLE DE SUGGESTION DE TARIFS

Indice d'instruction	Tarif Journalier (en nuyens)
1	40
2	50
3	75
4	100
5	200
6	400
7+	+100 / niv après 6

Modifications du Tarif

Compétence à 2 ou 3	-25 ¥ / j
Compétence à 4 ou 5	Pas de modification
Compétence à 6 ou 7	+ 25 ¥ / j
Compétence à 8 ou +	+ 50 ¥ / j
Spécialisation	+50% du tarif total
Instruction en classe	-50% du tarif total
Plus de 4 h d'instruction / jour	+50% / j

DUREE DE L'ENTRAINEMENT

La durée standard de entraînement d'une journée est de 4 heures. Un entraînement de 30 jours représente ne fait 120 heures.

Un personnage peut s'entraîner plus longtemps dans une journée, jusqu'à (Vol/2 + 4) heures.

un personnage désirant dépasser cette limite doit déclarer le nombre d'heures supplémentaires qu'il fait puis faire un test de Volonté (10) et le nombre de succès est le nombre d'heures supplémentaires d'apprentissage effectives.

AUGMENTER LES ATTRIBUTS

Le MJ peut aussi vouloir que les personnages s'entraînent pour augmenter leurs attributs comme leurs compétences.

Le temps de base est de 7 fois le coût en Karma utile en jours. Pour réduire cette durée, il doit faire un test d'attribut (6).

Généralement, cet entraînement ne nécessite pas d'instructeur mais le MJ peut décider le contraire. Les règles de l'instructeur s'appliquent alors sauf celle de la qualification dans la compétence et il doit posséder un indice d'Instruction supérieur au nouvel indice d'attribut.

CONTACTS ET ENNEMIS

MAXIMISER LES CONTACTS

Beaucoup de groupes de Shadowrun n'exploitent pas le plein potentiel des contacts. Beaucoup de MJ ne prennent pas le temps de faire vivre les contacts et n'explorent pas les opportunités de role-play qu'ils donnent. Les interactions entre les personnages et leurs contacts se résument souvent à un jet d'Etiquette.

Le MJ (et le joueur) doivent passer un peu de temps à la création d'un historique pour chaque contact ainsi qu'une personnalité (possibilité d'utiliser les Avantages et Défauts).

NIVEAU DES CONTACTS

Les contacts suivant permettent de mieux définir les relations personnage-contact. Chaque niveau donne des avantages et désavantages différents lors des affaires. "L'Entretien" représente le montant que le shadowrunner doit dépenser pour le contact chaque année.

ENTRETIEN D'UN CONTACT

Si le personnage traite ses contacts comme de vulgaires sources d'information (comme un livre), celui-ci ne sera plus coopératif.

Afin de garder de bonne relation avec son contact, il faut l'entretenir. Cela consiste en une partie de role-play et une partie monétaire. Les nuyens peuvent être utilisés pour payer à boire ou un bon repas, faire un cadeau, ...

Le niveau d'un contact baisse si le personnage ne l'entretient pas. Si il s'agit d'un contact de niveau 1, le MJ a 3 options : le personnage n'en entend plus jamais parler, il devient un ennemi ou le personnage gagne une Mauvaise Réputation. Si le personnage perd ainsi tous ses contacts, il reçoit les défauts Hors-Circuit et Mauvaise Réputation et le MJ accroit de 1 le niveau de priorité tous ses ennemis.

ENTRETIEN DES CONTACTS

Niveau 1	500 ¥
Niveau 2	3 000 ¥
Niveau 3	7 000 ¥

AMELIORER LE NIVEAU D'UN CONTACT

Pour augmenter le niveau d'un contact en cours de jeu, le personnage doit payer l'Entretien actuel plus celui du niveau suivant. Le MJ peut aussi permettre d'augmenter le niveau d'un contact en dépensant du Karma. Le coût en Karma est le double du nouveau niveau à atteindre (1 → 2 : 4, 2 → 3 : 6). Le MJ doit approuver toute augmentation de niveau d'un contact.

AMIS D'UN AMI

Les personnages ont leurs contacts mais ces contacts ont aussi les leurs, ils sont connus comme des Amis d'Un Ami

(AUA). Ceux-ci donnent plus d'options pour les personnages, plus de couleur et plus de réalisme.

Généralement, chaque contact du personnage commence le jeu avec un niveau 1, un niveau 2 et un niveau 3. Les Arrangeurs et les Mr. Johnson font exception à cette règle, ils en possèdent 2 de plus à chaque niveau.

Le MJ doit ajuster ces chiffres à sa campagne. Les AUA étant en dehors de la sphère d'influence du personnage, le MJ peut les utiliser pour générer des aventures en dehors des paramètres de sa campagne.

UTILISER LES AMIS D'UN AMI

TABLE DES MODIFICATEURS DES AUA

Niveau d'AUA	Modif. SR	Coût/Temps	Malfaisants
1	+6	x 3	-2
2	+4	x 2	-1
3	+2	voir texte	0
Chaque AUA après le 1 ^{er}	+2	voir texte	-2
Demander autour	-	-	-3

DELAIS ET COUTS

Pour calculer le temps dont a besoin un AUA pour trouver une information ou un équipement, le MJ lance 2d6 et applique le multiplicateur approprié sur la Table des Modificateurs des AUA. Le résultat final est en jours.

Ce délai peut se réduire avec des succès en Etiquette ou un paiement supplémentaire. Chaque succès ou chaque 10% additionnel de la rémunération le délai est réduit d'un jour. Le MJ peut aussi appliquer la règle standard de Disponibilité.

LES MURS ONT DES OREILLES

Chaque fois qu'un personnage discute affaire avec un de ses contacts ou un AUA, il est possible que des personnes étrangères à l'affaire entendent la conversation, nous les appellerons Malfaisants. Ces personnes, qui peuvent faire parti d'une organisation, ont intérêt à faire main basse sur une parti des actions du personnage ou, simplement, ils n'aiment pas que le personnage embrouillent leurs plans.

Pour refléter les chances qu'un Malveillant écoute, le MJ effectue un test avec un nombre de dé égal au nombre de personnes à qui le personnage s'adresse. Le SR est 6 mais le MJ peut l'augmenter avec des personnages paranoïaques ou le diminuer avec des négligents. De plus, il faut appliquer le modificateur correspondant sur la table. Si ce test réussi, le MJ doit en déterminer les conséquences.

TABLE DES MALFAISANTS	
Sucés	Conséquences Potentielles
1-4	Le monde de la rue sait que vous et votre équipe avez un job. Vos ennemis tendent l'oreille en se demandant ce qu'ils pourraient faire contre vous. Les larbins des corpos de haut niveau parlent avec leurs contacts pour connaître votre cible.
5-8	La rue sait ce que vous tentez d'obtenir. Les concurrents, les ennemis et les cibles potentielles ont une théorie sur votre contrat mais aucun ne connaît ses points particuliers. Si vous êtes rapides vous vous en sortez sans mal.
9-12	Quelqu'un sait en quoi consiste le run. Des concurrents sont de l'autre côté de la rue, vos ennemis en savent assez pour vous causer un max. d'ennuis ; votre cible est dans la confiance à 99%.
13+	Utilisez le plan B pour réduire la casse, vous êtes pistés et la cible et vos ennemis sont prêts à tout faire rater !

CONTACTS SPECIAUX

Un contact spécial permet à un personnage d'avoir accès à de plus grandes ressources qu'avec un contact standard.

MEMBRES DE CLUB OU D'ORGANISATION

En ayant un contact membre d'une organisation politique ou méta-humaine (Policlub Humanis, Comité pour les Droits des Orks...), le personnage gagne des AUA capables d'obtenir des informations sur les membres du groupe ou ses activités. Tout contact membre d'une organisation partage les vues de cette organisation. On considère que le contact possède (2d6 / 2) AUA.

ARRANGEURS / COMBINARDS

L'arrangeur est une combinaison d'agent de Hollywood, de politicien, de trafiquant d'armes, de patron du crime, de revendeur de voitures volées et, dans de rares cas d'une personne normale. Il connaît de nombreuses personnes avec divers talents. Pour refléter ceci, tous les arrangeurs

possèdent 6 contacts secondaires (dont généralement un autre arrangeur et occasionnellement un Mr. Johnson). Certains sont spécialisés (haute technologie, magie, corpos, ...). Leurs services ne sont jamais gratuits, parfois ils font une faveur à un shadowrunner (qui ne pourra pas leur refuser un petit service).

TABLE DES CONTACTS INTERNATIONAUX	
Contact	Modificateur du SR
Il est membre d'un groupe international	-2
Il a perdu les faveurs des personnalités locales	+2
Le personnage est surveillé par des ennemis	+ Ind. Ennemi
Il est un agent indépendant ou patrouilleur à la frontière	-2
Il fait respecter la loi	-1
Il est un arrangeur	-1
Racisme des AUA	cf. SRIII
Services	
Plus de 2 semaines pour préparer le voyage	-1
Plus de 2 mois pour préparer le voyage	-2
Plus d'un an pour préparer le voyage	-3
Moins de 72 h pour préparer le voyage	+1
Moins de 24 h pour préparer le voyage	+2
Moins de 6 h pour préparer le voyage	+4
Le personnage veut passer en fraude :	
Équipement Classe A (fusil de sport)	+1
Équipement Classe B (Mit., silencieux)	+3
Équipement Classe C (canon, bactéries)	+5

CONTACTS INTERNATIONAUX

Une employée d'une mégacorporation multinationale, un membre du crime organisé ou d'un groupe politique ou un soldat stationné au-delà de la mer, voici des exemples de contacts internationaux.

Le personnage peut solliciter l'aide des AUA gagnés avec ce contact. Pour en déterminer le nombre, le MJ lance 2d6 et divise le résultat par 2 (arrondi au supérieur). On considère chaque AUA comme étant un contact de AUA antérieurs et on applique les multiplicateurs de temps et de coût appropriés, de même pour les malfaiteurs.

TABLE DES INFORMATIONS DES CONTACTS		
Seuil de Réussite	Information Demandée	Exemple de Question
2	Information générale	Avez-vous entendu que Big D était mort ?
4	Plus de détails	Que disent vos sources sur les restes physiques de Dunkelzahn ?
6	Encore plus de détails	Je veux des renseignements sur la sécurité de l'Inauguration.
8-11	Noms spécifiques, plans et choses vraiment cools	Nadja Daviar ne semble pas aussi propre qu'elle le dit. Donne-moi le nom de son client personnel et je te montrerai la crasse de derrière ses oreilles.
12-13	Informations introuvables dans la rue	“Projet Ragnarok”, cela doit dire quelque chose à quelqu'un. Veux-tu avoir accès à mon créditube certifié ou je demande à un autre contact.
14+	Informations en dehors du domaine de la rue	A quoi te fait penser la phrase “cabale techno-magique elfe” en faisant référence à notre dernier et lamentable président ?
Modificateurs	Circonstances Spéciales	
-2	Le sujet de la question est la spécialité du contact	
-3	Le contact est un arrangeur ou un Mr. Johnson	

A chaque fois qu'un contact rencontre un AUA international on applique les modificateurs appropriés au test d'Etiquette.

Pour chaque 10% du coût total supplémentaire, le SR diminue de 1 (min. 2).

SHADOWLAND

L'organisation/service d'information/chambre de dédouanement qu'est Shadowland peut être un "contact" très utile pour un shadowrunner. Shadowland est la Maison des Hackers. Rien dans Shadowland n'est privé. Tout secret y étant déposé devient instantanément public.

Tout personnage avec Informatique 1 ou plus peut prendre Shadowland comme contact à sa création. C'est un contact de niveau 1 qui ne peut pas augmenter de niveau. L'entretien requis est le temps et les efforts requis pour apprendre et maintenir les codes élaborés et le coût de la liaison dans la Matrice.

Pour obtenir une information le personnage ne peut pas se contenter de poser sa question et de donner quelques nuyens. Il doit connaître les bonnes représentations ou codes (par exemple : un testament représente un document dérobé à ARES) et passer plusieurs contrôles d'identité pour accéder à Shadowland. Comme un contact, Shadowland se protège. Les personnes connectées ne sont identifiées que par leur nom de rue ou leur icône de decker.

Toute recherche d'information prend 3d6 jours pour un "dinosauire". Cette durée représente le temps requis pour voyager à travers des millions de datapulses pour rechercher l'information. Le MJ peut modifier cette durée suivant le type d'information recherchée. Ceux qui visitent Shadowland directement via la Matrice peuvent trouver leurs informations en 2d6 heures. Les personnages peuvent utiliser leurs "robots de recherche", ces programmes mettent 2d6 heures.

S'il le désire, le MJ peut compliquer la recherche d'informations spécifiques dans Shadowland en appliquant les modificateurs de la Table des Connaissances des Contacts.

INFORMATIONS DU CONTACT

Le test d'Etiquette n'indique pas ce que le contact sais actuellement. S'il est réussi, le contact dira ce qu'il sait (il peut ne rien savoir), s'il est raté, le contact ne dira rien.

Pour déterminer ce que le contact sais, le MJ fait un test d'Intelligence ou d'Etiquette pour le contact. Le Sr du test est basé sur le type d'information que le personnage demande (voir Table des Informations des Contacts). Si le test rate, le contact ne sais rien d'utile.

VENDRE LA MECHE

Le contact peut ne pas avoir envie de vendre/chercher les informations demandées (il est de mauvais poil, raciste ; sa femme l'a quitté, il a perdu au jeu, les informations sont difficiles ou dangereuses à obtenir, ...). Le MJ peut donc modifier le SR du test d'Etiquette en fonction des circonstances.

Le MJ peut aussi faire un test d'opposition d'Etiquette et de Négociation. Le SR pour le contact est le Charisme du personnage. Les succès obtenus indiquent ce que dit (s'il dit quelque chose) le contact.

TABLE DU TEST D'OPPOSITION DU CONTACT	
Conditions/Circonstance	Modificateur du SR
Essence du PJ inférieure à 1	-2
Essence du PJ inférieure à 0	Essence Négative -2
Le contact est soupçonneux	-2
Les actions prévues du PJ	
bénéficieront à la cible	+2
seront agréables à la cible	+1
gèneront la cible	-1
seront nuisibles à la cible	-2
seront désastreuses pour la cible	-3
Le personnage a des attitudes racistes	à la discrétion du MJ
Contact de niveau 1	0
Contact de niveau 2	+1
Contact de niveau 3	+2
Ami d'Un Ami	-1 / niv sous AUA et 1° contact
Le contact a une dette envers le PJ	+1
Le PJ a une dette envers le contact	-1
Le contact est hostile	-3
Le contact est un ennemi (connu ou non)	-4
Faible diff. culturelle (UCAS-CAS)	-1
Diff. culturelle modérée (UCAS-NAO)	-2
Diff. culturelle forte (UCAS-Japon)	-3
Différence culturelle énorme (UCAS-esprit insecte)	-4
Barrière du langage	-1 / pt en dessous de 5
Nuyens supplémentaires	+1 / 10% suppl.
Note : tous les modificateurs sont cumulatifs (min. 2).	

ENNEMIS

CREER DES ENNEMIS

Le MJ peut créer des ennemis pour chaque personnage pendant sa création. Ce peut être des individus ou des organisations (de l'ex-petite amie à la mégacorporation ou le groupe paramilitaire). Plus l'indice d'un ennemi est élevé plus il est puissant.

TABLE DES INDICES DES ENNEMIS			
Ressources (priorités)	Système basé sur les points	Indice des ennemis	Points des caractéristiques
E	0 ¥	0	0
D	500 ¥	1	4
C	5 000 ¥	2	6
B	90 000 ¥	3	8
A	400 000 ¥	4	11
-	650 000 ¥	5	14
-	1 000 000 ¥	6	17

Le MJ décide de l'indice des ennemis à la création d'un personnage. Si un personnage a la priorité A en ressources, le MJ peut lui assigner un ennemi d'indice 4 ou un de 3 et un de 1, deux de 2, ... Un ennemi d'indice 5 ou 6 peut être considéré comme un super-vilain ; normalement, un personnage seul ne devrait pas avoir un tel ennemi.

L'ENNEMI QUE TU MERITES	
Indice	Ce qu'il fait
0	Sûrement un bon type. Ta mère est rassurée.
1	Tu as humilié un gangster devant sa copine.
2	Tu as aussi insulté ses copains.
3	Ces gangster ont reçu de nouveaux jouets !
4	Tes amis d'Aztechnology a engagé un chasseur de primes contre vous.
5	Ces gars de Fuchi veulent récupérer leur nouveau cybercoeur et ils n'ont pas prévu de te revoir après t'avoir ouvert la poitrine.
6	Tu as tué son fils ? Es-tu au courant qu'il est à la tête de la corporation travaillant sur la magie et le bioware que tu as attaqué la nuit dernière ?

CARACTERISTIQUES D'UN ENNEMI

Chaque ennemi est défini par 3 caractéristiques allant de 0 à 6 : Puissance, Motivation et Connaissance.

Puissance

Cette caractéristique indique les ressources que l'ennemi peut utiliser pour poursuivre le personnage :

0 : il ne peut pas blesser le personnage mais peut répandre des rumeurs à son sujet.

1-2 : secrétaire corpo (peu de moyens mais elle peut le donner aux flics).

3-4 : capable de tuer lui même ou de payer un assassin.

5-6 : capable de bouffer le personnage quand il veut (groupe initiatique avec des adeptes physiques tueurs, sabotage des ses contacts, élimination des ses amis, destruction lente de tout ce qu'il a de plus cher).

Motivation

Cette caractéristique indique la volonté de l'ennemi à nuire au personnage.

0 : il attend que le personnage tombe entre ses mains (cela peut arriver avec un MJ cruel).

1-2 : il veut simplement lui donner une leçon.

3-4 : il veut lui rendre la monnaie de la pièce ou lui faire frôler la mort.

5-6 : il ira jusqu'à sur la lune pour tirer vengeance.

Connaissance

Cette caractéristique indique si l'ennemi sait ou se trouve le personnage.

0 : impossible de trouver le personnage, mais la vengeance est un plat qui se mange froid.

1-2 : aucune idée sur la localisation du personnage, il peut savoir où il se trouvait il y a un mois si le personnage s'est fait remarqué.

3-4 : il connaît la cité où le personnage vit mais il a besoin d'un mouvement du personnage pour mieux le localiser.

5 : le personnage est sous surveillance.

6 : la position du personnage est connue quasiment à chaque instant.

UTILISER LES ENNEMIS

Les indices d'un ennemi peuvent augmenter ou décroître suivant les actions du personnage et le déroulement de la campagne. Des ennemis peuvent s'unir !

Pourquoi un Ennemi Peut Vouloir Tuer Votre Personnage

Voici une liste de raisons pour lesquelles un ennemi peut en vouloir à un personnage :

- Vous l'avez laissé pour mort
- Vous avez ruiné sa carrière/business/art et il n'a plus rien à perdre
- Vous avez brûlé/blackmaillé/doublé /... son ...
- Vous êtes un (mettre ici le métatype/ethnie/affiliation politique/religion du personnage) et il va vous remettre à votre place.
- Vous êtes en compétition depuis l'enfance. Maintenant c'est du sérieux.
- Son travail ou sens de l'honneur requiert votre chute
- Vous avez été amis/amoureux, il n'a jamais oublié quand vous l'avez laissé tombé.
- Il veut juste vous faire comprendre que vous êtes misérable et insignifiant, une cible parfaite quoi.
- Un truc dangereux que vous avez ne doit pas tomber entre de mauvaises mains.
- Pour une raison quelconque, il pense que vous êtes le plus mauvais mage/samourai/decker/détective/... des rues et il va vous prouver qu'il est le meilleur.
- Vous avez tué quelqu'un à qui il tenait ou qui lui était très utile.
- Ils veulent "faire un exemple" avec vous.
- Ils détestent ce que vous représentez (votre cause, votre personne, ...).
- Vous avez exposé ses magouilles à ses supérieurs ou à la loi.
- Vous avez quelque chose qu'il veut pour grimper l'échelle sociale.
- Vous avez ruiné ses plans volontairement ou involontairement.
- Vous n'êtes pas du même côté de la loi mais maintenant c'est devenu personnel.
- Il est jaloux de ce que vous pouvez faire ou de votre vie.
- Vous vous rappelez du deck/focus/cyberbras que vous avez "trouvé" le mois dernier ? Il appartenait sûrement à quelqu'un.
- Vous avez juste découvert leur conspiration et ils veulent vous faire taire.
- Il n'aime tout simplement pas les shadowrunners.

MOURIR DE LA MAIN D'UN ENNEMI

Le MJ doit toujours trouver des idées pour rappeler au personnage ou à l'équipe que l'ennemi existe et qu'il reste une menace.

Après que l'ennemi ai chassé le personnage ou l'équipe dans une série d'aventure, ceux-ci peuvent se trouver près de la mort ; si l'ennemi est près de réussir son objectif, la fin peut être dramatique et significative. Si les joueurs préfèrent un style de jeu réaliste, l'ennemi peut tuer le personnage avec sang froid. Si les joueurs sont particulièrement attachés à leur personnage, le MJ peut mettre en scène une "belle" mort qui sera un événement majeur dans la campagne (la mort du personnage est un sacrifice permettant de sauver l'équipe, sa mort est nécessaire pour abattre le "méchant", son action héroïque changera le cours de la vie de quelqu'un, il meurt en entraînant son ennemi avec lui...).

Sauvetage Miracle

Si pour une raison particulière (le joueur a passé beaucoup de temps à développer son personnage, il possède un rôle clef dans la campagne du MJ, le groupe s'est vraiment attaché au personnage, ...) le MJ décide de ne pas faire mourir le personnage, le MJ doit rendre cette survie plausible.

Par exemple le personnage peut survivre à une explosion en étant abrité par une voiture/meuble, il échappe à un tireur embusqué grâce à un mystérieux personnage, son cyberware très endommagé se remet miraculeusement en marche juste le temps de le sauver, ... La liste suivante donne des raisons pour lesquelles l'ennemi peut ne pas vouloir tuer (immédiatement) le personnage :

- Il veut seulement de l'argent pas se venger.
- Il ne veut pas vous tuer, seulement vous faire souffrir.
- Il ne veut pas vous tuer immédiatement, seulement vous faire souffrir avant de vous tuer.
- Tuer une personne est illégal et injustifié. Vous irez en prison.
- Il veut vous tuer mais vous avez quelque chose contre lui.
- Il ne veut pas vous tuer, il veut que vous rejoignez Le Groupe.
- Il ne veut pas vous tuer, il veut vous offrir une mission suicide.
- Il veut vous donner une chance sportive.
- Vous feriez un superbe sujet d'expérience ou une bonne nourriture pour les autres.
- Il veut vous humilier et vous forcer à faire quelque chose contre votre code de l'honneur.
- Il veut les noms et adresses de vos complices et de votre employeur.
- Il vous laisse piégé d'une bombe/choc/mécanisme à retardement dont "personne ne peut s'échapper".
- Il veut vous faire passer pour une balance et laisser vos amis et associés se retourner contre vous.
- Il ne veut pas se salir les mains, mais quelqu'un d'autre peut le faire.
- Il veut vous faire rentrer dans le rang afin que leur plan avance.
- L'assassin ne fait pas vraiment confiance en son employeur (l'ennemi) et vous l'avez convaincu qu'il sera le prochain sur la liste.
- Il n'en veut pas vraiment après vous en priorité mais donnez leur ce qu'il veut, et vite.
- Vous avez des amis puissants que vous ne connaissez pas. Bien sûr en vous sauvant la vie ils vous demanderont quelque chose en retour.
- Le rituel doit prendre place à un certain moment. Vous attendez ne cellule.
- "En fait, je suis de votre côté. METTRE LE NOM DE L'ENNEMI ICI est dans le coin. Foutez le dehors !

TUER UN ENNEMI

Tuer un ennemi doit être un événement important. La mort d'un ennemi doit avoir autant d'impact que celle d'un personnage et peut arriver pour différentes raisons. Un ennemi peut aussi survivre pour les mêmes raisons qu'un PJ. Tuer un ennemi ne garanti pas la tranquillité.

Le MJ peut trouver de nombreuses raisons au retour d'un ennemi "tué", la plus populaire étant "Avez-vous trouvé le corps ?". Il a pu survivre grâce au cyberware ou à la

magie. si cela sert l'histoire, la mort de l'ennemi n'est pas la fin. Il devait sûrement avoir des amis, relations, associés, mentors, protégés, gardes du corps, employés et d'autres personnes s'intéressant à lui et pouvant venger sa mort (cela peut donner un nouvel ennemi inconnu).

NOUVEAUX CONTACTS

MEMBRE D'UNE TRIBU AMERINDIENNE

Renseignements : contact rural, coutumes et contacts tribaux, telesma

Lieux : en dehors des villes

Contacts similaires : tout contact hors de la ville, typiquement shadowrunners Américains d'Origine, contrebandiers.

Il peut donner des renseignements sur des secrets tribaux, des cachettes, ces chemins de contrebande ou des lieux magiques connus de sa tribu.

Con	Rap	For	Int	Vol	Cha	Ess	Réa
4	5	3	4	5	3	6	4

Initiative : 4 + 1d6

Réserve de combat : 7

Réserve de Karma / Indice Professionnel : 3/3

Compétence actives : Athlétisme 7, Biotech 2 (Premiers Soins 6), Etiquette Tribale 6, Négociation 4, Armes de Trait 4 (Pull-Bow 6), Furtivité 5 (Camouflage 7), Fusils 4, Combat à Mains Nues 5

Connaissances : Tribus 6, Créatures Paranormales 4, plus 3 autres (indice ≤ 5)

Équipement : vêtements blindés (3/0), couteau de survie

TRAFIQUANT D'ARMES

Renseignements : armes et munitions, armures, grenades et explosifs, véhicules de sécurité

Lieux : lieux discrets du centre ville, bars ou boîtes de nuit, petite rue sombre, immeuble en ruine, foires d'armement

Contacts similaires : chef de gang, contrebandier, militaire ou ancien militaire.

Avec un SIN vous pouvez acheter légalement une arme standard au Weapon World™ le plus proche. Le trafiquant d'armes permet d'acheter du pistolet au lance-missiles (ou plus gros encore) sans SIN.

Con	Rap	For	Int	Vol	Cha	Ess	Réa
3	3	4	7	4	4	5,2	5

Initiative : 5 + 1d6

Réserve de combat : 7

Réserve de Karma / Indice Professionnel : 3/3

Compétence actives : Informatique 3, Electronique 3, Négociations 6, Pistolets 5, Pistolets-Mitrailleurs 5, Combat à Mains Nues 4, plus 6 compétences de C/R (indice 3 à 6)

Connaissances : Acquisition d'Armes, plus 5 autres (indice 4)

Équipement : vêtements blindés (3/0), pistolet lourd (au choix) chargé avec des APDS, plusieurs gardes du corps biens armés

Cyberware : Datajack, afficheur rétinien, mémoire (150 Mp)

CHASSEUR DE PRIMES

Renseignements : difficulté pour trouver une personne ou une créature, contacts policiers, connexion avec des trafiquants d'armes

Lieux : coins discrets du bar local, rues sombres, chambres d'hôtels miteux

Contacts similaires : chefs de la pègre, tueur, terroriste.

Le chasseur de prime peut aider à trouver une créature ... si la paie est suffisante.

Con	Rap	For	Int	Vol	Cha	Ess	Réa
6	5	5 (6)	4	4	1	1,3	4 (8)

Initiative : 8 + 3d6

Réserve de combat : 6

Réserve de Karma / Indice Professionnel : 3/4

Compétence actives : voiture 4, Informatique 6, Etiquette La Rue 5, Etiquette Corporations 5, Etiquette Matrice 5, Fusils 8, Pistolets 6, SMG 4, Furtivité 4 (Déplacement Silencieux 6), Combat à Mains Nues 6

Connaissances : Pistage de Données 3, Pistage 3, plus 4 autres (indice 4 ou 5)

Cyberware : Cybereux avec amplification électronique 3, anti-flash, et vision thermographique, interface d'arme, cyber bras synthétique (accroissement de Force 1), réflexes câblés 2

AGENT CORPORATISTE

Renseignements : informations corporatistes sensibles et business, contacts corporatiste de haut niveau

Lieux : lieux discrets de bars et boîtes de nuit, tout lieu privé.

Contacts similaires : garde corpo, costard, esclave corpo, tueur, shadowrunner

L'agent corpo est utilisé quand la corpo veut réaliser un sal boulot mais sans employer de shadowrunner. Il est loyal à la corpo tant qu'il touche sa (généreuse) paie.

Con	Rap	For	Int	Vol	Cha	Ess	Réa
6	5	6	4	5	2	2,3	4 (8)

Initiative : 8 + 3d6

Réserve de combat : 7

Réserve de Karma / Indice Professionnel : 3/3

Compétence actives : Electronique 4, Etiquette Corpo 7, Pistolets 7, Furtivité 5, Combat à Mains Nues 6, plus un véhicule à 5

Connaissances : Politique corpo 5, plus 4 autres (indice 4)

Cyberware : Compétences câblées (alphaware, indice 5), interface d'arme, réflexes câblés (alphaware, indice 2)

ESCLAVE CORPORATISTE

Renseignements : informations sur la corpo, connexions avec les autres corpos

Lieux : restaurant rapide favori, bars et clubs, boutiques corpos, galeries et musées, lie de combat urbain

Contacts similaires : costard, secrétaire corpo, decker, rigger ou garde corpo

L'esclave corpo est le drone de la ruche corpo, travaillant 40 heures par semaine. Ce n'est pas un expert de gros calibre mais connaît des informations pointues de sa spécialisation. Un decker connaîtra les mots de passe de systèmes de niveau élevé. Le garde les mesures de sécurités

utilisées. La secrétaire tapant les mémos en connaîtra les sujets généraux. La mage les sorts expérimentaux et les mesures anti-magie. Le costard les décisions de management, les accords commerciaux et les nouveaux projets.

Con	Rap	For	Int	Vol	Cha	Ess	Réa
2	2	2	3	3	3	6	2

Initiative : 2 + 1d6

Réserve de combat : 4

Réserve de Karma / Indice Professionnel : 1/1

Compétence actives : Informatique 3, etiquette corpo 3, plus toute compétence utile à son métier (indice maximum 4)

Connaissances : Politique corpo 2, plus 3 autres (indice 3)

CHEF DE GANG

Renseignements : muscle, connexion avec les autres gangs et organisations criminelles

Lieux : toute rue ou allée sombre, spécialement dans la zone contrôlée par le gang, bar, planque du gang, prison

Contacts similaires : toute personne travaillant discrètement dans la rue, ganger, contrebandier, receleur

Un gang est souvent "sponsorisé" par une organisation criminelle pour laquelle il effectue certains travaux.

Con	Rap	For	Int	Vol	Cha	Ess	Réa
5	5	4	5	4	4	6	5

Initiative : 5 + 1d6

Réserve de combat : 7

Réserve de Karma / Indice Professionnel : 2/3

Compétence actives : Massues 4, Armes Tranchantes 4, Etiquette La Rue 6, Intimidation 5, Leadership 4, Pistolets 4, SMG 4, Combat à Mains Nues 5, plus un véhicule à 4

Connaissances : Procédures de Police 3, Politique de la Pègre 5, Routes de contrebande 3, plus 2 autres du Sixième Monde ou Centres d'Intérêt (indice 3)

SOLDAT DE LA PEGRE

Renseignements : connexions de la pègre

Lieux : tout bar, boîte de nuit, restaurant ou couverture du business de la pègre, casino, course avec paris, bordel

Contacts similaires : tout individu similaire travaillant dans une organisation criminelle, contrebandier, pirate

L'organisation dont il fait parti peut être : mafia, yakusa, anneau séoulpa, triade... Il est au bas de l'échelle de l'organisation. Il est loyal à son organisation.

Con	Rap	For	Int	Vol	Cha	Ess	Réa
5	4	4	4	3	3	6	4

Initiative : 4 + 1d6

Réserve de combat : 5

Réserve de Karma / Indice Professionnel : 3/3

Compétence actives : Voiture 3, Etiquette <son organisation> 4, Etiquette La Rue 5, Interrogation 3, Intimidation 4, Négociation 3, Pistolets 5, Shotguns 5, Combat à Mains Nues 3, plus une compétence de combat à 3

Connaissances : Territoire se l'Organisation 4, Politique Locale 2, Moulin à Rumeur 4, Routes de Contrebande 2, Finance de la Pègre 3, Politique de la Pègre 3
Équipement : manteau long (4/2), pistolet lourd

PARAMEDICAL

Renseignements : traitements médicaux d'urgence, matériel médical et médicaments
Lieux : lieu d'intervention, clinique, hôpital, caserne de pompiers, chez DocwagonTM, petit restaurant
Contacts similaires : doc des rues

Con	Rap	For	Int	Vol	Cha	Ess	Réa
3	4	3	4	4	3	6	4

Initiative : 4 + 1d6
Réserve de combat : 6
Réserve de Karma / Indice Professionnel : 2/2 (3 quand des vies sont en danger)
Compétence actives : Biotech 5, Voiture 3, Etiquette La Rue 3, Pistolets 2, Combat à Mains Nues 3, Furtivité 3
Connaissances : Biologie 3, Cybertechnologie 2, Magie 2, Médecine 6
Équipement : veste pare balles (5/3), grenade fumigène, médiokit, patches (5 de chaque type avec des indices différents)

FLIC EN UNIFORME

Renseignements : tuyaux, fichier criminel, liste des personnes arrêtées
Lieux : tout coin de rue, poste de police, bar ou magasin voisin
Contacts similaires : détective, juge, agent de la circulation, officiels du gouvernement local, shadowrunner, mouchard

Con	Rap	For	Int	Vol	Cha	Ess	Réa
4	5	3	4	5	3	6	4

Initiative : 4 + 1d6
Réserve de combat : 7
Réserve de Karma / Indice Professionnel : 3/3 (4 quand des vies sont en danger)
Compétence actives : Biotech 2, Voiture 3, Etiquette Homme de Loi 4, Etiquette La Rue 7, Pistolets 5, Combat à Mains nues 5
Connaissances : Procédures de Police 5, Psychologie 4, Sociologie 3, plus 3 autres (indice 3)
Équipement : Veste pare balles (5/3), Colt Manhunter (Ruger Thunderbolt pour Lone Star), Micro émetteur-récepteur, menottes

REPORTER

Renseignements : connexions diverses, publicité
Lieux : station tridéo ou newfax, tout bar, petit restaurant ou coffe shop, partout où le scoop peut venir
Contacts similaires : producteur, contacts variés de la rue, du gouvernement ou des corporations

Con	Rap	For	Int	Vol	Cha	Ess	Réa
3	5	2	6	5	5	4,2	5

Initiative : 5 + 1d6
Réserve de combat : 8
Réserve de Karma / Indice Professionnel : 2/2
Compétence actives : Voiture 2, Etiquette Corpo 5, Etiquette Politique 5, Etiquette La Rue 5, Pistolets 3, Interrogation 6, Négociation 5, Furtivité 3, Combat à Mains Nues 3
Connaissances : Théories de la Conspiration 4, Politique Locale 4, plus 6 spécifiques au travail du reporter (indice 6), plus 2 Sixième Monde (indice ≤ 4)
Cyberware : datajack, mémoire (150 Mp), téléphone, afficheur rétinien, optacam

MOUCHARD

Renseignements : connexions au niveau de la rue, connexion avec les flics
Lieux : tout bar ou petit restaurant, coins de rue ou parcs publics
Contacts similaires : gosse des rues reporter

Con	Rap	For	Int	Vol	Cha	Ess	Réa
2	6	2	3	2	1	6	4

Initiative : 4 + 1d6
Réserve de combat : 5
Réserve de Karma / Indice Professionnel : 1/1
Compétence actives : Etiquette La Rue 4, Rumeurs Locales 6, Négociation 4, Combat à Mains Nues 2
Équipement : veste blindée, Walther palm pistol

FLIC DES RUES

Renseignements : fichier criminel, liste des personnes arrêtées
Lieux : coin de rue, poste de police, bar ou magasin voisin
Contacts similaires : flic en uniforme, détective, garde du métroplex

Con	Rap	For	Int	Vol	Cha	Ess	Réa
4	4	4	4	3	2	5	4

Initiative : 4 + 2d6
Réserve de combat : 5
Réserve de Karma / Indice Professionnel : 2/2
Compétence actives : Massues 4, Etiquette La Rue 4, Etiquette Corpo 4, Pistolets 4, Procédures de Police 4, Combat à Mains Nues 3
Équipement : veste pare balles (5/3), 2 Colt Manhunter, Micro émetteur-récepteur, menottes, électro-matrasque
Cyberware : interface d'arme, réflexes boostés 1

DOC DES RUES

Renseignements : traitement médicaux, installation du cyberware, équipement médical et médicaments
Lieux : en face d'une clinique, voisinage d'un hôpital public, body shop
Contacts similaires : paramédical, membre d'une équipe médicale, employé de la morgue, syndicats du crime organisé, shadowrunner, contrebandier

Con	Rap	For	Int	Vol	Cha	Ess	Réa
2	3	2	6	4	2	5,7	4

Initiative : 4 + 1d6

Réserve de combat : 6

Réserve de Karma / Indice Professionnel : 1/2

Compétence actives : Biotech 7 (Implantation Cyberware 8, Chirurgie 8), Etiquette La Rue 3, Etiquette Médicale 3, Négociation 4, Informatique 2 (Cybernétique 5)

Connaissances : Biologie 6, Cybertechnologie 8, Drogues 6, Médecine 6

Cyberware : Datajack, afficheur rétinien

REGLES AVANCEES

KARMA

DISTRIBUER LE KARMA : UNE PRECISION

Un personnage qui reçoit 10 points de Karma Utile ajoute le prochain point dans sa Réserve de Karma. Ensuite, le cycle continue.

EQUILIBRER KARMA ET NUYENS

Karma en Nuyens

Le MJ peut trouver intéressant que les personnages puissent convertir du Karma Utile en nuyens ou des ressources équivalentes.

Suivant la quantité d'argent évoluant dans le jeu, le MJ peut faire échanger 1 point de Karma Utile contre 100 à 1 000¥ ou $2d6 \times 10$ à 100¥. Cela peut représenter la chance/opportunités qui se présentent au personnage dans ses affaires ou au jeu.

Nuyens en Karma

Le MJ peut trouver intéressant que les personnages puissent convertir des nuyens en du Karma.

Cet échange peut représenter des dons à une église/œuvre de charité, l'argent dépensé au jeu en l'honneur de Dame Chance, le coût d'un "style de vie magique", les dévotions et rituels pour améliorer son Karma, etc. Au MJ d'en fixer le coût suivant sa campagne.

KARMA ET CAMPAGNE AMORALE

Le Karma est censé récompenser les personnages qui font de bonnes actions ou qui punissent ceux qui ne sont pas dans le droit chemin. Les riches et les puissants ne se soucient pas de ce que le cosmos pense d'eux, ils ont suffisamment d'argent et d'influence pour créer leur propre chance.

Par définition, un shadowrunner vit hors la loi, ce qui ne les rend pas forcément mauvais mais pas Robin des Bois non plus. Les règles de Shadowrun favorisent les attitudes héroïques et son monde les opportunistes compétents (PJ ou PNJ).

Dans les parties de Shadowrun où les personnages sont amoraux, si ce n'est immoraux, le MJ peut utiliser une variante de Nuyens-en-Karma. Ce système permet aux personnages d'obtenir des points de Karma utilisable pour améliorer son personnage sans changer la nature et les inclinations du personnage. Le MJ ne doit pas donner de Karma de manière standard pendant sa campagne ; les personnages doivent le payer. Le MJ limitera la quantité de Karma achetable comme il le désire. Le coût peut être hasardeux ($3d6 \times 100¥$ par point de Karma, par exemple).

FAVEURS ET SERVICES

Une faveur est un service qu'un PNJ doit à un PJ, un service est dû à un PNJ par un PJ. Une faveur est une façon de dépenser du Karma, un service d'en acquérir. Elles doivent être négociées entre un personnage et un contact / ami / voisin /

famille / associé avec qui il est régulièrement en contact ; elles peuvent parfois être obtenues par un étranger qui s'est trouvé au bon moment au bon endroit.

Pour 1 point de Karma Utile, un personnage peut obtenir une faveur d'un PNJ. Le PNJ agit comme un contact de niveau 1. Quand un PNJ (ou un autre personnage) obtient un service le personnage doit effectuer le service requis et obtiendra le point de Karma une fois celui-ci fini. Le MJ peut accorder plus de Karma si le service est très difficile.

RESERVE DE KARMA

La Réserve de Karma représente la "chance" accumulée par le personnage.

Réserves de Karma égalisées

Le MJ peut décider de donner la même progression pour la réserve de Karma pour les Humains et Métahumains.

Limiter la Réserve de Karma

Dans certains cas, les personnages ont amassé suffisamment de Karma pour se sortir de situations dangereuses sans beaucoup d'efforts. Le MJ peut alors vouloir réduire leur Réserve de Karma.

Le MJ peut réduire le rythme d'augmentation de la Réserve de Karma en le faisant passer de 10 à 20 par exemple.

Il peut aussi augmenter ce rythme de façon progressive. Par exemple : de 1 à 5 en Réserve de Karma, progression normale (10), de 6 à 10, progression tous les 20 points de Karma Utile, de 11 à 15 tous les 30, etc.

Perte Permanente de Karma

Le MJ peut aussi diminuer la Réserve de Karma en augmentant le nombre d'utilisations de la Réserve de Karma occasionnant une perte permanente.

EVOLUTION TECHNOLOGIQUE

Les règles sur l'état de l'art (State-Of-The-Art : SOTA) permettent de simuler les dépenses qu'entraînent le matériel technologique pour rester au niveau. Ces règles s'appliquent aussi aux PNJ, le MJ peut faire rencontrer des PNJ n'étant pas au top de la technologie.

Le Virtual Realities 2.0 et Matrix donnent des règles de SOTA plus précises pour les deckers.

REDUCTIONS DUES AU NIVEAU DE VIE

Les personnages qui ont un niveau de vie élevé ou luxueux reçoivent une réduction automatique sur le coût du SOTA. Elle est de 25% pour un niveau de vie de luxe et de 10% pour un élevé.

COUT DU CYBERWARE

Les avancements dans le cyberware de grade bêta et delta rendent celui de grade alpha plus courant (mais pas moins cher). Pour refléter ce changement, la Disponibilité et l'Index de Rue du cyberware alpha deviennent les mêmes que

ceux du cyberware de base. Cela fait que le personnage peuvent avoir du matériel alpha à la création.

Le cyberware bêta et delta sont immunisés au SOTA. Les personnages utilisant du cyberware de seconde main ou de qualité inférieure augmentent le coût du SOTA de 20%.

NE PAS SUIVRE L'ETAT DE L'ART

Un personnage qui ne paie pas le coût du SOTA souffre des pénalités décrites. Il peut supprimer ces pénalités en les payant n'importe quand après. S'il ne le paie pas 2 fois de suite, il ne pourra plus annuler les pénalités simplement en payant le coût requis. Il devra, en plus, s'entraîner dans la compétence correspondante.

DETERMINER LES PROGRES TECHNOLOGIQUES

Le MJ lance 2d6 et consulte la Table du SOTA. En plus de déterminer la fréquence des jets, le MJ peut s'adapter la table.

TABLE DU SOTA	
Résultat des 2d6	Champ de Progrès
2	Biotechnologie
3	Véhicules / Interfaces
4	Matrice
5	Armure Personnelle
6-8	NERPS
9	Amélioration des Réactions
10	CME et CCME
11	Electronique
12	Théorie Magique

PROGRES TECHNOLOGIQUES

Biotechnologie

Ce sont les innovations en biotechnologie et dans les traitements médicaux (drogues, bioware, cyberware).

Le Facteur du SOTA pour les biotechnologies est égal au double de la compétence Biotech ou de sa plus haute concentration ou spécialisation (choisir l'indice le plus élevé). Chaque point coûte 500¥. Les personnages peuvent réduire ce coût en dépensant du Karma Utile, chaque point de Karma Utile réduit le Facteur de 1.

Si un personnage ne paie pas le SOTA, sa compétence Biotech est diminuée de 1 (de même que ses concentrations et ses spécialisations). L'indice du Médikit est aussi réduit de 1.

Véhicules / Interfaces

Le Facteur du SOTA pour les véhicules est égal au double de l'indice original de la pièce d'équipement améliorée plus 10 fois le bonus de Réaction donné par le cyberware. Chaque point coûte 1 000¥. Les personnages peuvent réduire ce coût en dépensant du Karma Utile, chaque point de Karma Utile réduit le Facteur de 1 ou de 500¥ dans le cas de la Réaction.

Si un personnage ne paie pas le SOTA, l'indice concerné (Maniabilité, Résistance, Armure, Autopilote ou Réaction) est diminuée de 1.

Matrice

Voir Virtual Realities 2.0 p. 78. Peut être remplacé par Véhicules si le MJ souhaite traiter la Matrice à part.

Armure Personnelle

Le Facteur du SOTA pour ce progrès est égal à l'indice de protection balistique pour chaque armure.). Chaque point coûte 500¥, il est souvent plus avantageux de racheter une armure.

Si le SOTA n'est pas payé, la protection perd 1 point.

NERPS

Cela représente une nouvelle culture populaire et n'a pas d'effet sur le jeu.

Cyberware d'Amélioration des Réactions

Le Facteur du SOTA pour ce progrès est égal à 10 fois le bonus de Réaction initial. De plus, il est encore doublé pour les Réflexes Accrus. Chaque point coûte 1 000¥. Les personnages peuvent réduire ce coût en dépensant du Karma Utile, chaque point de Karma Utile réduit le coût de 5 000¥.

Si un personnage ne paie pas le SOTA, son bonus de Réaction est diminuée de 1.

CME / CCME

Les Contre Mesure Electronique et Contre Contre Mesure Electronique peuvent être traitées séparément si le MJ le souhaite.

Le Facteur du SOTA pour ce progrès est égal à 10 fois l'indice courant. Chaque point coûte 1% du coût initial de l'appareil. Les personnages peuvent réduire ce coût en dépensant du Karma Utile, chaque point de Karma Utile réduit le Facteur de 1.

Si un personnage ne paie pas le SOTA, l'indice de chaque appareil est diminuée de 1.

Electronique

Le Facteur du SOTA pour ce progrès est égal au double de la compétence Electronique du personnage ou de sa plus haute concentration ou spécialisation (choisir l'indice le plus élevé). Chaque point coûte 500¥. Les personnages peuvent réduire ce coût en dépensant du Karma Utile, chaque point de Karma Utile réduit le Facteur de 1.

Si un personnage ne paie pas le SOTA, sa compétence Electronique est diminuée de 1 (de même que ses concentrations et ses spécialisations).

Théorie / Pratique Magique

Le Facteur du SOTA pour la théorie magique est égal au double de la compétence Théorie Magique du personnage ou de sa plus haute concentration ou spécialisation (choisir l'indice le plus élevé). Chaque point coûte 500¥. Les personnages peuvent réduire ce coût en dépensant du Karma Utile, chaque point de Karma Utile réduit le Facteur de 1.

Si un personnage ne paie pas le SOTA, sa compétence Théorie Magique est diminuée de 1 (de même que ses concentrations et ses spécialisations).

Le Facteur du SOTA pour une bibliothèque hermétique de théorie magique est égal au double de l'indice de cette bibliothèque. Chaque point coûte 100¥ pour des

disques, 120¥ pour des cassettes et 200¥ pour du papier. Les personnages peuvent réduire ce coût en dépensant du Karma Utile, chaque point de Karma Utile réduit le Facteur de 1.

Si un personnage ne paie pas le SOTA, son indice de bibliothèque est diminuée de 1.

SYSTEMES DE SECURITE

Détecteurs de pression

TABLE DES SENSEURS DE PRESSION

SR	Niveau de sensibilité		
	Normal	Animal	Drone
Grillage	8	7	4
Plancher	6	7	3

Détection chimique

Situation	Modif
Pour 8 munitions standard (ou portion)	-1
Pour 6 munitions explosives (ou portion)	-1
Pour chaque grenade à fragmentation ou concussion	-1
Pour 2 grenades fumigène ou flash	-1
Pour 3 mini-grenades (tout type)	-1
Pour 30 g d'explosif standard (autre que du plastique)	-1
Pour 100 g de plastique	-1

DOCWAGON

CONTRATS

Service basique (5 000 ¥ / an)

Service or (25 000 ¥ / an)

Service platine (50 000 ¥ / an)

Service super-platine (100 000 ¥ / an)

TABLE DES COUTS DE DOCWAGON

Réponse Grand Danger *	5 000 ¥
Mort d'un employé	20 000 ¥
Résurrection sur site	8 000 ¥
Soins **	
Base	500 ¥ / jour
Intensifs	1 000 ¥ / jour
Prolongés (3+ semaines)	2 500 ¥ / semaine

* : ne comprend pas les munitions, les dégâts à l'équipement, les soins aux employés et spectateurs.

** : ne comprend pas les coût de procédures médicales spécifiques.

APPELS ET REPONSES

Temps de réponse = 3d6 tours de combat plus les modificateurs ci-dessous.

TEMPS DE REPONSE DOCWAGON

Zone	
AAA-AA	-2
A-B	-1
C	-
D	+1
E	+2
Z	+3
Type de réponse	
TRS	-
REC	+1
RGD	-1
Véhicule terrestre	-
Véhicule aérien	-2
En dehors de la ville	
Moins de 10 miles (16 km)	+3
Moins de 25 miles (40 km)	+5

Temps de Réponse Standards (TRS)

Réponses des Equipes de Crise (REC)

Réponses Grand Danger (RGD)

PAIEMENT ET RECOMPENSES

TABLE DES PAIEMENTS

Run	Prix indicatif
Assassinat	5 000 ¥
Garde du corps / sécurité	200 ¥ / jour
Cambriolage	2 000 ¥
Courrier	1 000 ¥
Vol de données	20% de la valeur des données
Diversión	1 000 ¥
Destruction	5 000 ¥
Intimidation	1 000 ¥
Cryptage / décodage	200 ¥ / Mp
Extraction	20 000 ¥
Hacking	1 000 ¥ x niv. de sécurité du nœud
Enquête	200 ¥ / jour
Contrebande	5 000 ¥