



REGLES

LE DÉ D'IMPRÉVU : COMPLICATIONS ET RÉUSSITES CRITIQUES

Même quand un run se déroule bien, il arrive qu'un imprévu parvienne à se frayer un chemin et que tout parte en vrille vraiment, vraiment, vite — ou qu'il fournisse le coup de chance tant attendu. Dans Shadowrun : Anarchy, les meneurs et joueurs peuvent représenter cette manifestation du destin, ou n'importe quel autre nom que vous voulez lui donner, en utilisant un dé d'imprévu.

Les dés d'imprévu peuvent entrer en jeu de différentes façons, mais la plus courante est via les points d'Anarchy. Le joueur qui effectue le test ajoute un dé à sa réserve. Ce dé doit être reconnaissable, que ce soit par sa taille, sa couleur, ou en le lançant séparément.

- Si le dé d'imprévu donne un 1, alors une complication se produit, l'univers s'en prend encore une fois à vous.
- Si le dé d'imprévu donne un 5 ou un 6, alors un exploit se produit, pour une fois, l'univers est clément avec vous.

DÉ DE COMPLICATION

Certains Atouts et Défauts peuvent imposer l'utilisation d'un dé d'imprévu qui ne peut pas générer de succès ni d'exploit, seulement des complications. Ce dé est appelé dé de complication.

CHANCE

Besoin d'un coup de pouce pour un test ? Il est possible de dépenser des points de Chance avant ou après le test.

L'effet est plus important si la décision est prise avant d'avoir lancé les dés, mais attendre d'avoir fait le test permet de ne dépenser sa Chance qu'en cas de besoin.

- En dépensant un point de Chance avant de lancer les dés, chaque dé est un succès sur un résultat de 4, 5 ou 6.
- En dépensant un point de Chance après avoir lancé les dés et pris connaissance du résultat, un joueur peut décider de relancer tous les dés.

Un joueur dispose d'un nombre de points de Chance égal à l'attribut Chance de son personnage à chaque séance.

Une fois tous dépensés, il faudra attendre la prochaine séance pour reconstituer sa réserve.

POINTS D'ANARCHY

DÉPENSER DES POINTS D'ANARCHY :

LES JOUEURS

- **Bien disposé** : ajouter 3 dés si l'un de vos Comportements, Répliques, Avantages ou Atouts s'applique à la situation. Vous pouvez utiliser « Bien disposé » avec un Avantage ou un Atout même dans les situations où son bonus normal ne s'applique pas.
- **Défaillance** : un équipement, esprit, ou autre d'un personnage cesse de fonctionner pendant un bref moment.
- **Interruption** : effectuer sa Narration et ses actions immédiatement, changeant ainsi l'ordre du Tour.
- **Fonce !** : disposer de deux Déplacements pour cette Narration pour se rapprocher (ou s'éloigner) d'un adversaire.
- **Premiers secours** : soigne un point d'Armure, de dommages physiques ou étourdissants à un autre personnage (ne peut pas s'appliquer à soi-même).
- **Prise de risque** : ajouter un dé d'imprévu à son jet ou à celui d'un autre joueur. Cela peut permettre d'effectuer une action spéciale en cas d'exploit (désarmer son adversaire, viser une zone particulière, etc.)
- **Riposte** : effectuer immédiatement une action offensive envers un personnage qui vient juste de vous attaquer. Cette attaque ne compte pas comme une Narration.
- **S'interposer** : s'interposer pour défendre un autre personnage. Si un personnage est touché par une action d'attaque (l'attaquant a obtenu autant ou plus de succès que le joueur), alors le jet de défense initial est ignoré et le personnage qui s'interpose effectue son propre jet de défense contre le jet de l'attaquant. En cas de victoire de ce dernier, c'est le personnage qui s'est interposé qui subit les effets de l'attaque, si au contraire le joueur qui s'interpose remporte le test opposé alors personne n'est touché.

DÉPENSER DES POINTS D'ANARCHY :

LE MENEUR DE JEU

Le meneur de jeu peut utiliser ses points d'Anarchy pour obtenir les mêmes effets que les joueurs, avec les limitations suivantes :

- Les points d'Anarchy du meneur de jeu ne peuvent être utilisés que pour aider les PNJ ou créer des retournements de situations, jamais pour aider ou gêner directement un PJ (à l'exception de Prise de risque pour ajouter un dé d'imprévu).
- Le MJ ne peut utiliser qu'un point d'Anarchy par Narration.
- D'autre part, le meneur peut dépenser un point d'Anarchy pour changer l'ordre des Narrations des joueurs pour un Tour. Il peut se contenter d'inverser l'ordre du Tour de table, tirer au hasard ou choisir n'importe quel autre ordre. Cela peut être utile pour perturber les schémas de jeu que les joueurs développent au cours de la partie et pour les tenir sur leurs gardes.
- **Nouvelle menace** : faire intervenir une nouvelle menace, telle qu'une patrouille de gardes corporatistes.

INITIATIVE

Avec ce système, les joueurs lancent les dés pour déterminer qui agit en premier. L'initiative devrait en général être déterminée au début de chaque Scène et ne plus varier jusqu'à la Scène suivante.

Selon l'appétence du groupe pour les jets de dés, l'initiative peut être déterminée au début de chaque combat ou même de chaque Tour. L'initiative est déterminée en suivant les étapes suivantes :

- Chaque joueur lance 2D6 et somme les résultats. Ils ajoutent ensuite leur Agilité ou leur Logique (le plus haut des deux) pour calculer leur score d'initiative.
- Chaque joueur peut dépenser autant de points d'Anarchy qu'il le souhaite, chacun ajoute 1D6 à son score d'initiative pour la durée de la Scène.
- Les PNJ calculent leur score d'initiative de la même façon. Les PNJ similaires sont regroupés et un seul score d'initiative est calculé pour le groupe.
- Les personnages agissent par ordre décroissant de score d'initiative. Les égalités sont départagées par le score de Chance, puis par l'emplacement autour de la table en commençant à gauche du MJ et en terminant par lui. Les joueurs pouvant effectuer des actions d'attaque supplémentaires en bénéficient normalement. Le meneur de jeu est chargé de suivre l'ordre d'initiative et d'indiquer aux joueurs quand c'est à eux d'effectuer leur Narration.
- Certaines règles altèrent l'ordre du Tour (Chamboulement ou Paralysie en combat). Leur effet ne dure qu'un Tour, l'ordre revenant à la normale pour les Tours suivants.
- Recommencez au début de la prochaine Scène (ou combat, ou Tour).

REGLES DE MAGIE

CONTRESORT

Contrer les sorts adverses en dissipant un sort d'effet ou en déviant un sort de combat est l'une des tâches importantes du magicien d'une équipe.

Contrer un sort d'effet est une action d'attaque. Choisissez le sort à contrer et faites un test de Sorcellerie + Volonté contre la Sorcellerie + Volonté du magicien qui maintient le sort. En cas de réussite, le sort est dissipé.

Les sorts de combat sont contrés en utilisant un point d'Anarchy pour s'interposer. Si un personnage est touché par un sort de combat, dépensez un point d'Anarchy et faites un test de Sorcellerie + Volonté. La (ou les) cible originelle du sort peut utiliser ses propres succès ou ceux du magicien pour résister au sort. Notez que contrairement à l'action s'interposer normale, c'est toujours la cible originelle qui subit les effets du sort.

DRAIN

Canaliser du mana pour lancer un sort ou invoquer un esprit est mentalement éprouvant. Les mages appellent cela le drain. Cela se présente sous forme de dommages étourdissants, appliqués directement sur le moniteur de condition étourdissant en ignorant l'Armure.

À chaque fois qu'il lance un sort ou invoque un esprit, le magicien ajoute un certain nombre de dés de complication et subit une case de dommage étourdissant pour chaque complication obtenue.

Pour les sorts d'effet, lancez uniquement le nombre de dés de complication correspondant.

Le nombre de dés de complication est de :

- 1 dé pour l'invocation d'esprits mineurs
 - 3 dés pour l'invocation d'esprits normaux
 - 6 dés pour l'invocation d'esprits majeurs
 - Autant de dés que le niveau de l'Atout pour les sorts
- Alternativement, vous pouvez aussi décider qu'un magicien subit du drain en cas de complication sur un test lié à la magie.

RESISTER AUX SORTS D'EFFETS

De la même façon qu'il est plus difficile d'affecter certaines personnes avec des sorts de combat, certains sont plus résistants aux sorts d'effet. Les sorts d'effets néfastes peuvent être résistés en fonction de leur type :

- Les effets physiques sont résistés par Force + Volonté
- Les effets mentaux (tels que la confusion ou le contrôle des pensées) sont résistés par Logique + Volonté
- Les effets sociaux (tels que la peur ou l'intimidation) sont résistés par Charisme + Volonté.

Un seul test de Sorcellerie est fait et est comparé individuellement avec les tests de défense des différentes

cibles. Pour les groupes de PNJ, il est plus simple de ne lancer les dés qu'une fois par groupe.

REGLES DE LA MATRICE

MARKS

Selon les règles standards, une seule mark est nécessaire pour pouvoir accéder à un objet matriciel. Cette règle optionnelle offre au meneur de jeu la possibilité de faire varier ce nombre, entre un et trois. Ce nombre peut par exemple varier en fonction du niveau de sécurité, et donc de la difficulté du test de Hacking. Ainsi, hacker un distributeur automatique dans un hôtel cercueil sera trivial [réserve de dés opposée de 4 dés] et ne nécessitera qu'une seule mark. Tromper une caméra de sécurité dans votre McHugh local sera facile [réserve de dés opposée de 6 dés] et nécessitera deux marks. Par contre essayer de s'infiltrer dans un serveur de fichier d'un centre de données de haute sécurité de Renraky sera difficile [réserve de dés opposée de 10 dés] et nécessitera trois marks.

Le nombre de marks nécessaires peut aussi dépendre de l'action que le hacker souhaite entreprendre : changer l'orientation d'une caméra de sécurité peut ne nécessiter qu'une seule mark, mais modifier le flux vidéo pourrait en nécessiter trois.

ACTIONS D'ATTAQUE ET DE CORRUPTION

Hacker la Matrice est une entreprise dangereuse, cette règle permet de refléter cela. Les hackers et technomanciens peuvent s'y prendre de deux façons pour hacker un objet matriciel : utiliser la force brute ou corrompre l'objet. Chaque solution a ses risques propres en cas d'échec :

- Si le hacker ou le technomancien opte pour la force brute et échoue, il subit une case de dommages étourdissants pour chaque succès excédentaire de la cible.
- Si le hacker ou le technomancien opte pour la corruption et échoue, la cible est avertie de sa tentative et le détecte automatiquement. Si cette règle est utilisée, tous les tests de Hacking (cybercombat excepté) doivent utiliser la force brute ou la corruption.

CONVERGENCE

Le Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire (DIEU) surveille la Matrice en permanence et se tient prêt à intervenir s'il détecte une activité suspecte. Cela s'appelle la convergence.

Pour refléter ceci, à chaque fois qu'un decker ou un technomancien effectue une action illégale (toutes les actions nécessitant un test de Hacking, cybercombat inclus sont concernées, mais pas les actions de Technomancie) le meneur lance secrètement un dé de complication. Si ce dé donne un 1, alors le hacker gagne un point de surveillance. Au bout de trois points, le DIEU décide d'intervenir, en envoyant ses G-mens (voir Hacker de sécurité ou de police (forces d'élite)) dans la Matrice et en prévenant les forces de l'ordre locales.

Un hacker doit dépenser l'ensemble de sa Narration s'il veut déterminer son score de surveillance. Pour remettre à zéro son score de surveillance, un decker doit rebooter son cyberdeck (son persona incarné pour les technomanciens). Cela prend trois Narrations pendant lesquelles toute action matricielle est impossible.

SERVEURS

Les serveurs sont des lieux virtuels dans la matrice qui ne peuvent être accédés qu'en RV et uniquement avec suffisamment de marks. Les serveurs les plus simples ne nécessitent qu'une mark, les serveurs corporatistes normaux en requièrent deux alors qu'il en faut trois pour accéder aux serveurs corporatistes de haute sécurité.

Un seul serveur peut être accédé à un instant donné.

Les serveurs ont leurs propres défenses connues sous le nom de Contremesures d'Intrusion (CI, ou glaces), qui sont sans pitié et très efficaces. Les CI patrouillent souvent leur serveur comme un agent de sécurité virtuel. Des CI supplémentaires peuvent être chargées par un serveur si un intrus obtient une complication sur un test ou déclenche une alarme.

BRUIT

Les règles normales considèrent que la connexion entre votre cyberdeck et l'appareil ou le système dans lequel vous souhaitez vous introduire est parfaite. En réalité c'est rarement le cas. Une vraie soupe d'ORA de spam, de contre-mesures électroniques et ainsi de suite affectent le ratio signal sur bruit, et cela ne fait qu'empirer avec la distance. Ces effets sont regroupés sous le terme de bruit.

Pour prendre en compte ce bruit, considérez que les actions de Hacking sont affectées par la portée de la même façon que les armes, avec les caractéristiques suivantes : Courte OK, Intermédiaire -2, Longue -4. Si par exemple le système que vous souhaitez hacker est à portée intermédiaire, vous subirez un modificateur de -2 dés pour tous vos Tests de Hacking fait contre ce système. Vous pouvez aussi ajouter un modificateur supplémentaire pour représenter une connexion particulièrement mauvaise ou saturée, mais cela devrait rester exceptionnel.

TECHNODRAIN

De façon similaire aux magiciens, les technomanciens peuvent ressentir une certaine fatigue en utilisant leurs capacités, connue sous le nom de technodrain.

Vous pouvez appliquer les règles de drain aux technomanciens pour prendre en compte le technodrain. Traitez les formes complexes comme des sorts et la compilation de sprites comme l'invocation d'esprits.