

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 license



ISBN : 978-2-36328-133-3



9 7 8 2 3 6 3 2 8 1 3 3 3
BBESR501

Prix : 59.90€

Tous droits réservés à Black Book Éditions ©2014, sous licence The Topps Company, Inc. et Catalyst Game Labs. Matrix et 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

Sample file



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, Raymond 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 Zelezniak

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 Bourgani, 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 Kleemann, Reinhart Krempeler, Adam Large, Peter Leitch, Dirk Löchel, Dr. Robert Loper, Dave Lundquest, Matt Manganaro, Nadine Mattauch, Chris Maxfeld, Tackett McClelly, 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 Sarrasin, Scott Schletz, Rob Schroeder, Andreas « AAS » Schrotth, Andrew Selic, Rosalind Sexton, Mark Shimko, David Silberstein, Jim Skipper, Laura Skipper, Mark Somers, Jonathon Staite, Lawrence Suseンburger, 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. Włodarski A.B.D., Philip C. Włodarski, 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 cotinlé les références de pages au final ; à James Meiers, Cynthia Celeste Miller, Stephen McQuillan et Andreas « AAS » Schrotth 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

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.

Achévé d'imprimer en France en juin 2014.

Édité par Black Book Éditions. Dépot 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)

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 Cappelle, 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



TABLE DES MATIÈRES

LA VIE DANS LE SIXIÈME MONDE	22	Dés d'initiative	54	Mal du Simsens	84	Armes automatiques	133
TOUT A UN PRIX	22	Moniteurs de condition	54	Malchance	84	Armes contondantes	134
La magie : paie avec ton esprit	22	Compétences	54	Mauvais codeur	84	Armes de jets	134
Les mégacorps :		Traits	55	Mauvaise réputation	84	Armes de trait	134
paie de ta personne		Magie	55	Paralysie en combat	85	Armes lourdes	134
Le ware : paie avec ton âme	25	Matrice	55	Personnes à charge	85	Armes tranchantes	134
Les Ombres : paie avec ton sang	25	Réalité augmentée	55	Poseur elfe	85	Combat à mains nues	134
OÙ COURIR	26	Réalité virtuelle	56	Poseur ork	85	Fusils	135
Amérique du Nord	26	Équipement	56	Préjugés	85	Pistolets	135
Amérique centrale	28	Cyberware	56	Sensibilité à la douleur	86	COMPÉTENCES PHYSIQUES	135
Amérique du Sud	28	Bioware	57	SINNer	86	Chute libre	135
Asie	28	Contacts	57	Style distinctif	87	Course	135
Europe	29	STYLE DE VIE	58	Système sensible	89	Déguisement	135
Afrique	29	CHANCE	58	Traumatisme	89	Discretion	135
Australie et Océanie	29	Effets de la Chance	58	Tremblement des mains	89	Escamotage	135
UNE JOURNÉE TYPIQUE	29	Regagner de la Chance	58	ÉTAPE 5 : ACHAT DES COMPÉTENCES	90	Evasion	135
Vos relations	29	Griller sa Chance	59	Ce que valent les chiffres	90	Gymnastique	135
Faire le sale boulot	30	CRÉATION D'UN SHADOWERUNNER	64	Compétences réservées	91	Natation	135
Le rendez-vous	30	ÉTAPE 1 : CHOIX D'UN CONCEPT	64	Compétences de connaissances	93	Perception	135
Investigations	31	ÉTAPE 2 : CHOIX DU MÉATYPE	67	et de langues	93	Pistage	136
Le plan	31	Méatypes et attributs spéciaux	67	ÉTAPE 6 : DÉPENSE DES RESSOURCES	96	Plongée	136
Passez à l'acte	31	Attributs mentaux et physiques	68	Cyberware et bioware	96	Survie	136
Emballiez c'est pesé	31	ÉTAPE 3 : CHOIX ENTRE MAGIE ET RÉSONNANCE	70	Style de vie	97	Utiliser Déguisement et Imposture	136
CE QUE VOUS ALLEZ FAIRE	31	ÉTAPE 4 : ACHAT DES TRAITS	73	Nuyens de départ	97	Utiliser Evasion	136
L'OPPOSITION	32	Avantages	73	ÉTAPE 7 : DÉPENSE DU KARMA RESTANT	100	Utiliser Chute libre	137
Les corps	32	Affinité avec les esprits	73	Contacts	100	Descente en rappel	137
Les Big Ten	33	Ambidextre	74	ÉTAPE 8 : CALCULS FINAUX	102	Utiliser Gymnastique	137
Le crime organisé	35	Apparence humaine	74	ÉTAPE 9 : TOUCHES FINALES	104	Escalade	137
Les gangs	36	Aptitude	74	PROGRESSION DU PERSONNAGE	106	Échecs et complications en escalade	137
Les universitaires	37	Athlète né	74	Tables d'attributs et de compétences	107	Sauter	138
Les chasseurs de mana	37	Attribut exceptionnel	74	Apprentissage de formes complexes	108	Utiliser les compétences de discréption	138
Les politicards	38	Bilingue	75	Apprentissage de magie	108	Utiliser Natation	138
Le maintien de l'ordre	40	Bon codeur	75	Traits	108	Retenir son souffle	138
Sous la surface	40	Bricoleur	75	ARCHÉTYPIES	114	Se maintenir à flots	139
Décompression	40	Caméléon astral	75	Adepte flingueur	114	Utiliser Perception	139
La thune	41	Chanceux	76	Adepte Martial	115	Utiliser Pistage	139
La Matrice	41	Concentration accrue	76	Chaman urbain	116	Utiliser Survie	139
Musique	41	Contorsionniste	76	Chasseur de primes	117		
Tridéo	42	Dur à cuire	76	Contrebardier	118	COMPÉTENCES SOCIALES	140
Sport	42	Endurance à la douleur	76	Decker	119		
Nourriture	43	Esprit analytique	76	Détective de l'occulte	120		
Sexe	43	Esprit mentor	76	Face	121		
Rester en bonne santé	44	Félin	76	Ganger	122		
Se déplacer	45	Fou du volant	77	Mage de Combat	123		
LES CONCEPTS DE SHADOWERUN	46	Guérison rapide	77	Rigger de drones	124		
LE JEU ET VOUS	46	Immunité naturelle	77	Samouraï des rues	125		
Le meneur de jeu et vous	46	M. Tout le monde	77	Spécialiste des armes	126		
LES BRICKS DE BASE	46	Mémoire photographique	77	Spécialiste des opérations clandestines	127		
Succès et seuils	46	Première impression	77	Tank	128		
Acheter des succès	47	Rage de vivre	77	Technomancien	129		
Complications et échecs critiques	47	Renfort naturel	78	COMPÉTENCES	130		
Tests et limites	48	Résistance à la magie	78	LES BASES	130		
Limites	49	Résistance aux pathogènes / toxines	78	Types de compétences	130		
Tests de réussite	49	Sans limites	78	Compétences actives	130		
Tests opposés	49	Territoire	78	Compétences de connaissances	130		
Tests étendus	50	Tripes	79	Compétences de langues	130		
Tests étendus et complications	50	Défauts	79	Utiliser les compétences	130		
Tests d'équipe	51	Addiction	79	Indices de compétence	131		
Réessayer	51	Allergie	79	Groupes de compétences	131		
Gestion du temps	51	Asocial	80	Spécialisations	131		
Tours de combat	51	Balise Astrale	80	Se défausser	132		
Actions	51	Code d'honneur	80	Concevoir de nouvelles compétences actives	132		
VOTRE PERSONNAGE	51	Crise de confiance	81	COMPÉTENCES DE COMBAT	132		
Métatype	52	Écorché	81	Arme à distance exotique	132		
Attributs	53	Gremlins	82	Arme de mêlée exotique	133		
Attributs physiques	53	Hostilité des esprits	82				
Attributs mentaux	53	Illétré	83				
Attributs spéciaux	53	Immunodéficience	83				
Initiative et moniteurs de condition	54	Incompétent	83				
Initiative	54	Insomnie	84	COMPÉTENCES DE RÉSONNANCE	145		



COMPÉTENCES TECHNIQUES	146	Retardateurs et Initiative	163	Dommages par l'acide	172	pour toucher	188
Animaux	146	Déplacement	163	Dommages dus au froid	172	Charge	188
Armurerie	146	Déplacement standard	164	Dommages électriques	172	Cibler	188
Artisanat	146	(marche et course)	164	Dommages dus au feu	173	Modificateurs	188
Biotechnologie	146	Sprint	164	Dommages dus aux chutes	174	environnementaux	188
Chimie	146	Modificateurs de course	164	Dommages dus à la fatigue	174	Position avantageuse	188
Cybercombat	146	Phase d'action	164	Fatigue due à la course	174	Dommages en mêlée	188
Cybertechnologie	146	Actions matricielles	165	Fatigue liée à l'environnement	174	Attaquants multiples (s'y mettre à plusieurs)	188
Explosifs	146	Actions gratuites	165	Faim, soif		Bonus simple	188
Falsification	146	Attaques multiples	165	et manque de sommeil	174	Combat en équipe	189
Guerre électronique	147	Changer le mode d'un appareil	165	Résolution du combat	174	SE DÉFENDRE EN COMBAT	189
Hacking	147	connecté	165	Séquence de combat	174	Se défendre à distance	189
Informatique	147	Cibler	165	Effleurement	175	Se défendre en mêlée	189
Logiciels	147	Courir	165	COMBAT À DISTANCE	176	Modificateurs de défense	189
Matériel électronique	147	Dire / Envoyer une phrase	165	Modificateurs d'attaque à distance	176	Bon couvert	189
Mécanique aéronautique	147	en mode texte	165	Modificateurs environnementaux	176	Couvert partiel	190
Mécanique automobile	147	Éjecter le chargeur d'une arme	166	Compensation de modificateur	176	Défenseur blessé	190
Mécanique industrielle	147	équipée d'un système smartgun	166	environnemental	176	Défenseur dans un véhicule en déplacement	190
Mécanique nautique	147	Faire un geste	166	Visibilité	176	Défenseur en course	190
Médecine	147	Lâcher un objet	166	Lumière / Éblouissement	176	Défenseur en mêlée cible d'une attaque à distance	190
Orientation	148	Se jeter au sol	166	Vent	176	Défenseur étendu	190
Premiers soins	148	Actions simples	166	Portée	177	Défenseur inconscient de l'attaque	190
Serrurerie	148	Activer un focus	166	Recul	177	Défenses multiples	190
Construction / Réparation	148	Ajuster	166	Recul progressif	178	L'attaquant a une plus grande	
Utiliser Falsification	148	Appeler un esprit	167	Armes coup par coup	178	Allonge	190
Utiliser Orientation	149	Changer de perception	167	Armes montées		Le défenseur a une plus grande	
COMPÉTENCES DE PILOTAGE	149	Changer le mode d'un appareil	167	sur les véhicules et les drones	179	Allonge	191
Appareils spatiaux	149	Commander à un esprit	167	Modificateurs de situation	179	Réception de charge	191
Appareils volants	149	Dégainer rapidement	167	Arme dans la mauvaise main	179	Shotgun en petite dispersion	191
Armes de véhicules	149	Éjecter un chargeur	167	Attaque depuis un couvert avec un système d'imagerie	179	Shotgun en moyenne dispersion	191
Marcheurs	149	Encocher une flèche	167	Attaquant blessé	179	Shotgun en grande dispersion	191
Véhicule exotique	149	Faire feu (coup par coup, semi-automatique, tir en rafale, tir automatique)	167	Attaquant dans un véhicule en déplacement	179	Tir automatique	191
Véhicules aquatiques	149	Insérer un chargeur	167	Attaquant en course	179	Rafales longues et tir automatique	191
Véhicules terrestres	149	Lancement de sort précipité	167	Attaquant en mêlée	179	Rafales et rafales semi-automatiques	191
COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES	150	Lancer une arme	167	CIBLES	179		
Choix des compétences de connaissances	150	Observer en détail	167	Arme	179		
Spécialisations des compétences de connaissance	151	Prendre / Poser un objet	168	Attaque	179		
Connaissances de la rue	151	Préparer une arme	168	Attaque depuis un couvert avec un système d'imagerie	179		
Connaissances académiques	151	Renvoyer un esprit	168	Attaquant blessé	179		
Connaissances professionnelles	152	Se mettre à couvert	168	Attaquant dans un véhicule en déplacement	179		
Hobbies	152	Se relever	168	Attaquant en course	179		
Utiliser les compétences de connaissances	152	Tirer à l'arc	168	Attaquant en mêlée	179		
COMPÉTENCES DE LANGUES	153	Utiliser un objet simple	169	Cible précédemment ajustée	179		
Langue	153	Actions complexes	169	Smartlink sans fil	179		
Jargons	153	Attaquer en mêlée	169	Tir au jugé	180		
Utiliser les compétences de langues	153	Bannir un esprit	169	Tir ciblé	180		
Compétences sociales et langues	154	Faire feu (rafale semi-automatique, rafale longue, tir automatique)	169	ARMES À FEU	180		
UTILISER LES ATTRIBUTS	154	Faire feu avec une arme montée sur un véhicule	169	Modes de tir	180		
Tests d'attributs	154	Invocuer un esprit	169	Mode coup par coup (CC)	180		
Sang-froid	154	Lancer un sort	169	Mode semi-automatique (SA)	180		
Jauger les intentions	154	Plonger dans un véhicule	169	Mode tir en rafales (TR)	180		
Soulever / Transporter	154	Passer en projection astrale	169	Mode tir automatique (TA)	181		
Mémoire	155	Recharger une arme	169	Tir de couverture	181		
COMBAT	160	Sprinter	169	Shotguns	182		
LES BASES	160	Utiliser une compétence	169	Modes de dispersion			
Séquence du tour de combat	160	Actions d'interruption	169	PROJECTILES	182		
1. Lancez les dés d'initiative	160	Bloquer	170	Grenades, Lance-grenades, roquettes et missiles			
2. Démarrez la passe d'initiative	160	Passer en défense totale	170	Méthodes de détonation	183		
3. Démarrez la phase d'action	160	Esquiver	170	Déterminer la déviation	183		
4. Annoncez et résolvez les actions des autres personnages	161	Intercepter	170	Effet de souffle	184		
5. Commencez un nouveau tour de combat	161	Manger la poussière	170	Explosion	184		
Initiative	161	Parer	170	dans un espace confiné	184		
Attribut Initiative	161	Précision	170	Explosions simultanées	184		
Dés d'initiative	161	Armure	170	Armes de jet	184		
Score d'initiative	161	Armure et encobrément	170	Shurikens	184		
Passes d'initiative	162	Protection spécialisée	170	Couteaux de lancer	184		
Changer d'initiative	162	Pénétration d'armure	171	Arches	184		
Initiative et Chance	163	Dommages	171	Arbalètes	184		
Retarder ses actions	163	Types de blessures	171	ARMES DE VÉHICULES	185		
		Dommages physiques	171	Armes de drones	185		
		Dommages étourdisants	171	Senseurs	185		
		Modificateurs de blessure	171	Acquisition par senseurs	185		
		Dépasser la capacité du moniteur de condition	171	Acquisition passive	185		
		Types de dommages spéciaux	172	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			
				BARRIÈRES	188		
				Tirer au travers d'une barrière			
				Détruire une barrière			
				Armes pénétrantes			
				Corps comme barrières			
				VÉHICULES	189		
				Combat de véhicules			
				Attributs des véhicules			
				Tests de pilotage	200		
				Lumière réduite	200		
				Pilote blessé	202		
				Pilote inconscient	202		
				de l'événement	202		
				Piloter en RA / RV	202		
				Véhicule endommagé	202		
				Visibilité réduite	202		
				Accidents	202		





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

