

TOUT À UN PRIX

Ce monde est plein de failles, souvent étroites, sombres et glacées, mais elles seules vous permettent de rester caché. De rester en vie. Ce sont les ombres de ce monde, et c'est là que vous vivez.

Vous êtes un shadowrunner, vous prospérez en marge du système, accomplissant les boulots que personne d'autre ne peut assurer. Vous n'avez ni bureau, ni adresse permanente, ni historique vérifiable. Vous êtes ce que vous faites. Allez-vous rechercher la justice ? Semer les graines du chaos ? Vous vendre au plus offrant ? La décision vous appartient, mais ce qui est certain, c'est que si vous ne faites rien, la rue vous dévorera vivant.

La survie et même le succès sont possibles, à condition vous soyez prêt à faire le nécessaire. Vous allez sacrifier une partie de votre âme pour disposer de matériel dernier cri. Repousser les limites de votre volonté et apprendre de nouveaux pouvoirs magiques dangereux. Vous connecter à la Matrice, unissant votre esprit aux flux torrentiels de données. Il vous en coûtera, comme toute chose, mais vous vous y retrouverez.

SHADOWRUN, CINQUIÈME ÉDITION est la toute dernière version de l'un des jeux de rôle les plus populaires de tous les temps, une fusion de l'homme, de la magie et de la machine dans un futur proche de dystopie. Grâce aux règles de création de personnage, de magie, de combat, de hacking matriciel et de rigging, vous avez entre vos mains tout ce qu'il vous faut pour faire face aux défis du Sixième Monde.



SHADOWRUN CINQUIÈME ÉDITION



CATALYST
game labs

Sous licence

TOPPS

ISBN : 978-2-36328-133-3



BBESR501

Prix : 59,90€

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



SHADOWRUN > nom féminin

Opération, action ou série d'opérations et d'actions menées grâce à l'exécution de préparatifs illégaux ou quasi-légaux.

Worldwide Worldwatch
Archives 2050

SHADOWRUN

CRÉDITS – SHADOWRUN, CINQUIÈME ÉDITION

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy

Comité d'élaboration des règles de Shadowrun 5 : Peter M. Andrew Jr., Lars Blumenstein, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Mark Dynna, Tobias Hammelmann, Jason M. Hardy, Nathanaël Jouen, Adam Large, Aaron Pavao, Steven « Bull » Ratkovich, Michael Wich

Rédaction : Jennifer Brozek, Raymon Croteau, Mark Dynna, Patrick Goodman, Jason M. Hardy, Robyn « Rat » King, Adam Large, Devon Oratz, Aaron Pavao, Steven « Bull » Ratkovich, Scott Schletz, Malik Toms, Michael Wich, Thomas Willoughby, Russell Zimmerman

Correction : Kevin Killiany, Katherine Monasterio

Relecture : Brooke Chang, Tanner DeLawyer, Patrick Goodman, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Matt Heerdt, James O'Laughlin, David Silberstein, Jan van Pütten, Jeremy Weyand, Russell Zimmerman

Direction artistique : Brent Evans

Illustration de couverture : Michael Komarck

Illustrations intérieures : Gordon Bennetto, Joel Biske, Echo Chernik, Victor Corbella, Brent Evans, Phillip Hilliker, David Hovey, David Kegg, Ian King, Igor Kieryluk, Jeff Laubenstein, Melanie Maier, Daniel Masso, Jeremy McHugh, Raven Mimura, Mark Molnar, Victor Manuel Leza Moreno, Lee Moyer, Alessandra Pisano, Mark Poole, Tony Shasteen, Klaus Scherwinski, Andreas « AAS » Schroth, Christophe Swal, Eric Williams, John Zeleznik

Design et maquette : Matt « Wrath » Heerdt

Playtest : Natalie Aked, Rob Aked, Jamal Abu El-Hawa, Robert Altschaffel, Thomas Baatz, Matthew Baffco, Mikaela Barree, Nick Berry, Jason Bjorklund, Emily Bourгани, Thomas Boxall, Stan Brown, Adam Bruno, Jackson Brunsting, Marisa Buxbaum, Jordan Byers, Sascha Byrne, Robert Carter, Andrew Coen, Jean-Marc Comeau, Gareth Cranefeld, Siin Crawford, Marc Dagenais, John Dean, Karlene Dickens, Zachary Dietzman, Mike Dudash, Dominique Dufour, Scott Edwards, Cullen Erbacher, Emily G. Foley, Bruce Ford, Eugen Fournes, Joanna Fournes, Garrett Fox, Jason Freese, Kurt Fryzek, Grant Gajdosik, Sebastian Gift, Christie Gilbank, Tim Gill, Nita Glew, Patrick Goodman, Tiffany Goodman, Oliver Graham, Tim Gray, Chris Hardee, Jon Hoffman, Michael Hoover, Derek Hyde, Magen Hyde, Aaron John, Kendall Jung, Jason Keats, Brendan D. King, Thomas Klemann, Reinhart Krempler, Adam Large, Peter Leitch, Dirk Löchel, Dr. Robert Loper, Dave Lundquest, Matt Manganaro, Nadine Mattauch, Chris Maxfeld, Tackett McClenny, Michael « Mac » McNamara, Alex Meeres, Keith Menzies, James Merrill, Tom Metzger, Joe Monfre, Brett Nagel, Mikael Nagel, Jon Naughton, James O'Laughlin, Rob Oliver, Devon Oratz, Tim Patrick, Andre Potel, Bryan Pow, Sue Powell, Eric Pullen,

Christian Puschmann, Steven « Bull » Ratkovich, Geoff Raye, Richard Riessen, Ray Rigel, Matt Riley, James Robertson, Grant Robinson, Jacob Rosenberg, Amber Sarasin, Scott Schletz, Rob Schroeder, Andreas « AAS » Schroth, Andrew Selic, Rosalind Sexton, Mark Shimko, David Silberstein, Jim Skipper, Laura Skipper, Mark Somers, Jonathon Staite, Lawrance Susenburger, Brandie Tarvin, Derrick Taylor, Steven Tinner, Jan van Pütten, James E. Vaughan, Melynda Vaughan, Luc Villeneuve, Timm Vowinkel, Shawna Wagner, Bryan Wallbridge, Cynthia Wallbridge, Michael Wich, Thomas Willoughby, Dan Wilson, William Winton, Dan C. Wlodarski A.B.D., Philip C. Wlodarski, Leland Zavadil, Russell Zimmerman

Shadowrun est une création originale de : Jordan Weisman, Bob Charrette, Paul Hume, Tom Dowd, L. Ross Babcock III, Sam Lewis et Dave Wylie

Certains éléments sont issus des travaux de : Rob Boyle, Elissa Carey, Bob Charrette, Brian Cross, Tom, Dowd, Dan Grendel, Jennifer Harding, Paul Hume, Adam Jury, Steve Keson, Drew Littell, Christian Lonsing, David Lyons, Michelle Lyons, Michael Mulvihill, Sharon Turner-Mulvihill, Aaron Pavao, Jon Szeto, Peter Taylor et naturellement tous ceux qui ont contribué à Shadowrun au fil des années.

Remerciements : commençons par quelque chose de vraiment sympa : à bien des moments dans le Très Long Processus de développement de Shadowrun, Cinquième édition, j'ai contacté des auteurs, des artistes, des relecteurs, des testeurs et plein d'autres personnes pour un coup de main, du travail supplémentaire et tout un tas d'autres choses. Et quasiment à chaque fois, j'ai reçu plus d'offres d'aide que ce dont j'avais besoin. J'ai beaucoup de chance de pouvoir compter sur une telle armée d'adeptes talentueux, bosseurs et tout simplement géniaux de Shadowrun : merci infiniment pour leur passion et leur dévouement.

Quelques mentions individuelles : merci à Philip Lee pour s'être tapé des dizaines de documents de playtest et les avoir mis en forme pour les rendre utilisables ; à Randall Bills pour nous avoir gardés sur les rails du début à la fin et s'être coltiné les références de pages au final ; à James Meiers, Cynthia Celeste Miller, Stephen McQuillan et Andreas « AAS » Schroth pour leurs idées, leurs suggestions et leurs bonnes idées en cours de route ; à David Ellenberger pour avoir mené les démos comme un pro à Pax East ; à Ross Watson pour avoir mis à disposition son expérience, sa passion et sa connaissance encyclopédique du JDR ; à Richard Riessen et à son équipe de playtest pour avoir joué avec le feu ; à Kat Hardy enfin pour ses remarques artistiques de dernière minute et beaucoup, beaucoup d'autres choses.

Mais les crédits, ça suffit, non ? Direction la rue. Montrons-leur de quoi nous sommes capables. Que nous sommes plus rapides, plus forts, plus malins que le reste de la racaille. Remplissons-nous les poches, mais surtout, faisons-nous un nom, histoire que les Ombres sachent qui nous sommes sans que les mégacorps comprennent ce qui leur tombe dessus.

Partons courir les Ombres !
JMH

CRÉDITS DE LA VERSION FRANÇAISE

Le collectif Ombres Portées

Directeur de la publication : David Burckle

Développeur de la gamme Shadowrun française : Ghislain Bonnotte

Traduction : Ghislain Bonnotte, Laurent Borderie, Anthony Bruno, Philippe Cappellet, Morgan Rousseau, Mathieu Thivin

Correction : Ghislain Bonnotte, Laurent Borderie, Christophe Puaud, Mathieu Thivin, Opale Vilanova-Rémond

Errata VO : Ghislain Bonnotte, Laurent Borderie, Mathieu Thivin, Jason Hardy

Maquette : Romano Garnier

Titre original : Shadowrun, Fifth Edition
Copyright© 2013 The Topps Company, Inc.
Tous droits réservés

Shadowrun et la Matrice sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de The Topps Company, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du propriétaire du copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMediaRes Productions LLC, Lake Stevens, WA, USA. Tous droits réservés.

Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de InMediaRes Productions, LLC.

Version française 1.0 (mai 2014) sur la base de la version américaine 1.0 (juillet 2013) avec corrections additionnelles.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

Achevé d'imprimer en France en juin 2014.
Édité par Black Book Éditions. Dépôt légal : juin 2014.
ISBN : 978-2-36328-133-3

Retrouvez nous sur le Net !
<http://www.black-book-editions.fr> (site de l'éditeur)
<http://www.shadowforums.com> (principal forum francophone)

TABLE DES MATIÈRES

LA VIE DANS LE SIXIÈME MONDE

TOUT A UN PRIX	22
La magie : paie avec ton esprit	22
Les mégacorpos :	
paie de ta personne	23
Le ware : paie avec ton âme	25
Les Ombres : paie avec ton sang	25

OÙ COURIR

Amérique du Nord	26
Amérique centrale	28
Amérique du Sud	28
Asie	28
Europe	29
Afrique	29
Australie et Océanie	29

UNE JOURNÉE TYPIQUE

Vos relations	29
Faire le sale boulot	30
Le rendez-vous	30
Investigations	31
Le plan	31
Passer à l'acte	31
Emballer c'est pesé	31

CE QUE VOUS ALLEZ FAIRE

L'OPPOSITION	32
Les corpos	32
Les Big Ten	33
Le crime organisé	35
Les gangs	36
Les universitaires	37
Les chasseurs de mana	37
Les politicards	38
Le maintien de l'ordre	40
Sous la surface	40
Décompression	40
La thune	41
La Matrice	41
Musique	41
Tridéo	42
Sport	42
Nourriture	43
Sexe	43
Rester en bonne santé	44
Se déplacer	45

LES CONCEPTS DE SHADOWRUN

LE JEU ET VOUS	46
Le meneur de jeu et vous	46

LES BRIQUES DE BASE

Succès et seuils	46
Acheter des succès	47
Complications et échecs critiques	47
Tests et limites	48
Limites	49
Tests de réussite	49
Tests opposés	49
Tests étendus	50
Tests étendus et complications	50
Tests d'équipe	51
Réessayer	51
Gestion du temps	51
Tours de combat	51
Actions	51

VOTRE PERSONNAGE

Métatype	52
Attributs	53
Attributs physiques	53
Attributs mentaux	53
Attributs spéciaux	53
Initiative et moniteurs de condition	54
Initiative	54

Dés d'initiative	54
Moniteurs de condition	54
Compétences	54
Traits	55
Magie	55
Matrice	55
Réalité augmentée	55
Réalité virtuelle	56
Équipement	56
Cyberware	56
Bioware	57
Contacts	57
STYLE DE VIE	58
CHANCE	58
Effets de la Chance	58
Regagner de la Chance	58
Griller sa Chance	59

CRÉATION D'UN SHADOWRUNNER

ÉTAPE 1 : CHOIX D'UN CONCEPT	64
ÉTAPE 2 : CHOIX DU MÉTATYPE	67
Métatypes et attributs spéciaux	67
Attributs mentaux et physiques	68

ÉTAPE 3 : CHOIX ENTRE MAGIE ET RÉSONANCE

ÉTAPE 4 : ACHAT DES TRAITS	73
-----------------------------------	-----------

Avantages	73
Affinité avec les esprits	73
Ambidextre	74
Apparence humaine	74
Aptitude	74
Athlète né	74
Attribut exceptionnel	74
Bilingue	75
Bon codeur	75
Bricoleur	75
Caméléon astral	75
Chanceux	76
Concentration accrue	76
Contorsionniste	76
Dur à cuire	76
Endurance à la douleur	76
Esprit analytique	76
Esprit mentor	76
Félin	76
Fou du volant	77
Guérison rapide	77
Immunité naturelle	77
M. Tout le monde	77
Mémoire photographique	77
Première impression	77
Rage de vivre	77
Renfort naturel	78
Résistance à la magie	78
Résistance aux	78
pathogènes / toxines	78
Sans limites	78
Territoire	78
Tripes	79
Défauts	79
Addiction	79
Allergie	79
Asocial	80
Balise Astrale	80
Code d'honneur	80
Crise de confiance	81
Écorché	81
Gremlins	82
Hostilité des esprits	82
Illettré	83
Immunodéficience	83
Incompétent	83
Insomnie	84

Mal du Simsens	84
Malchance	84
Mauvais codeur	84
Mauvaise réputation	84
Paralysie en combat	85
Personnes à charge	85
Poseur elfe	85
Poseur ork	85
Préjugés	85
Sensibilité à la douleur	86
SINner	86
Style distinctif	87
Système sensible	89
Traumatisme	89
Tremblement des mains	89

ÉTAPE 5 : ACHAT DES COMPÉTENCES

Ce que valent les chiffres	90
Compétences réservées	91
Compétences de connaissances et de langues	93

ÉTAPE 6 : DÉPENSE DES RESSOURCES

Cyberware et bioware	96
Style de vie	97
Nuyens de départ	97

ÉTAPE 7 : DÉPENSE DU KARMA RESTANT

Contacts	100
----------	-----

ÉTAPE 8 : CALCULS FINAUX

ÉTAPE 9 : TOUCHES FINALES	102
----------------------------------	------------

PROGRESSION DU PERSONNAGE

Tables d'attributs et de compétences	107
Apprentissage de formes complexes	108
Apprentissage de magie	108
Traits	108

ARCHÉTYPES

Adepte flingueur	114
Adepte Martial	115
Chaman urbain	116
Chasseur de primes	117
Contrebandier	118
Decker	119
Détective de l'occulte	120
Face	121
Ganger	122
Mage de Combat	123
Rigger de drones	124
Samouraï des rues	125
Spécialiste des armes	126
Spécialiste des opérations clandestines	127
Tank	128
Technomancien	129

COMPÉTENCES

LES BASES

Types de compétences	130
Compétences actives	130
Compétences de connaissances	130
Compétences de langues	130
Utiliser les compétences	130
Indices de compétence	131
Groupes de compétences	131
Spécialisations	131
Se défausser	132
Concevoir de nouvelles compétences actives	132

COMPÉTENCES DE COMBAT

Arme à distance exotique	132
Arme de mêlée exotique	133

Armes automatiques	133
Armes contondantes	134
Armes de jets	134
Armes de trait	134
Armes lourdes	134
Armes tranchantes	134
Combat à mains nues	134
Fusils	135
Pistolets	135

COMPÉTENCES PHYSIQUES

Chute libre	135
Course	135
Déguisement	135
Discrétion	135
Escamotage	135
Évasion	135
Gymnastique	135
Natation	135
Perception	135
Pistage	136
Plongée	136
Survie	136

Utiliser Déguisement et Imposture

Utiliser Évasion	136
Utiliser Chute libre	137

Utiliser Gymnastique

Descente en rappel	137
Utiliser Évasion	137

Utiliser Perception

Escalade	137
Échecs et complications en escalade	137
Sauter	138

Utiliser les compétences de discrétion

Utiliser Natation	138
Retenir son souffle	138
Se maintenir à flots	139

Utiliser Imposture

Utiliser Pistage	139
Utiliser Survie	139

COMPÉTENCES SOCIALES

Enseignement	141
Escroquerie	141
Étiquette	141
Imposture	141
Intimidation	141
Leadership	141
Négociation	141
Représentation	141

Utiliser les compétences sociales

Modificateurs sociaux	143
-----------------------	-----

Utiliser les compétences d'influence

Utiliser Étiquette	143
Étiquette et complications	143

Utiliser Enseignement

Utiliser Leadership	144
Utiliser Représentation	144

COMPÉTENCES MAGIQUES

Alchimie	144
Arcanes	144
Bannissement	144
Combat astral	144
Contresort	145
Création d'artefact	145
Désenchantement	145
Invocation	145
Lancement de sorts	145
Lien d'esprits	145
Magie rituelle	145
Observation astrale	145

COMPÉTENCES DE RÉSONANCE

Compilation	145
Décompilation	145
Inscription	145

COMPÉTENCES TECHNIQUES 146

Animaux	146
Armurerie	146
Artisanat	146
Biotechnologie	146
Chimie	146
Cybercombat	146
Cybertechnologie	146
Explosifs	146
Falsification	146
Guerre électronique	147
Hacking	147
Informatique	147
Logiciels	147
Matériel électronique	147
Mécanique aéronautique	147
Mécanique automobile	147
Mécanique industrielle	147
Mécanique nautique	147
Médecine	147
Orientation	148
Premiers soins	148
Serrurerie	148
Construction / Réparation	148
Utiliser Falsification	148
Utiliser Orientation	149

COMPÉTENCES DE PILOTAGE 149

Appareils spatiaux	149
Appareils volants	149
Armes de véhicules	149
Marcheurs	149
Véhicule exotique	149
Véhicules aquatiques	149
Véhicules terrestres	149

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES 150

Choix des compétences de connaissances	150
Spécialisations des compétences de connaissance	151
Connaissances de la rue	151
Connaissances académiques	151
Connaissances professionnelles	152
Hobbies	152
Utiliser les compétences de connaissances	152

COMPÉTENCES DE LANGUES 153

Langue	153
Jargons	153
Utiliser les compétences de langues	153
Compétences sociales et langues	154

UTILISER LES ATTRIBUTS 154

Tests d'attributs	154
Sang-froid	154
Juger les intentions	154
Soulever / Transporter	154
Mémoire	155

COMBAT 160

LES BASES 160

Séquence du tour de combat	160
1. Lancez les dés d'initiative	160
2. Démarrez la passe d'initiative	160
3. Démarrez la phase d'action	160
4. Annoncez et résolvez les actions des autres personnages	161
5. Commencez un nouveau tour de combat	161
Initiative	161
Attribut Initiative	161
Dés d'initiative	161
Score d'initiative	161
Passes d'initiative	162
Changer d'initiative	162
Initiative et Chance	163
Retarder ses actions	163

Retardateurs et Initiative	163
Déplacement	163
Déplacement standard (marche et course)	164
Sprint	164
Modificateurs de course	164
Phase d'action	164
Actions matricielles	165
Actions gratuites	165
Attaques multiples	165
Changer le mode d'un appareil connecté	165
Cibler	165
Courir	165
Dire / Envoyer une phrase en mode texte	165
Éjecter le chargeur d'une arme équipée d'un système smartgun	166
Faire un geste	166
Lâcher un objet	166
Se jeter au sol	166
Actions simples	166
Activer un focus	166
Ajuster	166
Appeler un esprit	167
Changer de perception	167
Changer le mode d'un appareil	167
Commander à un esprit	167
Dégainer rapidement	167
Éjecter un chargeur	167
Encocher une flèche	167
Faire feu (coup par coup, semi-automatique, tir en rafale, tir automatique)	167
Insérer un chargeur	167
Lancement de sort précipité	167
Lancer une arme	167
Observer en détail	167
Prendre / Poser un objet	168
Préparer une arme	168
Renvoyer un esprit	168
Se mettre à couvert	168
Se relever	168
Tirer à l'arc	168
Utiliser un objet simple	169
Actions complexes	169
Attaquer en mêlée	169
Bannir un esprit	169
Faire feu (rafale semi-automatique, rafale longue, tir automatique)	169
Faire feu avec une arme montée sur un véhicule	169
Invoquer un esprit	169
Lancer un sort	169
Plonger dans un véhicule	169
Passer en projection astrale	169
Recharger une arme	169
Sprinter	169
Utiliser une compétence	169
Actions d'interruption	169
Bloquer	170
Passer en défense totale	170
Esquiver	170
Intercepter	170
Manger la poussière	170
Parer	170
Précision	170
Armure	170
Armure et encombrement	170
Protection spécialisée	170
Pénétration d'armure	171
Dommages	171
Types de blessures	171
Dommages physiques	171
Dommages étourdissants	171
Modificateurs de blessure	171
Dépasser la capacité du moniteur de condition	171
Types de dommages spéciaux	172

Dommages par l'acide	172
Dommages dus au froid	172
Dommages électriques	172
Dommages dus au feu	173
Dommages dus aux chutes	174
Dommages dus à la fatigue	174
Fatigue due à la course	174
Fatigue liée à l'environnement	174
Faim, soif et manque de sommeil	174
Résolution du combat	174
Séquence de combat	174
Effleurement	175
COMBAT À DISTANCE 176	
Modificateurs d'attaque à distance	176
Modificateurs environnementaux	176
Compensation de modificateur environnemental	176
Visibilité	176
Lumière / Éblouissement	176
Vent	176
Portée	177
Recul	177
Recul progressif	178
Armes coup par coup	178
Armes montées sur les véhicules et les drones	179
Modificateurs de situation	179
Arme dans la mauvaise main	179
Attaque depuis un couvert avec un système d'imagerie	179
Attaquant blessé	179
Attaquant dans un véhicule en déplacement	179
Attaquant en course	179
Attaquant en mêlée	179
Cible précédemment ajustée	179
Smartlink sans fil	179
Tir au jugé	180
Tir ciblé	180
ARMES À FEU 180	
Modes de tir	180
Mode coup par coup (CC)	180
Mode semi-automatique (SA)	180
Mode tir en rafales (TR)	180
Mode tir automatique (TA)	181
Tir de couverture	181
Shotguns	182
Modes de dispersion	182
PROJECTILES 182	
Grenades, Lance-grenades, roquettes et missiles	182
Méthodes de détonation	183
Déterminer la déviation	183
Effet de souffle	184
Explosion dans un espace confiné	184
Explosions simultanées	184
Armes de jet	184
Shurikens	184
Couteaux de lancer	184
Arcs	184
Arbalètes	184
ARMES DE VÉHICULES 185	
Armes de drones	185
Senseurs	185
Acquisition par senseurs	185
Acquisition passive	185
Acquisition active	186
COMBAT EN MÊLÉE 187	
Allonge	187
Modificateurs de mêlée	187
Adversaire étendu	187
Amis dans la mêlée	188
Arme dans la mauvaise main	188
Attaquant étendu	188
Attaque uniquement	188

pour toucher	188
Charge	188
Cibler	188
Modificateurs environnementaux	188
Position avantageuse	188
Dommages en mêlée 188	
Attaquants multiples (s'y mettre à plusieurs)	188
Bonus simple	188
Combat en équipe	189
SE DÉFENDRE EN COMBAT 189	
Se défendre à distance	189
Se défendre en mêlée	189
Modificateurs de défense	189
Bon couvert	189
Couvert partiel	190
Défenseur blessé	190
Défenseur dans un véhicule en déplacement	190
Défenseur en course	190
Défenseur en mêlée cible d'une attaque à distance	190
Défenseur étendu	190
Défenseur inconscient de l'attaque	190
Défenses multiples	190
L'attaquant a une plus grande Allonge	190
Le défenseur a une plus grande Allonge	191
Réception de charge	191
Shotgun en petite dispersion	191
Shotgun en moyenne dispersion	191
Shotgun en grande dispersion	191
Tir automatique	191
Rafales longues et tir automatique	191
Rafales et rafales semi-automatiques	191
Couvert 191	
Défenses actives	191
Blocage	191
Défense totale	191
Esquive	192
Parade	192
ACTIONS SPÉCIALES 193	
Surprise	193
Surprise et perception	193
Test de surprise	194
Embuscade	194
Surprise en cours de combat	194
Effets de la surprise	194
Interception 195	
Projection au sol	195
Maîtriser l'adversaire	195
Cibler	196
Attaques multiples	197
Ultime action	197
BARRIÈRES 198	
Tirer au travers d'une barrière	198
Détruire une barrière	198
Armes pénétrantes	198
Corps comme barrières	199
VÉHICULES 199	
Combat de véhicules	199
Attributs des véhicules	199
Tests de pilotage	200
Lumière réduite	200
Pilote blessé	202
Pilote inconscient de l'événement	202
Pilote en RA / RV	202
Véhicule endommagé	202
Visibilité réduite	202
Accidents	202

COMBAT DE VÉHICULES	202	Choc d'éjection et verrouillage de connexion	231
Combat tactique	202	Modes Utilisateur	231
Vitesses de déplacement	202	Réalité augmentée	231
Actions	202	Réalité virtuelle cold sim	231
Actions gratuites	203	Réalité virtuelle hot sim	231
Actions simples	203	Établir des Connexions	232
Actions complexes	203	Le bruit	232
Courses-poursuites	204	Actions illégales	232
Environnements de course-poursuite	204	Score de Surveillance et convergence	233
Portée d'engagement	204	Connexions directes	234
Actions de course-poursuite	204	PAN et WAN	234
Actions des passagers	205	Grilles	234
Attaques contre les véhicules	205	Grilles en run	235
Dommages des véhicules	205	Grille publique	235
Conduite évasive (défense)	205	Grilles locales	235
Tir ciblé contre les véhicules	206	Grilles globales	235
Dommages et passagers	206	Appareils et Persones	235
GUÉRISON	206	Appareils	235
Premiers soins	206	Persones	236
Guérison naturelle	207	Perception Matricielle	236
Dommages étourdissants	207	Durée du repérage	236
Dommages physiques	207	Être en mode silencieux	236
Complications et guérison	208	Détecter les hackers	237
Médecine	208	Marks	237
Médikits	208	Propriétaires	238
Soins magiques	209	Actions Matricielles	238
Surplus de dommages physiques	209	Brouiller des signaux	239
Stabilisation	209	Changer de mode d'interface	239
LA MATRICE	214	Changer son icône	239
UN MONDE SANS FIL	214	Contrôler un appareil	239
Les Bases	217	Désamorcer une bombe matricielle	240
Visions Virtuelles	217	Éditer un fichier	240
La population de la Matrice	218	Entrer/Sortir d'un serveur	240
Personas	218	Effacer une mark	240
Appareils	219	Effacer une signature matricielle	240
Fichiers	219	Envoyer un message	241
Serveurs	219	Formater un appareil	241
MARKS	220	Fureter	241
La Matrice : avec ou contre vous	220	Hacker à la volée	241
Grilles	221	Imiter un ordre	241
L'œil d'en haut : le Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire	221	Inviter au markage	241
Monde Augmenté	221	Passer en défense totale matricielle	242
La vie avec un commlink	222	Passer en force	242
Courir les ombres avec un commlink	223	Perception matricielle	242
L'Underground Numérique	223	Pic de données	242
Les deckers	224	Pirater un fichier	242
Les technomanciens	224	Planter un programme	243
(MÉ)FAITS MATRICIELS	224	Plonger dans un véhicule interfacé	243
PIRATER LE CŒUR DE LA MATRICE	224	Poser une bombe matricielle	243
Les Compétences matricielles	227	Rebooter un appareil	244
Utiliser Informatique	227	Recherche matricielle	244
Utiliser Cybercombat	227	Saut de grille	244
Utiliser Guerre électronique	227	Se cacher	244
Utiliser Hacking	227	Se débrancher	244
Utiliser Matériel électronique	227	Traquer une icône	246
Utiliser Logiciels	227	Vérifier son score de surveillance	246
Utiliser la Résonance	227	CYBERPROGRAMMES	246
Les Attributs matriciels	227	Liste des Programmes	246
Attaque	228	Programmes d'usage courant	246
Corruption	228	Programmes de hacking	247
Traitement de données	228	Agents	248
Firewall	228	SERVEURS	248
Fichiers et attributs matriciels	228	Archives de serveur	248
Cyberdecks	228	Attributs des serveurs	248
Configuration du deck	229	Convergence dans les serveurs	249
Reconfigurer son deck	229	Contremesures d'intrusion	249
Dommages matriciels	229	Réponse de sécurité	249
Brickage d'appareils	229	Types de CI	249
Réparer les dommages matriciels	230	CI Acide	249
Dommages matriciels et non-appareils	230	CI Blaster	250
Dommages de biofeedback	230	CI Bloqueuse	250

