

ÉCRAN

SHADOWRUN 4



CONSTRUCTION/REPARATION

Objet ou pièce/Réparation	Seuil
Simple/Mauvais fonctionnement	2
Basique/Difficulté facile	4
Complexe/Réparation commune	8
Complexe/Dommages sérieux	12
Exotique/Casse irréparable	16+

Situation	Modif group. de dés
Conditions de travail :	
Distract	-1
Médiocre	-2
Mauvaise	-3
Terrible	-4
Supérieure	+1
Les outils et/ou les pièces sont :	
Inadéquats	-2
Indisponibles	-4 ou N/A
Supérieurs	+1 ou plus
Plans ou matériel de référence :	
Disponible	+1
AR augmentée	+2
Travailler de mémoire :	
Logique 5+	+0
Logique 1-4	-(5-Logique)

TABLE DES TESTS DE SURVIE

Lieu sauvage	Seuil	Valeur de dégâts
Doux (Forêt, Plaine, Urbain)	1	2
Modéré (Contrefort, Jungle, Marais)	2	4
Dur (Désert, Haute Montagne)	3	6
Extrême (Arctique, Antarctique)	4	8

Situation	Modif group. de dés
Equipement de survie/ camping disponible	+2
Pas d'eau ni de nourriture	-2
Climatisation disponible	+1
Vêtements/armure inappropriés	-1 à -4
Voyage ou effort prolongé	-1 à -4
Terrain toxique	-2 à -4
Conditions climatiques:	
Médiocre	-1
Terrible	-2
Extrême	-4
Personnage blessé	-Modificateur de blessure

GROUPES DE COMPÉTENCES

Athlétisme (Hab. Force)	Guerre électronique	Mécanique automobile
Escalade	Hacking	Mécanique industrielle
Gymnastique	Electronique (Logique)	Extérieurs (Hab. Intuition)
Course	Ordinateurs	Navigation
Natation	Recherche de données	Survie
Biotech (Hab. Logique)	Hardware	Pistage
Médecine	Software	Sorcellerie (Magie)
Cybertechnologie	Armes à feu (Agilité)	Contresort
Premiers soins	Pistolets	Sorcellerie rituelle
Combat rapproché (Agilité)	Automatiques	Lancement de sort
Mains nues	Fusils	Furtivité (Hab. Intuition)
Lames	Influence (Charisme)	Déguisement
Massues	Négociation	Infiltration
Conjuration (Magie)	Baratin	Escamotage
Bannissement	Etiquette	Filature
Lien	Leadership	Travail (Résonance)
Invocation	Mécanique (Logique)	Compilation
Piratage (Logique)	Mécanique nautique	Décompilation
Cybercombat	Mécanique aéronautique	Enregistrement

TABLE DE L'ART DE L'EVASION

	Seuil	Intervalle
Contraintes	4	1 minute
Cordes	4	1 minute
Menottes	6	1 minute
Camisole de force	8	1 minute
Menottes de contention		
Situation		Modif group. de dés
Personnage sous surveillance		-2
Personnage soigneusement bloqué		-Agilité du bloqueur
Clés ou outils coupants disponibles		+2
Personnage disposant d'une haute tolérance à la douleur/résistance à la douleur		+1 par indice

ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES LIÉES

ATTRIBUTS PHYSIQUES

Agilité

- Tir à l'arc*
- Pistolets automatiques
- Lames
- Massues
- Art de l'évasion*
- Arme de mêlée exotique (Spécifique)*
- Arme à distance exotique (Spécifique)*
- Contrefaçon*
- Artillerie*
- Gymnastique
- Armes lourdes*
- Infiltration
- Serrurerie*
- Fusils
- Escamotage
- Pistolets
- Armes de jet*
- Mains nues

Constitution

- Plongée*
- Parachutisme*

Réaction

- Esquive*
- Pilotage aérospatial**
- Pilotage avions**
- Pilotage Anthropomorphe**
- Pilotage véhicule exotique**
- Pilotage engin terrestre*
- Pilotage engin nautique*

Force

- Escalade
- Course
- Natation

ATTRIBUTS MENTAUX

Charisme

- Escroquerie
- Etiquette
- Instruction*
- Intimidation*
- Leadership
- Négociation

Intuition

- Artisanat*
- Lecture d'aura*
- Déguisement
- Connaissance (général)
- Langue
- Navigation
- Perception*
- Filature
- Connaissance de rue
- Pistage

Logique

- Connaissance académique
- Mécanique aéronautique
- Armurerie*
- Mécanique automobile
- Ordinateur
- Cybertechnologie
- Cybercombat

- Recherche de données
- Démolitions*
- Guerre électronique*
- Premiers soins
- Mécanique industrielle*
- Hacking
- Hardware*
- Médecine*
- Mécanique nautique*
- Connaissance professionnelle*
- Software*

Volonté

- Combat astral**
- Survie*

ATTRIBUTS SPECIAUX

Magie

- Bannissement*
- Lien*
- Contresort*
- Sorcellerie rituelle*
- Lancement de sort*
- Invocation*

Résonance

- Compilation*
- Décompilation*
- Enregistrement*

Note : Vous ne pouvez défausser sur les compétences en *italique*

* : Compétences hors groupe



COÛT DES SERVICES

Service	Coût		Coût
Terminal de données	.5¥ par minute	Boissons haut-de-gamme	10–15¥
Distributeur de vêtements (“aplatis”)	5¥	Principaux billets	
Pièce privée en restaurant ou club	100¥ par heure	Evènement sportif	20–50¥
Pièce privée avec mesures d’intimité†	200¥ par heure	Abonnement à la saison	2,000¥
Appartement sécurisé	500¥ par jour	Film tridéo ou cinéma simsens	15¥
Services de prostituées	20–50¥	Salon de jeux matriciel	30¥ par heure
Salon meat puppet	50¥ par heure	Voyage	
Service d’escorte	100¥ par heure	Transport urbain	
Service de garde du corps	200¥ par jour	Transport public (bus, train)	1¥ pour 10 km
Assurance médicale	200¥ par semaine	Transport public (passe 1 semaine)	20¥
Logement		Taxi	1¥ pour 1 km
Hôtel-cerceuil (24 heures)	30¥	Taxi de zone Z*	10¥ pour 1 km
Hostel (24 heures)	30¥	Navette aérienne	10¥ pour 1 km
Chambre de Motel (par heure)	20¥	Parking (1 heure)	6¥
Chambre de Motel (24 heures)	100¥	Parking (journée)	25¥
Chambre d’Hôtel (24 heures)	200¥	Voiture de location (1 jour)	100¥
Suite (24 heures)	500¥	Voiture de location (1 semaine)	500¥
Suite luxueuse (24 heures)	1,000¥	Voyage aérien	.1¥ pour 1 km
Nourriture (par personne)		Vol suborbital/semiballistique	.5¥ pour 1 km
Distributeur de repas	2¥	Vol local	1¥ pour 1 km
Repas au fast-food	5–10¥	Tarif de train	.2¥ pour 1 km
Petit-déjeuner ou déjeuner	10–15¥	Tarif de bus	.1¥ pour 1 km
Dîner	20–25¥	Bus/train passe mensuel	250¥
Dîner en restaurant de luxe	100–200¥	Mode corporelle	
Divertissement		Tatouage	50–1,000¥
Entrée en discothèque	15–50¥	Teinture intégrale	275¥
Représentation en direct	10–200¥	Piercing	20–250¥
Boissons standard	5¥	Branding	150–500¥

COÛTS DE RUE

Situation	Ajustement du coût
Objet contrefait	–20%
Objet volé	–20%
Objet usé	–20%
Objet utilisé dans un crime sous enquête	–10%
Guerre des prix entre dealers rivaux	–10%
Marché inondé	–10%
Filières de distribution monopolisées	+20%
Loi restrictive sur l’objet	+50%
Marché épuisé	+20%

GRADES DES IMPLANTS

Grade	Multiplicateur de coût d’essence	Multiplicateur de coût
Standard	x 1	x 1
Alphaware	x 0.8	x 2
Bêtaware	x 0.7	x 4
Deltaware	x 0.5	x 10

INTERVALLE DE DISPONIBILITE

Coût de l’objet	Intervalle
Jusqu’à 100¥	12 heures
101 à 1,000¥	1 jour
1,001 à 10,000¥	2 jours
10,001¥ et+	1 semaine

SEUILS DES TESTS DE PERCEPTION

L'objet/événement est :	Seuil
Evident/grand/bruyant	1
Normal	2
Obscur/petit/sourd	3
Caché/très petit/silencieux	4

MODIFICATEURS DE VISIBILITE

Condition	Normale	Nocturne	Thermographique	Ultrason
Obscurité totale	-6	-6	-3	-3
Lumière partielle	-2	0	-2	-1
Lumière aveuglante	-1	-1	-1	0
Brouillard/Brume/Pluie/Fumée légers	-2	-1	0	-1
Brouillard/Brume/Pluie/Fumée denses	-4	-2	-2	-2
Brouillard thermal	-4	-2	-6	-2

MODIFICATEURS AUX TESTS DE PERCEPTION

Situation	Modif group. de dés
L'observateur est distrait	-2
L'observateur est aux aguêts/à l'écoute	+3
L'objet/son n'est pas à proximité immédiate	-2
L'objet/son est éloigné	-3
L'objet/son se détache de son environnement	+2
Image/odeur/son interférant	-2
L'observateur possède des améliorations actives	+indice
Observateur usant de réalité virtuelle	-6

MODIFICATEURS DE GUERISON

Situation	Modificateurs
Conditions	
Bonne (local médical stérilisé)	+0
Moyenne (en intérieur)	-1
Médiocre (rue ou lieu sauvage)	-2
Mauvaise (combat, mauvais temps, marais)	-3
Terrible (feu, tempête violente)	-4
Pas d'assistance médicale/médikit	-3
Médikit/autodoc	+indice
Application de soins médicaux à distance	
par médikit/autodoc	-2
Assistance	+1 par niveau de l'assistant (max +3)
Patient non-coopératif	-2
Le patient est magicien, adepte ou technomancien	-2
Le patient a des implants	-1 pour 2 pts d'essence perdue

DISSIMULATION

Modif. aux tests Exemples de Perception

-6	RFID tag, micro, patch, micro-électronique
-4	Pistolet cyber, monofilament, munitions, crédit-tube, puces/programmes,
-2	Pistolet léger, couteau, mine, mini-grenade, flash-pack, brouilleur, minidrone
+0	Pistolet lourd, taser, grenade, lunettes, commlink
+2	Pistolet-mitrailleur, médikit, batte
+4	SMG, bâton lesté, épée
+6	Fusil d'assaut, katana

SEUILS DES TESTS DE VEHICULES

Situation	Seuil
Facile	1
Ex. au Sol: insertion, doublement, arrêt soudain	
Ex.: atterrir en conditions normales	
Moyen	2
Ex. au Sol: éviter un piéton/obstacle, manœuvrer dans un endroit étroit, roue arrière	
Ex.: décoller sur piste courte	
Difficile	3
Ex. au Sol: virage en épingle, roue avant à moto, Virage serré en camion	
Ex.: atterrir sur une piste courte	
Extrême	4
Ex. au Sol: 180° sans arrêt, sauter par-dessus un obstacle à moto	
Ex. l'Air: atterrir sans piste	

MODIFICATEURS DE DETECTION CHIMIQUE

Situation	Modificateurs
Par 10 balles de munitions	+1
Par grenade	+1
Par 30 g d'explosif standard (hors plastic)	+1
Par 100 g de plastic	+1
Explo/mun continues dans sac plastique	-1

TABLE DE SCANNER DE CYBERWARE

Objet	Seuil
Cyberware standard, arme	1
Alphaware, autres objets	2
Betaware	3
Deltaware	4
Situation	Modificateurs
2 implants/objets ou moins	+1
4 implants/objets ou moins	+2
6 implants/objets ou plus	+3

SIGNATURE

Véhicule Cible	Modificateur
Véhicules très massifs (trains, Véhicules de construction, zeppelins, tracteurs, avions de ligne)	+3
Véhicules électriques	-3
Métahumains, créatures	-3
Drones	-3
Micro-drones	-6

TABLE DE SCANNER DE PHEROMONES

Condition	Modificateur
Personnage exudant (portage, course, combat)	+2
Règles (femmes uniquement)	+2

DOMMAGES DE PERCUSSION

Vitesse (m/t)	DV
1-20	Const ÷ 2
21-60	Const
61-200	Const x 2
201+	Const x 3

ACTIONS DE COMBAT

Actions Gratuites

Tir Localisé
Changer le mode d'un système interfacé
Lâcher un objet
Se jeter à terre
Ejecter un chargeur d'arme interfacée
Faire signe
Intercepter
Dire 3 mots
Courir

Actions Simples

Changer le Mode de l'arme
Tirer (CC, SA, RA)
Insérer un chargeur
Observer en détail
Lâcher / ramasser un objet
Dégainer
Préparer une arme
Oter un chargeur
Sprinter
Se relever
Ajuster un tir
Lancer une arme
Utiliser un objet simple

Actions Complexes

Tirer à l'arme automatique
Tirer à l'arme montée / de véhicule
Défense Totale
Attaque de mêlée / Mains nues
Recharger une arme
Utiliser un objet complexe
Utiliser une compétence

PORTÉ DES ARMES

Modifs de Réserve de Dés :	+0	-1	-2	-3
	Portée en mètres			
	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
Pistolets				
Taser	0-5	6-10	11-15	16-20
Pistolet Hold-out	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistolet Léger	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistolet Lourd	0-5	6-20	21-40	41-60
Automatiques				
Pistolet Mitrailleur	0-5	6-15	16-30	31-50
Mitraillette	0-10	11-40	41-80	81-150
Fusil d'Assault	0-50	51-150	151-350	351-550
Fusils				
Fusil à pompe (fléchette)	0-10	11-25	26-40	41-60
Fusil à pompe (slug)	0-10	11-40	41-80	81-150
Fusil de Sport	0-100	101-250	251-500	501-750
Fusil de Sniper	0-150	151-350	351-800	801-1,500
Armes Lourdes				
Mitrailleuse Légère	0-75	76-200	201-400	401-800
Mitrailleuse Moyenne/Lourde	0-80	81-250	251-750	751-1,200
Canon d'Assault	0-100	101-300	301-750	751-1,500
Lance-Grenades	*5-50	51-100	101-150	151-500
Lance-Missiles	*20-70	71-150	151-450	451-1500
Projectiles Balistiques				
Arc	0-FOR	à FORx10	à FORx30	à FORx60
Arc Léger	0-FORx2	à FORx8	à FORx20	à FORx40
Arc Moyen	0-FORx3	à FORx12	à FORx30	à FORx50
Arc Lourd	0-FORx5	à FORx15	à FORx40	à FORx60
Projectiles d'Impact				
Couteau de Lancé	0-FOR	à FORx2	à FORx3	à FORx5
Shuriken	0-FOR	à FORx2	à FORx5	à FORx7
Grenades Lancées				
Standard	0-FORx2	à FORx4	à FORx6	à FORx10
Aérodynamique	0-FORx2	à FORx4	à FORx8	à FORx15

RÉSUMÉ DU COMBAT À DISTANCE

Attaquant lance:

Agilité + combat compétence +/- modifs

Défenseur lance:

Réaction +/- modifs

Défenseur en Défense Totale :

Réaction + Esquive +/- modifs

Modifs DV:

Hits excédentaires, munitions, Tir Auto*

Armure Utilisée: Balistique ou Impact

Moniteur de Condition Utilisé:

Physique ou Etourdissant

*Le Tir Auto n'est pas pris en compte pour la comparaison de la DV modifiée avec l'Armure modifiée

MODIFICATEURS DU COMBAT DE MÊLÉE

Situation

Ami au combat

Personnage blessé

Le personnage a une meilleure allonge

Personnage utilisant une arme de la mauvaise main

Personnage attaquant des cibles multiples

Personnage en position surélevée

Adversaire à terre

Attaquant en charge

Défenseur recevant une charge

Visibilité limitée

Coup localisé

Attaque de toucher

Modificateurs de la Réserve de Dés

+1 par ami (max. +4)

- Modifs blessures (cf p. 153)

+1 par point d'allonge excédentaires*

-2

répartir la Réserve de Dés

+2

+3

+2

+1

cf Table de Visibilité (cf p. 140)

-1 à -4 (cf Tirs Localisés, p. 149)

+2

* Vous pouvez appliquer le bonus d'allonge comme un -1/point d'allonge excédentaire à la réserve de dés de l'adversaire

TABLE DE DOMMAGES DE CHUTE

Distance de Chute	Dommage
1-2 m	2
3-6 m	4
7-8 m	6
> 8 m	+1 case/2m

RESUME DU CORPS-A-CORPS

Attaquant lance:

Agilité + Compétence Combat

Défenseur lance:

Réaction + Compétence (parade) Arme

Réaction + Corps à corps (blocage)

Réaction + Esquive

Défenseur utilisant Défense Totale:

Réaction + (Compétence Arme /Esquive)
+ Esquive

Modificateurs DV: Hits excédentaires

Armure Utilisée: Impact

Moniteur de Condition Utilisé:

Physique or Etourdissant

MODIFICATEURS DU COMBAT A DISTANCE

Situation	Modificateurs de la Réserve de Dés
Attaquant en course	-2
Attaquant au corps à corps	-3
Attaquant dans un véhicule en mvt	-3
Cible à couvert partiel	-2
Cible à couvert lourd	-4
Cible cachée (tir aveugle)	-6
Attaquant tirant depuis un couvert	-1
Attaquant blessé	-modifs de blessures (cf p. 153)
Attaquant utilisant une visée laser	+1*
Attaquant utilisant une arme interfacée	+2*
Attaquant utilisant un système de grossissement	supprime modifs porté (cf p. 139)
Attaquant utilisant une seconde arme	partage de la Réserve de Dés
Attaquant utilisant une arme de la mauvaise main	-2
Tir ajusté	+1 par Action Simple
Tir localisé	-variable (cf <i>Tir localisé</i> , p. 149)
Cibles Multiples	-2 / cible suppl. durant cette phase d'action
Balles traçantes en rafale courte	+1
Balles traçantes en rafale longue	+2
Balles traçantes en full auto	+3
Recul, semi-automatique	-1 pour le 2ème tir durant cette phase d'action
Recul, rafale courte	-2 (première rafale), -3 (seconde)
Recul, rafale longue	-5 (première rafale), -6 (seconde)
Recul, full auto	-9
Recul, Arme lourde	2 x Recul non compensé
Compensation du recul	Réduit les Modificateurs de Recul
Stabilisation gyroscopique	Réduit les Modificateurs de Recul ou de Mvt
Visibilité réduite	cf Table de Visibilité

* A noter que les bonus pour la visée laser et l'interface d'arme ne sont pas cumulables

TABLE D'INDICE DES BARRIERES

Matériau	Armure	Structure
Fragile (verre standard)	1	1
Matériaux Faible Résistance (cloison, plâtre, porte, pneu standard)	2	3
Matériaux Moyenne Résistance (arbre, meuble, tôle, verre balistique)	4	5
Matériaux Lourds (bois dur, dataterm, lightpost, chain)	6	7
Matériaux Renforcés (densiplast, porte de sécurité, verre blindé, Kevlar)	8	9
Matériaux Structuraux (brique, plâtré)	12	11
Matériaux Structuraux Lourds (béton, poutre métallique)	16	13
Armored/Reinforced Material (béton renforcé)	24	15
Matériaux Durcis (bunkers)	32+	17+

TABLE DE DOMMAGES AUX BARRIERES

Arme	Modificateur DV
Mêlée ou Mains nues	Pas de changement
Fouet/Fouet monofilament	DV de 1
Projectile	DV de 1 par projectile
Balle	DV de 2 par balle
Explosifs	DV de base x 2
AV rocket/missile	DV de base x 3
Sort de Combat	Pas de changement

TABLE DE RÉSISTANCE DES OBJETS

Catégorie	Seuil
Objets naturels (Arbres, sols, eau non traitée)	1
Objets et matériaux manufacturés de faible technologie (Brique, cuir, plastiques usuels)	2
Objets et matériaux manufacturés de haute technologie (Plastiques performants, alliages, équipement électronique)	3
Objets fortement traités (Ordinateurs, silos de produits toxiques, drones, véhicules)	4

MODIFICATEURS DE DÉFENSE

Situation	Modificateurs
Défenseur inconscient de l'attaque	Pas de défense possible
Défenseur blessé	-modifs de blessure
Défenseur dans un véhicule en mvt	+3
Défenseur s'est défendu contre d'autres attaques depuis la dernière action	-1 par défense supplémentaire
Défenseur au sol	-2
<i>Attaques à distance uniquement:</i>	
Défenseur en course	+2
Défenseur en corps à corps visé à distance	-3
Attaquant tirant une rafale large	-2
Attaquant tirant une rafale longue / rafale large	-5
Attaquant tirant rafale large en full auto	-9
Attaquant tirant au shotgun en dispersion moyenne	-2
Attaquant tirant au shotgun en dispersion large	-4
Attaquant utilisant une arme à aire d'effet (grenade, missile)	-2

TABLE DE DISPERSION

Type	Dispersion
Standard	1D6 m -2/hit excédentaire
Aérodynamique	2D6 m -4/hit excédentaire
Lance-Grenade	3D6 m -4/hit excédentaire
Roquette	2D6 m -1/hit excédentaire
Missile	2D6 m -1/hit excédentaire (-Niv. Senseurs)
Impact	1D6 m -1/hit excédentaire (-Niv. Senseurs)

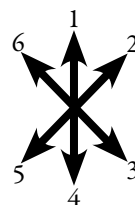


DIAGRAMME DE DISPERSION

Direction du lancé ↑

TIRS LOCALISES

Modificateur	Effet
-armure cible	L'armure de la cible est ignorée
-1 à -4	DV+1 à DV+4
-4	Si la DV modifiée > FOR de la cible, elle lâche son arme
Choix MdJ	projette un adversaire sur une corniche, tire dans un pneu, aveugle temporairement un adversaire, etc

TABLE D'ESCALADE

Situation	Seuil
Descente assistée (en rappel)	2
Ascension assistée	Distance en mètres
Escalade horizontale	Distance en mètres x 1.5
Escalade inversée (tête en bas) (au plafond ou en surplomb)	Distance en mètres x 2
Ascension non-assistée	Distance en mètres x 1.5
Descente non-assistée	Distance en mètres

Situation	Modif group. de dés
Escalade assistée	+2
La surface est :	
Facilement escaladable (clôture grillagée)	+1
Irrégulière (débris, arbre, mur de pierre branlant)	+0
Plate (mur de brique, paroi de vieil immeuble)	-2
Abrupte (mur de métal, pierre lisse)	-4
Glissante ou mouillée	-2
Grasse ou gelée	-3

TESTS OPPOSES LIÉS AU CHARISME

Compétence utilisée	Test du personnage cible:
Escroquerie	(Escroquerie ou Négociation) + Charisme
Etiquette	Perception + Charisme
Intimidation	Intimidation + Volonté
Leadership	Leadership + Volonté
Négociation	Négociation + Charisme

TABLE DES GRILLAGES

Câble	Seuil	Domage
Barbelé	1	4P
Concertina	1	5P
Monomol	3	8P
Electrifié	2	5S (Electrique)

TESTS ÉTENDUS

Temps de tâche	Intervalle
Rapide	1 Tour de combat
Vite	1 Minute
Court	10 Minute
Moyen	30 Minute
Long	1 Heure
Très long	1 Jour
Épuisant	1 Semaine
Enorme	1 Mois

Difficulté de tâche	Seuil
Facile	4
Moyenne	8
Dure	12
Extrême	16+

RESUME DU CYBERCOMBAT

Attaque:	
Persona:	Cybercombat + programme d'attaque
Agent, CI, sprite:	Indice + programme d'attaque
Défense:	Réponse + Furtivité
Défense totale:	+ Hacking (persona) ou indice (agents, CI, sprites)
Cases de dégâts infligées:	Programme d'attaque + succès nets
Résistance aux dégâts:	
Attaque:	Système + Armure, les succès réduisant les dégâts
Blackout/Black Hammer:	Volonté + Filtre Biofeedback, les succès réduisant les dégâts

RECHERCHE MATRICIELLE

Seuil	Difficulté
2	Facile
4	Intermédiaire
8	Difficile
16	Extrême

Intervalle	Zone de recherche
1 Passe d'Initiative	Même serveur
1 Tour de Combat	Même réseau
1 Minute	Toute la Matrice

COMBAT ASTRAL

Attaque	Domages
Magicien	Charisme ÷ 2 (arron.sup)
Magicien avec focus d'arme	Par type d'arme
Esprit	Force ÷ 2 (arron.sup)
Esprits Veilleurs	1

MODIFICATEURS DE RECHERCHE ASTRALE

Condition	Modif.group.dés
Chaque heure passée depuis que le lien astral est actif	+1
Cible derrière une barrière astrale	+Force de la barrière
Recherche du maître par un esprit :	
Esprit lié	Pas de modificateur
Esprit non-lié	+2

ANALYSE ASTRALE

Succès Informations obtenues

0	Aucune
1	L'état de santé général du sujet (en bonne santé, blessé, malade, etc). L'état émotionnel général du sujet (heureux, triste, en colère). Le statut d'Éveillé ou d'Ordinaire d'un sujet.
2	La présence et l'emplacement d'implants cybernétiques. La nature d'une entité magique (élémentaire de feu, sort de manipulation, focus de pouvoir, etc.). Si vous avez déjà vu l'aura du sujet par le passé, vous la reconnaissez immédiatement, quel que soit le déguisement ou les altérations physiques de cet individu.
3	La présence et l'emplacement d'implants alphaware. Si les attributs Magie et Essence du sujet sont supérieurs, inférieurs ou égaux aux vôtres. Si la Puissance du sujet est supérieure, inférieure ou égale à votre indice de Magie. Le diagnostic général de toute maladie (naturelle ou due à la présence de toxines) dont souffre le sujet. Toute signature astrale présente sur le sujet.
4	La présence et l'emplacement de bioware et d'implants bêtaaware. Les valeurs exactes de l'Essence, de la Puissance et de l'attribut Magie du sujet. Le diagnostic très précis de toute maladie ou toxine dont souffre le sujet.
5+	Tous les autres implants. La cause ayant mené à son état émotionnel actuel (un meurtre, une émeute, une cérémonie religieuse, etc.). La source générale d'une signature astrale (un sort de combat, un esprit du foyer, etc.). Le fait qu'un sujet soit un technomancien.

TABLE DE SAUT

Type de saut	Seuil (objectif du saut)	Distance (saut ouvert)	Distance maximum
Horizontal avec élan	Mètres ÷ 2 (arrondi au sup)	Agilité + succès de Gymnastique x 2	Agilité x 1.5
Horizontal sans élan	Mètres	Agilité + succès de Gymnastique	Agilité
Vertical	Mètres x 2	Agilité + succès de Gymnastique ÷ 2(arrondi sup)	Agilité ÷ 3