



MATRICE (P. 162)

HACKING :
Hacking + LOG

VS Réserve de dés opposés (ou Seuil)

CYBERCOMBAT :
Hacking + LOG

VS LOG + Firewall (deckers et GLACES)
LOG + LOG (technomanciens et sprites)

Dommages : (LOG / 2)E + succès excédentaires

TISSAGE DE FORMES COMPLEXES :
Technomancie + LOG

VS LOG + Firewall (deckers et GLACES)
LOG + LOG (technomanciens et sprites)

COMPILATION DE SPRITE :
Technomancie + LOG

VS 6 dés pour une sprite mineure
8 dés pour une sprite normale
12 dés pour une sprite majeure

DÉCOMPILATION DE SPRITE :
Technomancie + LOG

VS LOG + LOG

Dommages : (LOG)E + Succès excédentaires

MONITEUR DE CONDITION DES DOMMAGES MATRICIELS

CONNEXION	ÉTOURDISSANTS	PHYSIQUES
Réalité Augmentée	Cyberdeck	Cyberdeck
Réalité Virtuelle	Cyberdeck	Physique
Technomancien	Étourdissant	Physique

RIGGERS (P. 164)

ATTRIBUTS DES VÉHICULES

ATTRIBUT	DESCRIPTION
Autopilote	Réserve de dés des véhicules et drones autonomes
Blindage	Nombre de cases du moniteur de condition du véhicule / drone
Mobilité	(Règle optionnelle) Modificateur aux tests de pilotage
Résistance	(Règle optionnelle) Tous les dommages subis par le véhicule sont réduit d'autant

DOMMAGES SUBIS EN CAS D'ACCIDENT : 2 × Résistance de l'autre véhicule, ou 6 cases si aucun autre véhicule n'est impliqué.

MAGIE (P. 159)

LANCEMENT DE SORT :
Sorcellerie + VOL
(Combat astral + VOL depuis l'espace astral)

VS AGI + LOG (sort de combat créant un effet physique)
FOR + VOL (sort de combat affectant directement la cible)
FOR + VOL (sort d'effet physique)*
LOG + VOL (sort d'effet mental)*
CHA + VOL (sort d'effet social)*

* Règle optionnelle

CONTRESORT : 1 point d'Anarchy
Sorcellerie + VOL à la place de la résistance normale

DISSIPER UN SORT D'EFFET :
Sorcellerie + VOL

VS Sorcellerie + VOL pour dissiper un sort d'effet maintenu

INVOCATION D'ESPRIT :
Conjuration +VOL

VS 6 dés pour un esprit mineur
8 dés pour un esprit normal
12 dés pour un esprit majeur

BANISSEMENT :
Conjuration + VOL

VS VOL + VOL

Dommages : (VOL)E + Succès excédentaires

ATTAQUE DE VOLONTÉ :
Corps à corps + VOL

VS AGI + LOG

Dommages : (FOR / 2)E + Succès excédentaires (ignore l'immunité des esprits)

COMBAT ASTRAL :
Combat astral + VOL

VS LOG + VOL

Dommages : (CHA / 2)E + Succès excédentaires

CONTRÔLE DES DRONES ET VÉHICULES

CONTRÔLE	RÉSERVE DE DÉS	NOTES
Conduite manuelle	Personnage	Impossible pour les drones
Drone / véhicule autonome	Autopilote	1 action pour donner un ordre à tous les drones
Contrôle à distance	Personnage	1 action pour contrôler 1 drone (RA) / tous les drones (CCR) 0 action avec CCR + Datajack ou CCV
Plongée (CCV requis)	Personnage +1 dé (RV)	1 action pour contrôler le véhicule Contrôle à distance des autres drones possible

MÉCANIQUES DE BASE (P. 147)

TEST SIMPLE :

Compétence (ou Attribut) + Attribut + Atouts + Modificateurs

TEST OPPOSÉ :

Compétence (ou Attribut) + Attribut + Atouts + Modificateurs

VS Réserve de dés opposée (ou Seuil)

Succès excédentaires : Succès du test – Succès de la réserve opposée (ou Seuil)

TESTS D'ATTRIBUTS

ACTION	RÉSERVE DE DÉS
Attraper un objet au vol	AGI + AGI
Défense	AGI + LOG
Estimer les intentions	CHA + CHA
Perception	LOG + VOL
Résister à la torture	FOR + VOL
Résister à l'intimidation	CHA + VOL
Se souvenir d'un détail	LOG + LOG
Soulever un objet lourd	FOR + FOR

MODIFICATEURS

CAUSE	MODIFICATEUR
Blessures	-1 dé & +1 dé de complication / ligne remplie
Essence 3,5 – 5	-1 dé Magie, Résonance et pour soigner le personnage
Essence 1,5 – 3	-2 dés Magie, Résonance et pour soigner le personnage
Essence 0,5 – 1	-3 dés Magie, Résonance et pour soigner le personnage
Traits	selon description (généralement +/- 2 dés)
Aide	+1 dé par succès au test d'équipe
Environnement, Attitude & Distractions	-5 à +5 dés au total
Armes	selon arme
Portée	selon arme
Réalité Virtuelle	+1 dé

RÉSERVE DE DÉS OPPOSÉE

DIFFICULTÉ	RÉSERVE DE DÉS OPPOSÉE
Triviale	4 dés
Facile	6 dés
Moyenne	8 dés
Difficile	10 dés
Très difficile	12 dés

SEUIL DES ACTIONS

DIFFICULTÉ	SEUIL
Triviale	1 succès
Plutôt facile	2 succès
Plutôt difficile	3 succès
Très difficile	4 succès

QUALITÉ DE RÉUSSITE

SUCCÈS EXCÉDENTAIRES	RÉSULTAT
4 et +	Réussite critique (« Oui, et... »)
1 à 3	Réussite simple (« Oui »)
0	Réussite de justesse (« Oui, mais... »)
-1	Échec de justesse (« Non, mais... »)
-2 à -3	Échec simple (« Non »)
-4 et -	Échec critique (« Non, et... »)

ATOUTS (P. 62)

Aucune limite de nombre d'Atouts par test mais limite au bonus total.

BONUS MAXIMUM DES ATOUTS
+/- 3 dés
3 relances d'échecs
3 relances de réussites adverses
9 points d'Armure

COMPÉTENCES (P. 60)

FORCE
Athlétisme
AGILITÉ
Acrobaties
Armes à feu
Armes à projectiles
Armes de véhicules
Armes lourdes
Corps à corps
Furtivité
Véhicules divers
Véhicules terrestres

VOLONTÉ
Combat astral
Corps à corps
Conjuration
Sorcellerie
Survie

LOGIQUE
Biotech
Électronique
Hacking
Ingénierie
Pistage
Technomancie

CHARISME
Animaux
Comédie
Étiquette
Intimidation
Négociation

CHANCE (P. 152)

Avant le jet de dés Succès sur 4, 5 ou 6.

Après le jet de dés Relancer tous les dés

MONITEUR DE CONDITION REMPLI (P. 157)

DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES	ÉTOURDISSANT	PHYSIQUE
Aucun	Sonné	Sonné
Étourdissant	Assommé	Assommé
Physique	Assommé	Assommé & Mourant
Sonné	Plus de narration, peut dépenser des points d'Anarchy.	
Assommé (KO)	Plus de narration, plus d'action, plus de dépense de points d'Anarchy.	
Mourant	Chaque fin de Tour : FOR + VOL sans modif., contre 4 dés, +2 chaque Tour suivant. Mort en cas d'échec. Mourant jusqu'à application de soins.	

CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES (P. 168)

CONDITION	EFFET
Chute	2 cases de dom. physiques / étage (armure ignorée) (-1 case / succès sur un test d'Athlétisme ou Acrobaties)
Acide / Feu	2 cases de dom. à l'Armure / Tour Armure épuisée : 1 case de dom. physiques / Tour
Gaz chauds / toxiques	-2 dés pour attaquer à travers le nuage, 2 cases de dom. physiques (Armure ignorée) / Tour pour traverser
Métal / roches en fusion	Mort si immersion, dommages de feu si simples éclats
Froid / électricité	1 case de dom. physiques + étourdisants / Tour (Armure ignorée) Risque de malus en cas de décharge électrique

GAGNER DES POINTS D'ANARCHY (MENEUR, P. 152)

- 1 point d'Anarchy en début de séance, pas de maximum
- Le MJ gagne les points d'Anarchy dépensés par les joueurs

DÉPENSER DES POINTS D'ANARCHY (MENEUR, P. 153)

- Même utilisation que les joueurs, sur les PNJ
- Changer l'ordre du tour
- Ne peuvent pas être utilisés pour aider ou gêner directement un PJ
- (narration partagée) 1 point par tour
- (narration classique) Autant que de joueurs sans dépasser 2 contre le même joueur

GAGNER DES POINTS D'ANARCHY (JOUEURS, P. 152)

- 3 points d'Anarchy en début de séance, maximum 6
- Narration particulièrement réussie
- Réplique particulièrement bien placée
- Choix défavorable en lien avec un Comportement / Réplique / Défaut (sauf si malus)
- Certains Atouts
- Pour compenser une décision arbitraire

DÉPENSER SES POINTS D'ANARCHY (MENEUR ET JOUEURS, P. 153)

UTILISATION	NARRATION PARTAGÉE	NARRATION CLASSIQUE
Bien disposé	+3 dés si Comportement / Réplique / Avantage / Atout applicable	+3 dés si Comportement / Réplique / Avantage / Atout applicable
Défaillance	1 équipement / esprit / autre cesse de fonctionner pendant un bref moment	N/A
Équipement adéquat	Ne coûte pas de point d'Anarchy	Définir les capacités d'un équipement
Interruption	Effectuer sa Narration et ses actions immédiatement	Effectuer sa Narration et ses actions immédiatement
Intervention narrative	Intervenir brièvement pendant la Narration d'un autre joueur	N/A
Fonce !	2 Déplacements pour cette Narration	2 Déplacements pour cette Narration
Nouvel élément	Ne coûte pas de point d'Anarchy	Ajouter un élément narratif
Nouvelle menace	Nouvelle menace	N/A
Premiers secours	Soigne 1 point d'Armure / dom. physiques / étourdisants à autrui	Soigne 1 point d'Armure / dom. physiques / étourdisants à autrui
Prise de risque	+1 dé d'imprévu (personnel ou autre joueur)	+1 dé d'imprévu (personnel uniquement)
Riposte	Action offensive immédiate contre un personnage qui vient de vous attaquer	Action offensive immédiate contre un personnage qui vient de vous attaquer
S'interposer	S'interposer pour défendre un autre personnage	S'interposer pour défendre un autre personnage

ESPRITS DE L'AIR

ESPRIT DE L'AIR MINEUR

Difficulté d'invocation : 6 dés – Drain : 1 dé

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
1	7	3	3	3	1

DÉFENSE : 10

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 10 (3 + A), Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 10 (3 + A)

ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Mouvement : peut utiliser « Fonce ! » sur lui ou un autre personnage sans dépenser de point d'Anarchy.

Un Atout au choix :

Attaque élémentaire (électricité) : attaque : Armes à projectiles, dommages 4P / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque.

Attaque élémentaire (froid) : attaque : Armes à projectiles, dommages 4E / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Aura de froid ou d'électricité : les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissant.

Confusion : sort d'effet, -1 dé pour tous les tests de la cible.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 2E / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque, la cible est immobilisée.

Psychokinésie : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	1E	OK	-	-
Engloutissement**	2E / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (froid)**	4E* / CA	OK	OK	OK
Attaque élémentaire (électricité)**	4P / CA	OK	OK	OK

* +2 dommages à l'armure

** selon Atouts choisis

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 9 / 10

ESPRIT DE L'AIR

Difficulté d'invocation : 8 dés – Drain : 3 dés

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	9	5	5	5	2

DÉFENSE : 14

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 12 (3 + A), Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 12 (3 + A)

ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Mouvement : peut utiliser « Fonce ! » sur lui ou un autre personnage sans dépenser de point d'Anarchy.

Psychokinésie : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.

Un Atout au choix :

Attaque élémentaire (électricité) : attaque : Armes à projectiles, dommages 6P / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque.

Attaque élémentaire (froid) : attaque : Armes à projectiles, dommages 6E / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Aura de froid ou d'électricité : les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissant.

Confusion : sort d'effet, -3 dés pour tous les tests de la cible.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 4E / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque, la cible est immobilisée.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	-	-
Engloutissement**	4E / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (froid)**	6E* / CA	OK	OK	OK
Attaque élémentaire (électricité)**	6P / CA	OK	OK	OK

* +2 dommages à l'armure

** selon Atouts choisis

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 11

ESPRIT DE L'AIR MAJEUR

Difficulté d'invocation : 12 dés – Drain : 6 dés

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	11	7	7	7	3

DÉFENSE : 18

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 14 (3 + A), Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 14 (3 + A)

ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Mouvement : peut utiliser « Fonce ! » sur lui ou un autre personnage sans dépenser de point d'Anarchy.

Psychokinésie : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.

Deux Atouts au choix :

Attaque élémentaire (électricité) : attaque : Armes à projectiles, dommages 8P / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque.

Attaque élémentaire (froid) : attaque : Armes à projectiles, dommages 8E / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Aura de froid ou d'électricité : les attaques au corps à corps infligent +1 dommage physique et +1 dommage étourdissant.

Confusion : sort d'effet, -5 dés pour tous les tests de la cible.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 6E / CA, défense : AGI + LOG, 1 relance sur le test d'attaque, la cible est immobilisée.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	3E	OK	-	-
Engloutissement**	6E / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (froid)**	8E* / CA	OK	OK	OK
Attaque élémentaire (électricité)**	8P / CA	OK	OK	OK

* +2 dommages à l'armure

** selon Atouts choisis

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 12

SHADOWRUN

ANARCHY

ESPRITS DE L'EAU

ESPRIT DE L'EAU MINEUR

Difficulté d'invocation : 6 dés – Drain : 1 dé

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	5	3	3	3	1

DÉFENSE : 8

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 8 (3 + A), Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 8 (3 + A)

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 2E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée et ne peut plus respirer.

Un Atout au choix :

Attaque élémentaire (eau) : attaque : Armes à projectiles, dommages 5E, défense : AGI + LOG.

Collage : la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).

Dissimulation : permet à la cible de relancer 2 échecs sur les tests de Furtivité.

Mouvement : peut utiliser « Fonce ! » sur lui ou un autre personnage sans dépenser de point d'Anarchy.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	–	–
Engloutissement	2E / CA	OK	–	–
Attaque élémentaire (eau)**	5E	OK	OK	OK

** selon Atouts choisis

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

ESPRIT DE L'EAU

Difficulté d'invocation : 8 dés – Drain : 3 dés

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	7	5	5	5	2

DÉFENSE : 12

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 10 (3 + A), Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 10 (3 + A)

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 3 échecs sur les tests de Furtivité.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 4E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée et ne peut plus respirer.

Un Atout au choix :

Attaque élémentaire (eau) : attaque : Armes à projectiles, dommages 7E, défense : AGI + LOG.

Collage : la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).

Mouvement : peut utiliser « Fonce ! » sur lui ou un autre personnage sans dépenser de point d'Anarchy.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	3E	OK	–	–
Engloutissement	4E / CA	OK	–	–
Attaque élémentaire (eau)**	7E	OK	OK	OK

** selon Atouts choisis

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

ESPRIT DE L'EAU MAJEUR

Difficulté d'invocation : 12 dés – Drain : 6 dés

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	9	7	7	7	3

DÉFENSE : 16

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 12 (3 + A), Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 12 (3 + A),

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 4 échecs sur les tests de Furtivité.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 6E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée et ne peut plus respirer.

Deux Atouts au choix :

Attaque élémentaire (eau) : attaque : Armes à projectiles, dommages 9E, défense : AGI + LOG.

Collage : la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).

Mouvement : peut utiliser « Fonce ! » sur lui ou un autre personnage sans dépenser de point d'Anarchy.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	4E	OK	–	–
Engloutissement	6E / CA	OK	–	–
Attaque élémentaire (eau)**	9E	OK	OK	OK

** selon Atouts choisis

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 12

ESPRITS DE LA TERRE

ESPRIT DE LA TERRE MINEUR

Difficulté d'invocation : 6 dés – Drain : 1 dé

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	1	3	3	3	1

DÉFENSE : 4

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 4 (3 + A), Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 4 (3 + A)

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Collage : la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).

Un Atout au choix :

Attaque élémentaire (terre) : attaque : Armes à projectiles, dommages 6P, défense : AGI + LOG.

Confusion : sort d'effet, -1 dé pour tous les tests de la cible.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 2 échecs sur les tests de Furtivité.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 3E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	4P	OK	-	-
Engloutissement**	3E / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (terre)**	6P	OK	OK	OK

** selon Atouts choisis

Armure : 6 (armure naturelle)

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 10

ESPRIT DE LA TERRE

Difficulté d'invocation : 8 dés – Drain : 3 dés

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
9	3	5	5	5	2

DÉFENSE : 8

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 6 (3 + A), Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 6 (3 + A)

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Collage : la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 5E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.

Un Atout au choix :

Attaque élémentaire (terre) : attaque : Armes à projectiles, dommages 8P, défense : AGI + LOG.

Confusion : sort d'effet, -3 dés pour tous les tests de la cible.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 3 échecs sur les tests de Furtivité.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	5P	OK	-	-
Engloutissement	5E / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (terre)**	8P	OK	OK	OK

** selon Atouts choisis

Armure : 6 (armure naturelle)

Moniteurs de condition (P / E) : 13 / 11

ESPRIT DE LA TERRE MAJEUR

Difficulté d'invocation : 12 dés – Drain : 6 dés

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
11	5	7	7	7	3

DÉFENSE : 12

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 8 (3 + A), Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 8 (3 + A)

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Collage : la cible se déplace à mi-vitesse (une Narration sur deux).

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 7E / CA, défense : AGI + LOG, la cible est immobilisée.

Deux Atouts au choix :

Attaque élémentaire (terre) : attaque : Armes à projectiles, dommages 10P, défense : AGI + LOG.

Confusion : sort d'effet, -5 dés pour tous les tests de la cible.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 4 échecs sur les tests de Furtivité.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	6P	OK	-	-
Engloutissement	7E / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (terre)**	10P	OK	OK	OK

** selon Atouts choisis

Armure : 6 (armure naturelle)

Moniteurs de condition (P / E) : 14 / 12

ESPRITS DU FEU

ESPRIT DU FEU MINEUR

Difficulté d'invocation : 6 dés – Drain : 1 dé

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	5	3	3	3	1

DÉFENSE : 8

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 8 (3 + A), Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 8 (3 + A)

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Aura de feu : les attaques au corps à corps infligent +2 dommages à l'Armure.

Un Atout au choix :

Attaque élémentaire (feu) : attaque : Armes à projectiles, dommages 4P / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 2P / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2P*	OK	-	-
Engloutissement**	2P* / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (feu)**	4P* / CA	OK	OK	OK

* +2 dommages à l'Armure.

** selon Atouts choisis

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

ESPRIT DE FEU

Difficulté d'invocation : 8 dés – Drain : 3 dés

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	7	5	5	5	2

DÉFENSE : 12

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 10 (3 + A), Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 10 (3 + A)

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Aura de feu : les attaques au corps à corps infligent +2 dommages à l'Armure.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 4P / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Un Atout au choix :

Attaque élémentaire (feu) : attaque : Armes à projectiles, dommages 6P / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	3P*	OK	-	-
Engloutissement	4P* / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (feu)**	6P* / CA	OK	OK	OK

* +2 dommages à l'Armure.

** selon Atouts choisis

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

ESPRIT DE FEU MAJEUR

Difficulté d'invocation : 12 dés – Drain : 6 dés

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	9	7	7	7	3

DÉFENSE : 16

COMPÉTENCES : Armes à projectiles 12 (3 + A), Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 12 (3 + A)

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Aura de feu : les attaques au corps à corps infligent +2 dommages à l'Armure.

Engloutissement : attaque : Corps à corps, dommages 6P / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Deux Atouts au choix :

Attaque élémentaire (feu) : attaque : Armes à projectiles, dommages 8P / CA, défense : AGI + LOG, +2 dommages à l'Armure.

Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	4P*	OK	-	-
Engloutissement	6P* / CA	OK	-	-
Attaque élémentaire (feu)**	8P* / CA	OK	OK	OK

* +2 dommages à l'Armure.

** selon Atouts choisis

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 12

ESPRITS DE L'HOMME

ESPRIT DE L'HOMME MINEUR

Difficulté d'invocation : 6 dés – Drain : 1 dé

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
3	4	3	4	3	1

DÉFENSE : 8

COMPÉTENCES : Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 7 (3 + A), Sorcellerie 6 (3 + V)

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Accident : permet d'ajouter un dé de complication à 2 tests par tour.

Un Atout au choix :

Confusion : sort d'effet, -1 dé pour tous les tests de la cible.

Contrôle des pensées : sort d'effet, +1 dé pour les tests d'Intimidation et de Négociation contre la cible.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 2 échecs sur les tests de Furtivité.

Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

Psychokinésie : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	2E	OK	-	-

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 10 / 10

ESPRIT DE L'HOMME

Difficulté d'invocation : 8 dés – Drain : 3 dés

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	6	5	6	5	2

DÉFENSE : 12

COMPÉTENCES : Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 9 (3 + A), Sorcellerie 8 (3 + V)

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Accident : permet d'ajouter un dé de complication à 3 tests par tour.

Un Atout au choix :

Confusion : sort d'effet, -3 dés pour tous les tests de la cible.

Contrôle des pensées : sort d'effet, +3 dés pour les tests d'Intimidation et de Négociation contre la cible.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 3 échecs sur les tests de Furtivité.

Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

Psychokinésie : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	3E	OK	-	-

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 11

ESPRIT DE L'HOMME MAJEUR

Difficulté d'invocation : 12 dés – Drain : 6 dés

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	8	7	8	7	3

DÉFENSE : 16

COMPÉTENCES : Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 11 (3 + A), Sorcellerie 10 (3 + V)

ATOUPS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Accident : permet d'ajouter un dé de complication à 4 tests par tour.

Contrôle des pensées : sort d'effet, +5 dés pour les tests d'Intimidation et de Négociation contre la cible.

Deux Atouts au choix :

Confusion : sort d'effet, -5 dés pour tous les tests de la cible.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 4 échecs sur les tests de Furtivité.

Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

Psychokinésie : peut déplacer des objets à distance, avec la force et l'adresse d'un humain.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	4E	OK	-	-

Armure : 0

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 12

ESPRITS DES BÊTES

ESPRIT DES BÊTES MINEUR

Difficulté d'invocation : 6 dés – Drain : 1 dé

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
5	3	3	3	3	1

DÉFENSE : 6

COMPÉTENCES : Combat astral 6 (3 + V), Corps à corps 6 (3 + A), Intimidation 6 (3 + C)

ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 1.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Armes naturelles : griffes, crocs, queue, etc. dommages (FOR / 2 + 2)P.

Un Atout au choix :

Contrôle animal : les animaux non Éveillés obéissent aux commandes simples. Limité à un essaim de créatures très petites (rats ou plus petits), trois douzaines de petites créatures (chats ou plus petit) ou six grandes créatures.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 2 échecs sur les tests de Furtivité quand elle se tient immobile.

Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

Venin : les dommages au moniteur de condition Physique sont augmentés de 2 (mais pas à l'Armure).

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Arme naturelle	5P	OK	-	-

Armure : 3 (armure naturelle)

Moniteurs de condition (P / E) : 11 / 10

ESPRIT DES BÊTES

Difficulté d'invocation : 8 dés – Drain : 3 dés

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
7	5	5	5	5	2

DÉFENSE : 10

COMPÉTENCES : Combat astral 8 (3 + V), Corps à corps 8 (3 + A), Intimidation 8 (3 + C)

ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 3.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Armes naturelles : griffes, crocs, queue, etc. dommages (FOR / 2 + 3)P.

Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

Un Atout au choix :

Contrôle animal : les animaux non Éveillés obéissent aux commandes simples. Limité à un essaim de créatures très petites (rats ou plus petits), trois douzaines de petites créatures (chats ou plus petit) ou six grandes créatures.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 3 échecs sur les tests de Furtivité quand elle se tient immobile.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

Venin : les dommages au moniteur de condition Physique sont augmentés de 2 (mais pas à l'Armure).

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Arme naturelle	7P	OK	-	-

Armure : 3 (armure naturelle)

Moniteurs de condition (P / E) : 12 / 11

ESPRIT DES BÊTES MAJEUR

Difficulté d'invocation : 12 dés – Drain : 6 dés

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
9	7	7	7	7	3

DÉFENSE : 14

COMPÉTENCES : Combat astral 10 (3 + V), Corps à corps 10 (3 + A), Intimidation 10 (3 + C)

ATOUTS : Essence 6 (aucun malus)

Immunité aux armes normales : tous les dommages reçus par une arme non magique sont réduits de 5.

Matérialisation : la créature, native du plan astral, peut se matérialiser sur le plan physique, devenant temporairement une créature duale.

Armes naturelles : griffes, crocs, queue, etc. dommages (FOR / 2 + 4)P.

Peur : permet de relancer 3 échecs sur les tests d'Intimidation.

Deux Atouts au choix :

Contrôle animal : les animaux non Éveillés obéissent aux commandes simples. Limité à un essaim de créatures très petites (rats ou plus petits), trois douzaines de petites créatures (chats ou plus petit) ou six grandes créatures.

Dissimulation : permet à la cible de relancer 4 échecs sur les tests de Furtivité.

Recherche : test de LOG + VOL, durée 1 scène ou (si point d'Anarchy) 5 heures -1 heure / succès excédentaire.

Venin : les dommages au moniteur de condition Physique sont augmentés de 2 (mais pas à l'Armure).

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Mains nues	9P	OK	-	-

Armure : 3 (armure naturelle)

Moniteurs de condition (P / E) : 13 / 12

SHADOWRUN

ANARCHY

MATRICE (P. 162)

HACKING :
Hacking + LOG



Réserve de dés opposés (ou Seuil)

CYBERCOMBAT :
Hacking + LOG



LOG + Firewall (deckers et GLACES)
LOG + LOG (technomanciens et sprites)

Dommages : (LOG / 2)E + succès excédentaires

TISSAGE DE FORMES COMPLEXES :
Technomancie + LOG



LOG + Firewall (deckers et GLACES)
LOG + LOG (technomanciens et sprites)

COMPILATION DE SPRITE :
Technomancie + LOG



6 dés pour une sprite mineure
8 dés pour une sprite normale
12 dés pour une sprite majeure

DÉCOMPILATION DE SPRITE :
Technomancie + LOG



LOG + LOG

Dommages : (LOG)E + Succès excédentaires

MONITEUR DE CONDITION DES DOMMAGES MATRICIELS

CONNEXION	ÉTOURDISSANTS	PHYSIQUES
Réalité Augmentée	Cyberdeck	Cyberdeck
Réalité Virtuelle	Cyberdeck	Physique
Technomancien	Étourdissant	Physique

REGLES OPTIONNELLES (P. 165)

TECHNODRAIN

Tissage de forme complexe	+1 dé de complication par niveau de l'Atout
Compilation de sprite mineur	+1 dé de complication
Compilation de sprite normal	+3 dés de complication
Compilation de sprite majeur	+6 dés de complication

HACKING

TYPE DE HACKING	EFFETS EN CAS D'ÉCHEC
Force brute	Le hacker / technomancien subit une case de dommages étourdiissants pour chaque succès excédentaire de la cible.
Corruption	La cible est avertie de la tentative du hacker et le détecte automatiquement.

BRUIT

PORTÉE	COURTE	INTERMÉDIAIRE	LONGUE
Modificateur de bruit	OK	-2	-4

SURVEILLANCE DU DIEU

ACTION	SURVEILLANCE DU DIEU
Hacking	1 point de Surveillance si le MJ obtient 1 sur son dé de complication (secret)
Cybercombat	1 point de Surveillance si le MJ obtient 1 sur son dé de complication (secret)
Technomancie	Aucun effet

Au bout de trois points de Surveillance, le DIEU décide d'intervenir, en envoyant ses G-mens (voir *Hacker de sécurité ou de police (forces d'élite)* p. 188) dans la Matrice et en prévenant les forces de l'ordre locales.

POINTS D'ANARCHY

GAGNER DES POINTS D'ANARCHY (P. 152)

- 3 points d'Anarchy en début de séance, maximum 6
- Narration particulièrement réussie
- Réplique particulièrement bien placée
- Choix défavorable en lien avec un Comportement / Réplique / Défaut (sauf si malus)
- Certains Atouts
- Pour compenser une décision arbitraire

DÉPENSER SES POINTS D'ANARCHY (P. 153)

UTILISATION	NARRATION PARTAGÉE	NARRATION CLASSIQUE
Bien disposé	+3 dés si Comportement / Réplique / Avantage / Atout applicable	+3 dés si Comportement / Réplique / Avantage / Atout applicable
Défaillance	1 équipement / esprit / autre cesse de fonctionner pendant un bref moment	N/A
Équipement adéquat	Ne coûte pas de point d'Anarchy	Définir les capacités d'un équipement
Interruption	Effectuer sa Narration et ses actions immédiatement	Effectuer sa Narration et ses actions immédiatement
Intervention narrative	Intervenir brièvement pendant la Narration d'un autre joueur	N/A
Fonce !	2 Déplacements pour cette Narration	2 Déplacements pour cette Narration
Nouvel élément	Ne coûte pas de point d'Anarchy	Ajouter un élément narratif
Nouvelle menace	Nouvelle menace	N/A
Premiers secours	Soigne 1 point d'Armure / dom. physiques / étourdiissants à autrui	Soigne 1 point d'Armure / dom. physiques / étourdiissants à autrui
Prise de risque	+1 dé d'imprévu (personnel ou autre joueur)	+1 dé d'imprévu (personnel uniquement)
Riposte	Action offensive immédiate contre un personnage qui vient de vous attaquer	Action offensive immédiate contre un personnage qui vient de vous attaquer
S'interposer	S'interposer pour défendre un autre personnage	S'interposer pour défendre un autre personnage

SPRITES

SPRITE MINEUR

Difficulté de compilation : 6 dés – Technorain : 1 dé

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
-	-	-	3	-	1

DÉFENSE : 6

COMPÉTENCES : Hacking 6 (3 + L), Pistage 6 (3 + L), Technomancie 6 (3 + L)

ATOUPS :

Un Atout au choix selon le type de sprite :

Coursier : forme complexe d'effet, 2 relances pour les tests de Pistage.

Cracker : forme complexe d'effet, +2 dés pour les tests de Hacking (hors cybercombat)

Erreur : forme complexe d'effet, la cible relance 1 succès sur ses tests d'Arme à feu, matriciels ou de pilotage.

Machine : forme complexe d'effet, la cible gagne une résistance aux dommages de 2 contre les dommages matriciels.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Cybercombat	2E	OK	-	-

Moniteur de condition (M) : 9

SPRITE

Difficulté de compilation : 8 dés – Technorain : 3 dés

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
-	-	-	5	-	2

DÉFENSE : 10

COMPÉTENCES : Hacking 8 (3 + L), Pistage 8 (3 + L), Technomancie 8 (3 + L)

ATOUPS :

Un Atout au choix selon le type de sprite :

Coursier : forme complexe d'effet, 3 relances pour les tests de Pistage.

Cracker : forme complexe d'effet, +3 dés pour les tests de Hacking (hors cybercombat)

Erreur : forme complexe d'effet, la cible relance 2 succès sur ses tests d'Arme à feu, matriciels ou de pilotage.

Machine : forme complexe d'effet, la cible gagne une résistance aux dommages de 3 contre les dommages matriciels.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Cybercombat	3E	OK	-	-

Moniteur de condition (M) : 10

SPRITE MAJEUR

Difficulté de compilation : 12 dés – Technorain : 6 dés

FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
-	-	-	7	-	2

DÉFENSE : 14

COMPÉTENCES : Hacking 10 (3 + L), Technomancie 10 (3 + L), Pistage 10 (3 + L)

ATOUPS :

Un Atout au choix selon le type de sprite :

Coursier : forme complexe d'effet, 4 relances pour les tests de Pistage.

Cracker : forme complexe d'effet, +4 dés pour les tests de Hacking (hors cybercombat)

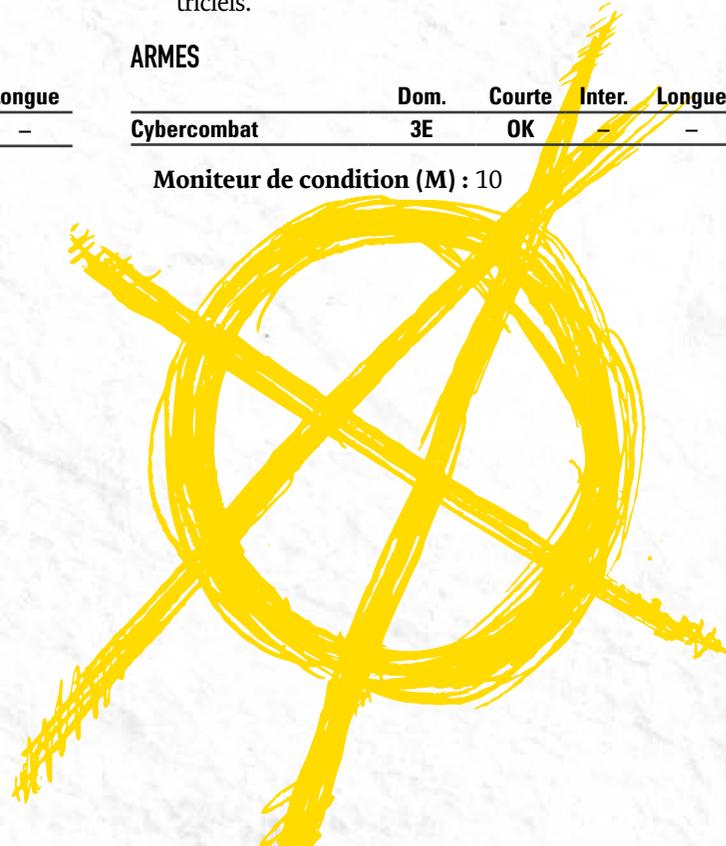
Erreur : forme complexe d'effet, la cible relance 3 succès sur ses tests d'Arme à feu, matriciels ou de pilotage.

Machine : forme complexe d'effet, la cible gagne une résistance aux dommages de 4 contre les dommages matriciels.

ARMES

	Dom.	Courte	Inter.	Longue
Cybercombat	4E	OK	-	-

Moniteur de condition (M) : 11



MAGIE (P. 159)

LANCEMENT DE SORT :
Sorcellerie + VOL
(Combat astral + VOL depuis
l'espace astral)

VS

AGI + LOG (sort de combat créant un effet physique)
FOR + VOL (sort de combat affectant directement la cible)
FOR + VOL (sort d'effet physique)*
LOG + VOL (sort d'effet mental)*
CHA + VOL (sort d'effet social)*

* Règle optionnelle

CONTRESORT : 1 point d'Anarchy
Sorcellerie + VOL à la place de la résistance normale

DISSIPER UN SORT D'EFFET :
Sorcellerie + VOL

VS

Sorcellerie + VOL pour dissiper un sort d'effet maintenu

INVOCATION D'ESPRIT :
Conjuration + VOL

VS

6 dés pour un esprit mineur
8 dés pour un esprit normal
12 dés pour un esprit majeur

BANISSEMENT :
Conjuration + VOL

VS

VOL + VOL

Dommages : (VOL)E + Succès excédentaires

ATTAQUE DE VOLONTÉ :
Corps à corps + VOL

VS

AGI + LOG

Dommages : (FOR / 2)E + Succès excédentaires (ignore l'immunité des esprits)

COMBAT ASTRAL :
Combat astral + VOL

VS

LOG + VOL

Dommages : (CHA / 2)E + Succès excédentaires

REGLES OPTIONNELLES (P. 162)

DRAIN

Lancement de sort	+1 dé de complication par niveau de l'Atout
Invocation d'esprit mineur	+1 dé de complication
Invocation d'esprit normal	+3 dés de complication
Invocation d'esprit majeur	+6 dés de complication

CONTRESORT

Sorts d'effets	Action d'attaque Sorcellerie + VOL vs Sorcellerie + VOL En cas de réussite le sort est dissipé
Sorts de combat (et sorts d'effets résistés)	1 point d'Anarchy pour <i>S'interposer</i> Test de défense remplacé par Sorcellerie + VOL si meilleur En cas d'échec, c'est la cible initiale qui subit les effets

POINTS D'ANARCHY

GAGNER DES POINTS D'ANARCHY (P. 152)

- 3 points d'Anarchy en début de séance, maximum 6
- Narration particulièrement réussie
- Réplique particulièrement bien placée
- Choix défavorable en lien avec un Comportement / Réplique / Défaut (sauf si malus)
- Certains Atouts
- Pour compenser une décision arbitraire

DÉPENSER SES POINTS D'ANARCHY (P. 153)

UTILISATION	NARRATION PARTAGÉE	NARRATION CLASSIQUE
Bien disposé	+3 dés si Comportement / Réplique / Avantage / Atout applicable	+3 dés si Comportement / Réplique / Avantage / Atout applicable
Défaillance	1 équipement / esprit / autre cesse de fonctionner pendant un bref moment	N/A
Équipement adéquat	Ne coûte pas de point d'Anarchy	Définir les capacités d'un équipement
Interruption	Effectuer sa Narration et ses actions immédiatement	Effectuer sa Narration et ses actions immédiatement
Intervention narrative	Intervenir brièvement pendant la Narration d'un autre joueur	N/A
Fonce !	2 Déplacements pour cette Narration	2 Déplacements pour cette Narration
Nouvel élément	Ne coûte pas de point d'Anarchy	Ajouter un élément narratif
Nouvelle menace	Nouvelle menace	N/A
Premiers secours	Soigne 1 point d'Armure / dom. physiques / étourdissants à autrui	Soigne 1 point d'Armure / dom. physiques / étourdissants à autrui
Prise de risque	+1 dé d'imprévu (personnel ou autre joueur)	+1 dé d'imprévu (personnel uniquement)
Riposte	Action offensive immédiate contre un personnage qui vient de vous attaquer	Action offensive immédiate contre un personnage qui vient de vous attaquer
S'interposer	S'interposer pour défendre un autre personnage	S'interposer pour défendre un autre personnage



ANARCHY

MÉCANIQUES DE BASE (P. 147)

TEST SIMPLE :

Compétence (ou Attribut) + Attribut + Atouts + Modificateurs

TEST OPPOSÉ :

Compétence (ou Attribut) + Attribut
+ Atouts + Modificateurs



Réserve de dés opposée (ou Seuil)

Succès excédentaires : Succès du test – Succès de la réserve opposée (ou Seuil)

TESTS D'ATTRIBUTS

ACTION	RÉSERVE DE DÉS
Attraper un objet au vol	AGI + AGI
<small>DÉFENSE</small>	AGI + LOG
Estimer les intentions	CHA + CHA
<small>PERCEPTION</small>	LOG + VOL
Résister à la torture	FOR + VOL
Résister à l'intimidation	CHA + VOL
Se souvenir d'un détail	LOG + LOG
Soulever un objet lourd	FOR + FOR

CHANCE (P. 152)

Avant le jet de dés	Succès sur 4, 5 ou 6.
Après le jet de dés	Relancer tous les dés

DÉ D'IMPRÉVU		DÉ DE COMPLICATION	
1	échec critique	1	échec critique
2-4	aucun effet	2-6	aucun effet
5-6	réussite critique		

BLESSURES

Pour chaque ligne de dommages physiques ou étourdissants (cumulatif) : 1 dé remplacé par 1 dé de complication

MONITEUR DE CONDITION REMPLI (P. 157)

DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES	ÉTOURDISSANT	PHYSIQUE
Aucun	Sonné	Sonné
Étourdissant	Assommé	Assommé
Physique	Assommé	Assommé & Mourant
Sonné	Plus de narration, peut dépenser des points d'Anarchy.	
Assommé (KO)	Plus de narration, plus d'action, plus de dépense de points d'Anarchy.	
Mourant	Chaque fin de Tour : FOR + VOL sans modif., contre 4 dés, +2 chaque Tour suivant. Mort en cas d'échec. Mourant jusqu'à application de soins.	

SONNÉ : plus de Narrations, dépense de points d'Anarchy possible.

ASSOMMÉ (KO) : plus de Narrations, dépense de points d'Anarchy impossible.

SOINS ET REPARATION

Premiers soins	Biotech + LOG	1 case / succès (1 fois / scène) Nécessite un médikit
Sort de soins	Sorcellerie + LOG	1 case / succès (1 fois / scène)
Réparer un cyberdeck	Électronique + LOG	1 case / succès (1 fois / scène) Nécessite un kit adapté
Réparer une armure	Ingénierie + LOG	1 case / succès (1 fois / scène) Nécessite un kit adapté
Réparer un drone ou véhicule	Ingénierie + LOG	1 case / succès (1 fois / scène) Nécessite un kit adapté
Premier secours	1 point d'Anarchy	1 case
1 nuit de repos (ou équivalent)	—	Tous les dommages sont soignés / réparés
Faire faire le travail en urgence	1 point de Karma ou une faveur	Soigne / répare complètement une personne ou équipement

RIGGERS (P. 164)

ATTRIBUTS DES VÉHICULES

ATTRIBUT	DESCRIPTION
Autopilote	Réserve de dés des véhicules et drones autonomes
Blindage	Nombre de cases du moniteur de condition du véhicule / drone
Mobilité	(Règle optionnelle) Modificateur aux tests de pilotage
Résistance	(Règle optionnelle) Tous les dommages subis par le véhicule sont réduit d'autant

DOMMAGES SUBIS EN CAS D'ACCIDENT : 2 × Résistance de l'autre véhicule, ou 6 cases si aucun autre véhicule n'est impliqué.

CONTRÔLE DES DRONES ET VÉHICULES

CONTRÔLE	RÉSERVE DE DÉS	NOTES
Conduite manuelle	Personnage	Impossible pour les drones
Drone / véhicule autonome	Autopilote	1 action pour donner un ordre à tous les drones
Contrôle à distance	Personnage	1 action pour contrôler 1 drone (RA) / tous les drones (CCR) 0 action avec CCR + Datajack ou CCV
Plongée (CCV requis)	Personnage +1 dé (RV)	1 action pour contrôler le véhicule Contrôle à distance des autres drones possible

RÈGLES OPTIONNELLES (P. 167)

RÉSISTANCE

Tous les dommages subis par un drone ou un véhicule sont diminués de leur Résistance

TAILLE	RÉSISTANCE
Drones mini ou petits	0
Drones moyens ou grands	1
Véhicules légers	2
Véhicules lourds	3
Véhicules blindés	4

MOBILITÉ

Regroupe la vitesse, l'accélération et la maniabilité du véhicule.
Agit comme modificateur pour les tests de pilotage et de défense.

Mobilité	-3 dés à +3 dés
-----------------	-----------------

POINTS D'ANARCHY

GAGNER DES POINTS D'ANARCHY (P. 152)

- 3 points d'Anarchy en début de séance, maximum 6
- Narration particulièrement réussie
- Réplique particulièrement bien placée
- Choix défavorable en lien avec un Comportement / Réplique / Défaut (sauf si malus)
- Certains Atouts
- Pour compenser une décision arbitraire

DÉPENSER SES POINTS D'ANARCHY (P. 153)

UTILISATION	NARRATION PARTAGÉE	NARRATION CLASSIQUE
Bien disposé	+3 dés si Comportement / Réplique / Avantage / Atout applicable	+3 dés si Comportement / Réplique / Avantage / Atout applicable
Défaillance	1 équipement / esprit / autre cesse de fonctionner pendant un bref moment	N/A
Équipement adéquat	Ne coûte pas de point d'Anarchy	Définir les capacités d'un équipement
Interruption	Effectuer sa Narration et ses actions immédiatement	Effectuer sa Narration et ses actions immédiatement
Intervention narrative	Intervenir brièvement pendant la Narration d'un autre joueur	N/A
Fonce !	2 Déplacements pour cette Narration	2 Déplacements pour cette Narration
Nouvel élément	Ne coûte pas de point d'Anarchy	Ajouter un élément narratif
Nouvelle menace	Nouvelle menace	N/A
Premiers secours	Soigne 1 point d'Armure / dom. physiques / étourdisants à autrui	Soigne 1 point d'Armure / dom. physiques / étourdisants à autrui
Prise de risque	+1 dé d'imprévu (personnel ou autre joueur)	+1 dé d'imprévu (personnel uniquement)
Riposte	Action offensive immédiate contre un personnage qui vient de vous attaquer	Action offensive immédiate contre un personnage qui vient de vous attaquer
S'interposer	S'interposer pour défendre un autre personnage	S'interposer pour défendre un autre personnage

MÉCANIQUES DE BASE (P. 147)

TEST SIMPLE :

Compétence (ou Attribut) + Attribut + Atouts + Modificateurs

TEST OPPOSÉ :

Compétence (ou Attribut) + Attribut
+ Atouts + Modificateurs



Réserve de dés opposée (ou Seuil)

Succès excédentaires : Succès du test – Succès de la réserve opposée (ou Seuil)

TESTS D'ATTRIBUTS

ACTION	RÉSERVE DE DÉS
Attraper un objet au vol	AGI + AGI
<small>DÉFENSE</small>	AGI + LOG
Estimer les intentions	CHA + CHA
<small>PERCEPTION</small>	LOG + VOL
Résister à la torture	FOR + VOL
Résister à l'intimidation	CHA + VOL
Se souvenir d'un détail	LOG + LOG
Soulever un objet lourd	FOR + FOR

CHANCE (P. 152)

Avant le jet de dés	Succès sur 4, 5 ou 6.
Après le jet de dés	Relancer tous les dés

DÉ D'IMPRÉVU		DÉ DE COMPLICATION	
1	échec critique	1	échec critique
2-4	aucun effet	2-6	aucun effet
5-6	réussite critique		

BLESSURES

Pour chaque ligne de dommages physiques ou étourdissants (cumulatif) : 1 dé remplacé par 1 dé de complication

MONITEUR DE CONDITION REMPLI (P. 157)

DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES	ÉTOURDISSANT	PHYSIQUE
Aucun	Sonné	Sonné
Étourdissant	Assommé	Assommé
Physique	Assommé	Assommé & Mourant
Sonné	Plus de narration, peut dépenser des points d'Anarchy.	
Assommé (KO)	Plus de narration, plus d'action, plus de dépense de points d'Anarchy.	
Mourant	Chaque fin de Tour : FOR + VOL sans modif., contre 4 dés, +2 chaque Tour suivant. Mort en cas d'échec. Mourant jusqu'à application de soins.	

SONNÉ : plus de Narrations, dépense de points d'Anarchy possible.

ASSOMMÉ (KO) : plus de Narrations, dépense de points d'Anarchy impossible.

SOINS ET REPARATION

Premiers soins	Biotech + LOG	1 case / succès (1 fois / scène) Nécessite un médikit
Sort de soins	Sorcellerie + LOG	1 case / succès (1 fois / scène)
Réparer un cyberdeck	Électronique + LOG	1 case / succès (1 fois / scène) Nécessite un kit adapté
Réparer une armure	Ingénierie + LOG	1 case / succès (1 fois / scène) Nécessite un kit adapté
Réparer un drone ou véhicule	Ingénierie + LOG	1 case / succès (1 fois / scène) Nécessite un kit adapté
Premier secours	1 point d'Anarchy	1 case
1 nuit de repos (ou équivalent)	—	Tous les dommages sont soignés / réparés
Faire faire le travail en urgence	1 point de Karma ou une faveur	Soigne / répare complètement une personne ou équipement

RÉCAPITULATIF DE CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 1 : NIVEAU DE JEU (P. 56)

Déterminez le Niveau de jeu avec votre meneur : Ganger, Runner ou Runner d'élite.

ÉTAPE 2 : CONCEPT DU PERSONNAGE (P. 57)

Nommez votre personnage, écrivez son histoire, et définissez-le dans les grandes lignes en lui allouant :

- 5 Mots-clés
- 4 Comportements
- 6 Répliques
- Personnage Éveillé ou Émergé (coûte deux points d'Atout)

ÉTAPE 3 : MÉTATYPE (P. 59)

Choisissez le métatype de votre personnage et notez les modificateurs que cela lui confère :

- **Humain** : Chance +1, +1 point de compétence
- **Elfe** : Agilité +1, Charisme +1
- **Nain** : Force +1, Volonté +1
- **Ork** : Force +2
- **Troll** : Force +2, Armure +3, -1 point de compétence

ÉTAPE 4 : ATTRIBUTS (P. 59)

Les personnages commencent avec un score de 1 dans chaque attribut (Force, Agilité, Volonté, Logique et Charisme), ajusté par le modificateur de métatype. Répartissez ensuite un nombre de points selon le Niveau de jeu choisi :

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
12	16	20

La Chance n'est pas augmentée à cette étape.

ÉTAPE 5 : COMPÉTENCES (P. 60)

Choisissez jusqu'à 5 compétences et répartissez un nombre de points selon le Niveau de jeu choisi :

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
10	12	14

L'indice minimum pour une compétence est de 1, et la valeur maximum à la création est de 5 (6 pour les Runners d'élite).

Pensez à ajuster ce nombre en fonction de votre métatype. Le choix de votre Armure (étape 9) pourra aussi influencer sur votre nombre de points de compétences.

Vous pouvez aussi sélectionner une unique Spécialisation pour 1 point de compétence (la compétence associée doit être d'indice 2 minimum).

Choisissez ensuite une Connaissance (en gardant en tête que les Mots-clés jouent aussi le rôle de Connaissance).

ÉTAPE 6 : ATOUTS (P. 62)

Choisissez jusqu'à six Atouts et répartissez un nombre de points d'Atouts selon le Niveau de jeu choisi et calculez votre Essence :

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
6	10	14

Note : quel que soit le nombre ou la combinaison d'Atouts, les modificateurs qu'ils procurent ne peuvent dépasser les valeurs suivantes :

- +/- 3 dés
- 3 relances d'échecs
- 3 relances de réussites adverses
- 9 points d'Armure

Vous pouvez aussi utiliser vos points d'Atouts pour les avantages suivants :

- Être Éveillé ou Émergé (2 points)
- Contacts supplémentaires (1 point pour 2 contacts)
- Armes supplémentaires (1 point pour 2 armes)
- Augmenter sa Chance (1 point par point de Chance)

ÉTAPE 7 : TRAITS (P. 70)

Choisissez deux Avantages et un Défaut pour votre personnage.

ÉTAPE 8 : CONTACTS (P. 71)

Choisissez un nombre de contacts pour votre personnage selon le Niveau de jeu.

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
1	2	3

Vous pouvez également acheter des contacts supplémentaires en dépensant un point d'Atouts pour deux contacts.

ÉTAPE 9 : ARMURE (P. 71)

Choisissez l'Armure de départ de votre personnage :

- Armure légère : Armure 6, +1 point de Compétences
- Armure moyenne : Armure 9
- Armure lourde : Armure 12, -1 point de Compétence

ÉTAPE 10 : ARMES (P. 72)

Choisissez un nombre d'armes pour votre personnage selon le Niveau de jeu.

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
1	2	3

Vous pouvez également acheter des armes supplémentaires en dépensant un point d'Atouts pour deux armes.

ÉTAPE 11 : ÉQUIPEMENT (P. 74)

En plus de votre Armure, de vos armes et de votre commlink, vous pouvez choisir un certain nombre de pièces d'équipement selon le Niveau de jeu.

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
3	4	5

PROGRESSION DES PERSONNAGES

AMELIORATION	COUT EN POINTS DE KARMA
ATTRIBUTS	
Améliorer un attribut	Nouvel indice × 2
Compétences	
Apprendre une nouvelle compétence	2
Améliorer une compétence	Nouvel indice
Ajouter une spécialisation (max 1 spé. par compétence d'indice 2 ou plus)	2
ATOUTS	
Apprendre un nouvel Atout	1
Améliorer un Atout	Nouveau niveau
AUTRES	
Se débarrasser d'un défaut	6
Gagner un contact	2
Améliorer son Armure	3 pour 3 cases
Acheter une nouvelle arme	2
Personnaliser son arme :	
• Précision (+1 dé)	
• Létalité (VD +1)	
• Portée (réduire 1 malus de portée de 1)	3
• Spécial (effet narratif)	
Acheter de l'équipement	1 pour 2 équipements

SHADOWRUN

MARCHY

MÉCANIQUES DE BASE (P. 147)

TEST SIMPLE :

Compétence (ou Attribut) + Attribut + Atouts + Modificateurs

TEST OPPOSÉ :

Compétence (ou Attribut) + Attribut
+ Atouts + Modificateurs



Réserve de dés opposée (ou Seuil)

Succès excédentaires : Succès du test – Succès de la réserve opposée (ou Seuil)

TESTS D'ATTRIBUTS

ACTION	RÉSERVE DE DÉS
Attraper un objet au vol	AGI + AGI
<small>DÉFENSE</small>	AGI + LOG
Estimer les intentions	CHA + CHA
<small>PERCEPTION</small>	LOG + VOL
Résister à la torture	FOR + VOL
Résister à l'intimidation	CHA + VOL
Se souvenir d'un détail	LOG + LOG
Soulever un objet lourd	FOR + FOR

CHANCE (P. 152)

Avant le jet de dés	Succès sur 4, 5 ou 6.
Après le jet de dés	Relancer tous les dés

DÉ D'IMPRÉVU		DÉ DE COMPLICATION	
1	échec critique	1	échec critique
2-4	aucun effet	2-6	aucun effet
5-6	réussite critique		

BLESSURES

Pour chaque ligne de dommages physiques ou étourdissants (cumulatif) : 1 dé remplacé par 1 dé de complication

MONITEUR DE CONDITION REMPLI (P. 157)

DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES	ÉTOURDISSANT	PHYSIQUE
Aucun	Sonné	Sonné
Étourdissant	Assommé	Assommé
Physique	Assommé	Assommé & Mourant
Sonné	Plus de narration, peut dépenser des points d'Anarchy.	
Assommé (KO)	Plus de narration, plus d'action, plus de dépense de points d'Anarchy.	
Mourant	Chaque fin de Tour : FOR + VOL sans modif., contre 4 dés, +2 chaque Tour suivant. Mort en cas d'échec. Mourant jusqu'à application de soins.	

SONNÉ : plus de Narrations, dépense de points d'Anarchy possible.

ASSOMMÉ (KO) : plus de Narrations, dépense de points d'Anarchy impossible.

SOINS ET REPARATION

Premiers soins	Biotech + LOG	1 case / succès (1 fois / scène) Nécessite un médikit
Sort de soins	Sorcellerie + LOG	1 case / succès (1 fois / scène)
Réparer un cyberdeck	Électronique + LOG	1 case / succès (1 fois / scène) Nécessite un kit adapté
Réparer une armure	Ingénierie + LOG	1 case / succès (1 fois / scène) Nécessite un kit adapté
Réparer un drone ou véhicule	Ingénierie + LOG	1 case / succès (1 fois / scène) Nécessite un kit adapté
Premier secours	1 point d'Anarchy	1 case
1 nuit de repos (ou équivalent)	—	Tous les dommages sont soignés / réparés
Faire faire le travail en urgence	1 point de Karma ou une faveur	Soigne / répare complètement une personne ou équipement

REGLES OPTIONNELLES DE MAGIE (P. 162)

DRAIN

Lancement de sort	+1 dé de complication par niveau de l'Atout
Invocation d'esprit mineur	+1 dé de complication
Invocation d'esprit normal	+3 dés de complication
Invocation d'esprit majeur	+6 dés de complication

CONTRESORT

Sorts d'effets	Action d'attaque Sorcellerie + VOL vs Sorcellerie + VOL En cas de réussite le sort est dissipé
Sorts de combat (et sorts d'effets résistés)	1 point d'Anarchy pour <i>S'interposer</i> Test de défense remplacé par Sorcellerie + VOL si meilleur En cas d'échec, c'est la cible initiale qui subit les effets

RÈGLES OPTIONNELLES DE RIGGER (P. 167)

RÉSISTANCE

Tous les dommages subis par un drone ou un véhicule sont diminués de leur Résistance

TAILLE	RÉSISTANCE
Drones mini ou petits	0
Drones moyens ou grands	1
Véhicules légers	2
Véhicules lourds	3
Véhicules blindés	4

MOBILITÉ

Regroupe la vitesse, l'accélération et la maniabilité du véhicule. Agit comme modificateur pour les tests de pilotage et de défense.

Mobilité	-3 dés à +3 dés
-----------------	-----------------

REGLES OPTIONNELLES DE LA MATRICE (P. 165)

TECHNODRAIN

Tissage de forme complexe	+1 dé de complication par niveau de l'Atout
Compilation de sprite mineur	+1 dé de complication
Compilation de sprite normal	+3 dés de complication
Compilation de sprite majeur	+6 dés de complication

HACKING

TYPE DE HACKING	EFFETS EN CAS D'ÉCHEC
Force brute	Le hacker / technomancien subit une case de dommages étourdissants pour chaque succès excédentaire de la cible.
Corruption	La cible est avertie de la tentative du hacker et le détecte automatiquement.

BRUIT

PORTÉE	COURTE	INTERMÉDIAIRE	LONGUE
Modificateur de bruit	OK	-2	-4

SURVEILLANCE DU DIEU

ACTION	SURVEILLANCE DU DIEU
Hacking	1 point de Surveillance si le MJ obtient 1 sur son dé de complication (secret)
Cybercombat	1 point de Surveillance si le MJ obtient 1 sur son dé de complication (secret)
Technomancie	Aucun effet

Au bout de trois points de Surveillance, le DIEU décide d'intervenir, en envoyant ses G-mens (voir *Hacker de sécurité ou de police (forces d'élite)* p. 188) dans la Matrice et en prévenant les forces de l'ordre locales.



RÉCAPITULATIF DE CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 1 : NIVEAU DE JEU (P. 56)

Déterminez le Niveau de jeu avec votre meneur : Ganger, Runner ou Runner d'élite.

ÉTAPE 2 : CONCEPT DU PERSONNAGE (P. 57)

Nommez votre personnage, écrivez son histoire, et définissez-le dans les grandes lignes en lui allouant :

- 5 Mots-clés
- 4 Comportements
- 6 Répliques
- Personnage Éveillé ou Émergé (coûte deux points d'Atout)

ÉTAPE 3 : MÉTATYPE (P. 59)

Choisissez le métatype de votre personnage et notez les modificateurs que cela lui confère :

- **Humain** : Chance +1, +1 point de compétence
- **Elfe** : Agilité +1, Charisme +1
- **Nain** : Force +1, Volonté +1
- **Ork** : Force +2
- **Troll** : Force +2, Armure +3, -1 point de compétence

ÉTAPE 4 : ATTRIBUTS (P. 59)

Les personnages commencent avec un score de 1 dans chaque attribut (Force, Agilité, Volonté, Logique et Charisme), ajusté par le modificateur de métatype. Répartissez ensuite un nombre de points selon le Niveau de jeu choisi :

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
12	16	20

La Chance n'est pas augmentée à cette étape.

ÉTAPE 5 : COMPÉTENCES (P. 60)

Choisissez jusqu'à 5 compétences et répartissez un nombre de points selon le Niveau de jeu choisi :

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
10	12	14

L'indice minimum pour une compétence est de 1, et la valeur maximum à la création est de 5 (6 pour les Runners d'élite).

Pensez à ajuster ce nombre en fonction de votre métatype. Le choix de votre Armure (étape 9) pourra aussi influencer sur votre nombre de points de compétences.

Vous pouvez aussi sélectionner une unique Spécialisation pour 1 point de compétence (la compétence associée doit être d'indice 2 minimum).

Choisissez ensuite une Connaissance (en gardant en tête que les Mots-clés jouent aussi le rôle de Connaissance).

ÉTAPE 6 : ATOUTS (P. 62)

Choisissez jusqu'à six Atouts et répartissez un nombre de points d'Atouts selon le Niveau de jeu choisi et calculez votre Essence :

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
6	10	14

Note : quel que soit le nombre ou la combinaison d'Atouts, les modificateurs qu'ils procurent ne peuvent dépasser les valeurs suivantes :

- +/- 3 dés
- 3 relances d'échecs
- 3 relances de réussites adverses
- 9 points d'Armure

Vous pouvez aussi utiliser vos points d'Atouts pour les avantages suivants :

- Être Éveillé ou Émergé (2 points)
- Contacts supplémentaires (1 point pour 2 contacts)
- Armes supplémentaires (1 point pour 2 armes)
- Augmenter sa Chance (1 point par point de Chance)

ÉTAPE 7 : TRAITS (P. 70)

Choisissez deux Avantages et un Défaut pour votre personnage.

ÉTAPE 8 : CONTACTS (P. 71)

Choisissez un nombre de contacts pour votre personnage selon le Niveau de jeu.

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
1	2	3

Vous pouvez également acheter des contacts supplémentaires en dépensant un point d'Atouts pour deux contacts.

ÉTAPE 9 : ARMURE (P. 71)

Choisissez l'Armure de départ de votre personnage :

- Armure légère : Armure 6, +1 point de Compétences
- Armure moyenne : Armure 9
- Armure lourde : Armure 12, -1 point de Compétence

ÉTAPE 10 : ARMES (P. 72)

Choisissez un nombre d'armes pour votre personnage selon le Niveau de jeu.

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
1	2	3

Vous pouvez également acheter des armes supplémentaires en dépensant un point d'Atouts pour deux armes.

ÉTAPE 11 : ÉQUIPEMENT (P. 74)

En plus de votre Armure, de vos armes et de votre commlink, vous pouvez choisir un certain nombre de pièces d'équipement selon le Niveau de jeu.

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
3	4	5

PROGRESSION DES PERSONNAGES

AMELIORATION	COUT EN POINTS DE KARMA
ATTRIBUTS	
Améliorer un attribut	Nouvel indice × 2
Compétences	
Apprendre une nouvelle compétence	2
Améliorer une compétence	Nouvel indice
Ajouter une spécialisation (max 1 spé. par compétence d'indice 2 ou plus)	2
ATOUTS	
Apprendre un nouvel Atout	1
Améliorer un Atout	Nouveau niveau
AUTRES	
Se débarrasser d'un défaut	6
Gagner un contact	2
Améliorer son Armure	3 pour 3 cases
Acheter une nouvelle arme	2
Personnaliser son arme :	
• Précision (+1 dé)	
• Létalité (VD +1)	
• Portée (réduire 1 malus de portée de 1)	3
• Spécial (effet narratif)	
Acheter de l'équipement	1 pour 2 équipements

SHADOWRUN

MARCHY