Mémo des règles

GENERAL

Pool de dés = ATTRIBUT + *Compétence* + bonus (cyber, matos, sorts...) + modificateurs (donnés par le MJ)

Si un personnage n'a pas la compétence, Pool = ATTRIBUT - 1 dé + bonus + modificateurs

Les dés faisant [5] ou [6] sont des **succès**. On compte le nombre de ces succès.

Si la moitié ou plus des dés font des [1] c'est une complication, voire un échec critique s'il y a 0 succès

Jet standard	Jet étendu	Jet opposé
Doit obtenir X succès pour réussir (X=seuil fixé par le MJ)	Jets réguliers avec succès cumulatifs pour atteindre le seuil	Succès attaquant // succès défenseur (défenseur gagne si égalité)

La chance

On peut dépenser autant de points de chance que le score de son attribut Chance. Utilisations :

- Ajouter [chance] dés à n'importe quel jet + relancer tous les [6]
- Ajouter [chance] dés **après** un lancer + relancer les [6] du jet de chance
- Agir en premier dans un tour ; OU agir 1 fois de plus dans un tour (+1 passe d'init')
- Annuler un échec critique ou une complication

COMBAT

- **Initiative** = Score d'initiative + succès au jet d'initiative ; 1 tour de combat => de 1 à 4 passes d'init'

1ere passe : les joueurs agissent par ordre décroissant d'initiative. Si certains ont plusieurs passes, ils agissent ensuite (passe 2, passe 3...) dans l'ordre, jusqu'à ce que plus personne n'ait de passes.

1 passe = **1** action **complexe** OU **2** actions **simples** + 1 action gratuite

- **Attaque**

	A distance	Au contact
Attaquant	AGIlité + *Compétence* + bonus et modificateurs	
Défenseur	REAction	REAction + *Compétence de combat* OU *Esquive*

Si le défenseur est en esquive totale (action complexe), il ajoute en + la compétence *Esquive* ou *Gymnastique*

- **Encaissement =** Constitution + armure (balistique ou impact) - pénétration d'armure de l'arme

Tous les jets d'encaissement / résistance aux dégâts (combat, drain...) se font **sans malus!**

- **Dégâts =** Dégâts de base de l'arme + succès excédentaires (attaque) - succès au jet d'encaissement

- **Mode de tir** **CC** = Coup par coup = 1 tir par passe **SA** = Semi-automatique = 2 tirs par passe

RAF = rafale Courte : 3 balles, *action simple* OU Longue : 6 balles, *action complexe*

Large : *-1 à l'esquive* par balle supplémentaire OU Concentrée : *+1 dégât* par balle supplémentaire

Toute balle supplémentaire dont le recul n'est pas compensé (par l'arme ou autre) donne -1D au jet de tir

Illustrations couverture par Mr Nick Fiche de perso faite par mog

Mémo des règles écrit par Blade, Max Anderson, Okhin, Kyomi ; Conception générale et mise en page par Kyomi

www.shadowforums.com

WWW.SHADOWFORUMS.COM

Vous pensiez tout savoir sur les Ombres?

Le Bulldog (vrai nom : Sam Sheppard)

Métatype : Ork *Origine :* UCAS

Spécialités : Enquête (ex-flic des rues)

Traits : Territoire (Touristville)
Incompétent (armes automatiques) ; SINner

Renvoyé de la police pour avoir arrondi ses fins de mois en dealant, le Bulldog doit maintenant runner pour survivre.

Illustration par Dweller

Attributs

CONstitution	7	CHArisme	4	Chance	3
AGIlité	3	INTuition	5	Essence	4,9
REAction	3	LOGique	3	Initiative	8
FORce	5	VOLonté	3	Passes d'init'	1

Moniteur de condition

		-1			-2			-3		KO			Etourdissant
		-1			-2			-3			-4	Mort	Physique

Compétences actives

Armes contondantes (matraque)	2	AGI	
Pistolets	3	AGI	cyber
Fusils (shotgun)	1	AGI	cyber
Combat à mains nues	2	AGI	
Esquive	2	REA	
Course	1	FOR	
Gymnastique	1	AGI	
Escalade	1	FOR	
Natation	1	FOR	
Perception	4	INT	cyber
Filature	3	INT	
Infiltration	2	AGI	
Escroquerie	1	CHA	
Intimidation (interrogation)	3	CHA	
Etiquette (la rue)	3	CHA	

Informatique

Recherche de données (rumeurs des Ombres)	2

Connaissances

Connaissance des environs	3
Dealers	2
Gangs	1
Procédures policières	3
Personnalités du crime (casiers judiciaires)	2
Droit (obtention de mandat)	2
Criminologie (psychologie)	3

Langues

Anglais	N
Japonais (argot)	2
Or'zet (argot)	3

Cyberware

Yeux cybernétiques Vision nocturne, vision thermographique, zoom, smartlink (outil d'aide à la visée, **+2D pour le tir**), augmentation de vision (**+3D perception visuelle**)

Oreilles cybernétiques Augmentation d'audition (**+3D perception auditive**), filtre sonore sélectif (4 ondes sonores), reconnaissance spatiale

Datajack Prise pour relier le cerveau à un commlink, des puces de données...

Interface épidermique Connexion sans prise

Régulateur de sommeil 3h de sommeil = 1 nuit de repos!

Bioware

Equipement

Faux permis et licences : SIN [4] détective privé et SIN [2] (au cas où)

Soins : médikit [6], patch tranquilisant (6 cases dommages E), stimpatch (permet d'ignorer 6 cases dommages E pendant 1h)

Menottes (plastique x10, plastacier, contraction)

Senseur à main : détecteur de cyberware [6], olfactif [6], détecteur d'anomalie magnétique [3] + mini-caméra et mini-micro

Drone MCT fly-spy (mini-drone de surveillance aérien)

Commlink Novatech Airware (indice 3) avec microphone subvocal

20 tags RFID (pour marquer discrètement les gens) + effaceur de tags

Armures : manteau renforcé (balistique 6 / impact 4) ; veste pare-balles (B / I)

Armes

Mains nues	Combat mains nues	3 E	
Gants électrochocs	Combat mains nues	5 E	dégâts électriques -50% armure
Matraque électrique	Armes contondantes	6 E	dégâts électriques, +1 allonge, -50% armure
Ruger Super Warhawk	Pistolets	6 P	revolver coup par coup (6), -2 armure
Remington 990	Fusils	7 P	fusil à pompe SA, -1 armure, recul compensé 1

Niveau de vie : bas (appartement + bureau) ; argent de départ : 3D6 x 50 ¥

Contacts

Nick, dealer de drogue (influence 2 ; loyauté 1)

Joe La Fouine, ex-indic qui sert maintenant de fixer (influence 3 ; loyauté 1)

Jim, ex-collègue toujours dans "la maison" (influence 2 ; loyauté 3)

Fu, barman au Dante's Inferno (influence 2 ; loyauté 3)