



NOUVELLES REGLES

AVANTAGE

AFFINITE AVEC LES SPRITES

+2 dés pour les tests de Technomancie avec un type de Sprite

CELUI QUI MURMURE AUX MACHINES

+2 dés pour les tests d'électronique

ÉDUCATION UNIVERSITAIRE

Vous pouvez choisir 2 connaissances supplémentaires.

ESPRIT MENTOR (ARAIGNEE)

Araignée aime se sentir en connexion avec ce qui l'entoure, être au centre d'une toile regroupant toutes sortes d'actualités, d'informations et de personnes afin de ressentir le pouls du monde. Sa nature la pousse à chasser les esprits et chamans insectes. Ses suivants sont généralement de bons enquêteurs, capable de rester aux aguets le temps nécessaire, veillant à recouper patiemment les bouts d'informations épars pour en retirer un schéma global, en quête de vérité.

+1 dé sur les tests d'étiquette, peut relancer 1 échec sur les tests d'intimidation.

ESPRIT MENTOR – DRAGON

+1 dé pour les tests d'Étiquette, peut effectuer une action S'interposer par Scène sans dépenser de point d'Anarchy

GUERRIER D'ELITE

+2 dés pour les tests d'Armes de corps à corps

MEMOIRE PHOTOGRAPHIQUE

+2 dés pour se souvenir de quelque chose qu'il a déjà vu

MON PETIT COIN DE PARADIS

Vous vivez dans un endroit calme, dans un quartier sûr, dans un bâtiment aménagé à votre convenance. Un rigger peut avoir un grand garage avec un atelier attendant, un samouraï une pièce sécurisée remplie d'armes et un accès secret pour une sortie discrète, un face avec un appartement cosy et trendy, pourvu des meilleurs alcools, d'oeuvres d'art et d'un jacuzzi.

RAT DES BARRENS

Depuis votre enfance, vous avez appris à dissimuler vos biens aux yeux des autres, pour ne pas attirer la convoitise. -2 dés aux tests de perception de l'adversaire lorsque vous tenter de dissimuler un objet de taille raisonnable sur vous.

DESAVANTAGE

ALBINOS

-1 dés à tous vos tests de perception

-2 dés à tous vos tests quand vous vous trouvez sous un soleil important

ACCRO A (OBJET DE L'ADDICTION)

En manque : -2 dés à tous vos tests quand vous n'avez pas consommé la source de votre dépendance depuis assez longtemps, à la discrétion du MJ.

DEFICIENT VISUEL / AVEUGLE

-2 aux éveillés/émergés a toutes les actions nécessitant la vue et -4 aux "normaux". La différence s'explique par la perception astrale ou la vision à travers n'importe quel capteur.

Le -2 devient -4 dès qu'il n'y a plus de réseau ou que l'espace astrale est trop chargé (ou que la cible est trop cybernétisée)

ENNEMI

Votre MJ peut dépenser 1 point d'Anarchy pour que votre ou vos ennemis interviennent dans l'histoire.

MALCHANCEUX

Lance 1D de complication à chaque utilisation d'un point de Chance

NON VIOLENT

Vous vous interdisez d'employer des armes létales

PERSONNE DERRIERE...

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour laisser des compagnons derrière vous.

STRESS AU COMBAT

Dès que vous encaissez des dommages, ajoutez un dé de complication sur vos 3 tests suivants, sans qu'il ne puisse générer d'exploit.

SYNDROME D'ATROPHIE NERVEUSE

Vous êtes pris de tremblements. -4 dés à tous vos tests quand vous êtes affectés par le syndrome S.A.N à la discrétion du MJ.

VENDETTA

Vous devez dépenser un point d'Anarchy pour ne pas donner la priorité absolue à l'objet de votre vendetta.

CYBERWARE

CHIPJACK (Cyberware) (Essence 1) Niveau 1

Ne peut être employé que pour une compétence non possédée ou alors se substitue à celle possédée. Aucun point de chance ne peut être employé pour cette compétence.

[Niveau +1 à +3] 1 à 3 dés à la compétence enfichée. Une compétence cablée ne peut jamais dépasser le niveau 3.

[Niveau +1 à +3] Relance 1 / 2 / 3 échecs pour la compétence enfichée

[Niveau +1 à +3] Peut faire tourner 1 / 2 / 3 compétences en même temps (compétence physique ou de connaissance)

- Chaque compétence physique s'achète au coût d'1 pt de Karma

- Chaque compétences de connaissances, de linguasoft ou de Mapsoft spécifiques s'achète au coût d'un équipement (donc 0.5 pt de Karma)

LAMES / GRIFFES RETRACTILES (Essence -1, niveau 2)

Les armes de mêlée cyber-implantées sont efficaces et discrètes, le jouet classique et préféré des combattants bardés de cybernétique. Permet d'infliger des dommages de (FOR / 2 +1)P au corps à corps.

RESERVOIR D'AIR (Cyberware) (Essence 1) Niveau 2

Double sa capacité de retenir sa respiration

POUVOIRS D'ADEPTE

ANALYSE ASTRALE - Niveau 2

Capacité à percevoir le monde astral

CONTRE-ATTAQUE - Niveau 2

Effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer sans dépenser de point d'Anarchy - 1 fois par Narration

CONTORSION (pouvoir d'adepte - niveau 1)

Avec ce pouvoir, l'adepte est capable de plier, tordre et contraindre son corps au-delà de la norme métahumaine, ce qui lui permet de se glisser à travers des orifices étroits, se cacher dans des espaces réduits, ou se défaire plus facilement de ses liens.

CONTROLE CORPOREL (pouvoir d'adepte - niveau 2 / 3 / 4)

Ce pouvoir donne à l'adepte un contrôle total sur son langage corporel et sur sa communication non verbale et subconsciente, même s'il est en situation sociale stressante. Octroie +1 / 2 / 3 dés aux tests de comédie et d'étiquette lors d'interactions sociales.

CONTROLE DE LA MELANINE (pouvoir d'adepte - niveau 1)

Ce pouvoir permet à l'adepte de changer de couleur de peau, de cheveux et de pilosité afin de ressembler à une autre ethnie et/ou un autre métatype.

SCULPTURE FACIALE (pouvoir d'adepte - niveau 2)

Ce pouvoir autorise l'adepte à littéralement changer de visage en agençant différemment ses muscles, sa structure osseuse et ses cartilages. Il octroie +2 dés sur les tests de déguisement.

SENS AMELIORES (pouvoir d'adepte - niveau 2)

Les sens de l'adepte sont étendus au-delà de la norme métahumaine, lui permettant de voir dans le noir, d'ignorer les éclats lumineux, d'entendre les hautes et basses fréquences.

FRAPPE ELEMENTAIRE (ELEMENT) 2 / 3 / 4

Augmente les dommages en mêlée de 1 / 2 / 3

INITIATION - Niveau 2 à 10

+ 1 / 2 / 3 à tous les tests de corps à corps

+ 1 / 2 / 3 à tous les tests de combat astral

Relancer 1 / 2 / 3 échecs sur un test de corps à corps ou d'athlétisme (choix à faire)

SCULPTURE FACIALE – Niveau 2 / 3 / 4

[Personnel] Change l'apparence, et permet de relancer 1 / 2 / 3 échecs sur ses tests de Comédie tant que le pouvoir est maintenu

SOIN EMPATHIQUE

Soigne une case de dommages P ou E par succès sur un test simple de Charisme + Biotech (+ malus d'essence de la cible)

POUVOIR EVEILLE

INITIATION (ÉVEILLÉS UNIQUEMENT)

Quand un personnage gagne en puissance, il découvre que son exploration initiale de la magie et du plan astral peut seulement lui permettre une compréhension et une progression limitées de ses aptitudes.

Des livres rares comme le Picatrix, le Livre de Raziel, et l'Épée de Moïse parlent de voies vers des magies supérieures. Pour les emprunter, il faut entamer le processus d'initiation aux mystères de la magie et des métaplans, afin d'accroître leur connexion avec le monde Éveillé.

Les grades d'initiation ne se gagnent qu'un grade après l'autre, uniquement entre les missions, avec un entraînement spécifique et du karma, pour un grade maximum de 7.

INITIATION (initié de grade 1, niveau 2) :

Cet atout est le ticket d'entrée à l'initiation magique, il doit être pris avant d'accéder aux grades supérieurs. Le personnage capable de projection astrale gagne l'accès aux métaplans, et dispose du pouvoir métamagique de camouflage : il peut masquer son aura et son apparence astrale pour apparaître plus faible, plus fort ou sans capacité magique, voire apparaître comme une créature d'un type différent.

INITIATION (initié de grade 2+, niveau 3+) :

À chaque fois qu'un initié monte en grade, il gagne l'un des pouvoirs métamagiques suivants (au choix) :

- Centrage (niveau +1) :

Ce pouvoir métamagique peut être pris 3 fois maximum.

En utilisant une activité ordinaire appropriée à sa tradition pour calmer son esprit et en éloigner les

distractions, le personnage peut ignorer un dé de pénalité lorsqu'il lance un sort.

- Activation (niveau +1) :

Ce pouvoir métamagique ne peut être pris qu'une fois.

Pour une session de jeu, l'initié peut accélérer le lancement d'un sort et l'enfermer dans une sorte de boucle pour 1 point d'Anarchy. Le sort pourra ainsi être maintenu, sans pour autant compter dans la limite de l'initié.

- Façonnage de sorts (niveau +1) :

Ce pouvoir métamagique ne peut être pris qu'une fois.

L'initié peut façonner ses sorts de zone, en excluant jusqu'à un nombre de sujets égal à sa Volonté (ex : il pourra lancer une boule de feu à ses pieds en s'excluant lui-même et ses compagnons).

- Bouclier (niveau +1) :

Ce pouvoir métamagique peut être pris 3 fois maximum.

Chaque niveau ajoute +1 dé (max. 3) aux tests de résistance aux sorts des personnes proches qui le souhaitent.

- Invocation (niveau +1) :

Ce pouvoir métamagique ne peut être pris qu'une fois.

L'initié peut invoquer des esprits de forme supérieure, qui résistent avec une réserve de 12 dés. Il convient de décider avec l'accord du meneur de la forme que peut prendre cet esprit supérieur (pouvoirs et attributs additionnels).

Exemple de développement d'un initié

Rick, l'ancien mage corpo, a un paquet de Karma à dépenser et souhaite augmenter ses capacités et possibilités magiques. Il décide donc de s'initier pour 2 Karma (grade 1), gagnant ainsi l'accès aux métaplans et au camouflage. Sa mission suivante accomplie, il augmente son grade à 2, et choisit Bouclier (1), pour 3 Karma. Après de nombreux autres contrats lucratifs, Rick achète son grade final (le 7ème), pour le résultat suivant :

Grade / Coût cumulé en Karma / Pouvoir métamagique

1 / 2 / Accès aux métaplans, camouflage

2 / 3 / Bouclier (1)

3 / 7 / Activation

4 / 11 / Bouclier (2)

5 / 17 / Centrage (1)

6 / 22 / Façonnage de sorts

INITIATION – Niveau 2 à 10

+ 1 / 2 / 3 à tous les tests de sorcellerie

+ 1 / 2 / 3 à tous les tests de convocation

Relancer 1 / 2 / 3 échecs sur un test de Sorcellerie

CONTROLE MENTAL (sort d'effet, niveau 2)

Tant que le sort est maintenu et la cible visible, le magicien impose sa volonté à son esprit, par des ordres mentaux auxquels elle est forcée d'obéir. Elle agira au mieux de ses capacités pour les réaliser, mais pourra se défaire de l'emprise du lanceur si sa vie, ou celle d'un être cher, est directement mise en danger.

FOCUS D'ARME (arme de mêlée au choix, niveau 2)

Une arme enchantée se montre efficace contre les formes astrales (en perception comme en projection astrale). Une fois par jour, permet de relancer les échecs sur un test de Corps à corps.

ATOUTS HACKING

CAMOUFLAGE (hardware, niveau 2)

Ce module leurre l'oeil vigilant du GOD. L'action illégale est perçue comme une intervention officielle. La confusion temporaire ainsi créée ralentit la convergence. Le niveau de surveillance passe donc à 4 (au lieu de 3) pour le déclenchement de l'alerte.

ATOUTS EQUIPEMENTS

FOUET MONOFILAMENT (équipement, niveau 3)

Facilement dissimulable dans un petit compartiment, il s'agit d'une arme hautement illégale et mortelle, pour la cible comme pour l'utilisateur, à manier avec d'innombrables précautions, même si les armures modernes se montrent à la hauteur. Dommages : 7P / CA. Portée : OK, -2, N/A.

Spécial : l'utilisateur lance toujours +1 dé d'imprévu, sans dépenser de point d'Anarchy. Sur un «1», l'arme se retourne contre lui, et inflige l'entièreté des dommages.

ATOUTS SOCIAUX

GANG/TRIBU (1 à 7)

Vous avez à votre disposition des membres d'un gang/Tribu/Mafia qui peuvent venir vous aider au cours d'une de vos Runs. Il peut intervenir à votre

demande 1 à 4 fois (suivant Atout) par Scénario. Ils ne prendront pas de risques inconsidérés et serviront surtout de diversion ou de soutien. S'il est nécessaire de calculer les dommages qu'ils réalisent, il suffit de prendre le (Niveau d'Atout *2 par Tour) à répartir comme on le veut.

1 pts : 1 pote (level figurant, 1 intervention)

2 pts : 3 potes (1+2)

3 pts : 6 potes (1 +2 +3)

4 pts : 10 potes (1+2+3+4)

+1 pt : un spécialiste (shaman, face etc...)

+1 pt par intervention possible par scénario

+1 pt par monté de niveau : Figurant > sbire > antagoniste > Pro

Ainsi on peut aussi bien avoir des Halloweeners en furie, qu'un petit gang de razor, ou une tribu d'Amérindien, voir un anneau de seoulpa assez facilement.

VEHICULES

- Ares Dragon (hélicoptère double-rotor) : Blindage 21, Résistance 2, Mobilité -1
- Northrup Wasp (hélicoptère léger) : Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2
- Cessna C750 (avion bimoteur civil) : Blindage 21, Résistance 1, Mobilité 0

HACKING

REGLES DE HACKING ET BRICKING

HACKER UN DRONE OU VEHICULE AVEC RIGGER IMMERGE

Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Logique + Hacking (Guerre électronique)

Marks à obtenir = Atout/2 (Max 3)

HACKER UN DRONE OU VEHICULE INDEPENDANT

Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Autopilote + Autopilote

Marks à obtenir = Atout/2 (Max 3)

HACKER UN IMPLANT CYBERNETIQUE

Logique + Hacking (Guerre électronique) contre ND Fixe (Atout/2)

Marks à obtenir = Niveau Cybernétique 1 pour Cybernétique normal ou occasion, 2 pour Alphaware et Betaware, 3 pour Deltaware

BRICKER UN DRONE OU VEHICULE AVEC RIGGER IMMERGE

Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Logique + Hacking (Guerre électronique)

Dégâts = (LOG/2 + Succès excédentaires) - Résistance

BRICKER UN DRONE OU VEHICULE INDEPENDANT

Logique + Hacking (Guerre électronique) contre Autopilote + Autopilote

Dégâts = (LOG/2 + Succès excédentaires) - Résistance

EJECTION SAUVAGE (SUITE A UNE PRISE DE CONTROLE OU VEHICULE/DRONE BRICKE) OU DECONNEXION SAUVAGE

Règle de base P157

CELEBRITE, CREDIBILITE ET RUMEUR

La Célébrité est égale au Karma total /20 arrondi au supérieur.

La Crédibilité et la Rumeur commencent à 0 et augmentent suivant les décisions du Meneur en fonction des actes du Runner avec 10 pour Maximum.

La Crédibilité et la Rumeur ne peuvent jamais dépasser la Célébrité qui est leur limitant.

- **La Célébrité**: du personnage représente la reconnaissance qu'on a de lui tant dans la rue que d'un point de vue professionnel. Ceci a donc une influence directe sur les Mr Johnson, les contacts, la façon dont pourra commencer la négociation avec un nouveau contact (pour ceux qui ont entendu parler de lui) et autres. Elle représente la chance que le Runne, a d'être reconnu et pouvoir faire donc jouer sa Crédibilité ou sa Rumeur.
- **La Rumeur**: au contraire elle est plutôt l'aspect négatif de la réputation. Ceci est déterminé par le comportement du Runner. A chaque comportement négatif (trahison du Johnson, mort de civil ou de représentant des forces de l'ordre, etc), la Rumeur peut être augmentée sur décision du Meneur. Elle représente un pool de dés de complication dans lequel le Meneur ou le Runner peut puiser pour rajouter des dés de complication à tous les jets sociaux positif, et des dés d'imprévu à tous les tests d'Intimidation. La Rumeur revient à son maximum à chaque fin de scénario.
- **La Crédibilité**: A chaque fois qu'un Runner agit de manière Crédible et en tant que vrai professionnel, le Meneur peut prendre la décision d'augmenter

sa Crédibilité. Le Runner peut puiser dans sa Crédibilité pour rajouter des jets à ses jets sociaux. Cette Crédibilité revient à son maximum à chaque fin de scénario.

CELEBRITE

INDICE	RENOMMEE
0-3	Inconnu en dehors des ombres
4-6	Connu de ceux qui regardent dans les ombres: Théoricien de la conspiration, Forces de l'ordre spécialisée.
7-9	Connu de ceux qui savent: journalistes d'investigation, forces de l'ordre, certains représentant du gouvernement ou des corporation minimum AA.
10+	Nom familier, des stars de la tridéo et des sims jouent le rôle du personnage dans les films.
Professionnel	Professionnel déclaré (médecin, infirmier, électricien, détective privé, etc.)

TEST DE CELEBRITE

Pour savoir si vous êtes reconnu par un PNJ, votre meneur fait un test avec un pool de dés égal à votre niveau de Célébrité et consulte le tableau ci-dessous.

Une reconnaissance de trois des membres de votre équipe ajoute une réussite à un test de Célébrité d'équipe pour tenter de l'identifier. (Cf. Règle de Célébrité d'équipe dans le document Equipe et Planque.)

REUSSITE	EFFET
1	Vous êtes identifié comme n'appartenant pas au système et aux esclaves corporatistes, ni même comme un citoyen respectable. Cela peut déclencher contre l'utilisation d'un point de Danger, un contrôle d'identité de la part des forces de l'ordre et les PNJS sont inquiets ou en rejet face à votre présence.
2-3	Vous êtes identifié comme un shadowrunners sans que l'on en sache plus sur vous. Vous pouvez utiliser votre Rumeur ou votre Crédibilité pour vos actions.
4-5	Vous êtes identifié comme étant un shadowrunner reconnu. On sait tout de vous et de vos actions. Votre Meneur ou vous-même pouvez employer la Crédibilité et la Rumeur de votre personnage.
6+	Légende vivante, comme ci-dessus mais certains citoyens fans de vos actions relatées dans les tridéo peuvent prendre la décision de vous aider ou de vous mettre des bâtons dans les roues. Toutes vos actions devant témoins augmenteront automatiquement de 1 point votre Rumeur ou Votre Crédibilité suivant qu'elles soient négatives ou positives aux yeux des témoins.
Professionnel	Professionnel déclaré (médecin, infirmier, électricien, détective privé, etc.)

MODIFICATEUR AU TEST DE CELEBRITE	
Ville habituelle des Runners	0
Autre état ou région	-1
Autre pays (limitrophe)	-2
Autre pays lointain	-3
Autre continent	-4
Désavantage - Signe distinctif	+2
Désavantage - Célèbre	+2