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?

Fahrenheit (vrai nom : Elizabeth Van der Meyde)

Métatype : Elfe *Origine :* Pays-Bas

Spécialités : Pilotage, contrebande, appui

Traits : Très sensible aux dommages simsens
Faible tolérance à la douleur ; SINner

Pilote pro et fille d'un riche corpo, elle a dû abandonner les courses à commencer à runner à la mort de son père.

Illustration par Lufiakin

Attributs

CONstitution	3	CHArisme	5	Chance	3
AGIlité	4	INTuition	4	Essence	3,2
REAction	4(6)	LOGique	3	Initiative	8(10)
FORce	3	VOLonté	4	Passes d'init'	1

Moniteur de condition

	-1		-2		-3		-4		-5	KO	Etourdissant
	-1		-2		-3		-4		-5	Mort	Physique

Compétences actives

Armes tranchantes (fleuret)	1	AGI	
Pistolets	2	AGI	cyber
Fusils (sport)	1	AGI	cyber
Esquive	2	REA	
Véhicules terrestres (à roues)	5	REA	cyber
Véhicules marins (hord-bord)	3	REA	cyber
Véhicules volants	2	REA	cyber
Mécanique automobile (à roues)	1	LOG	
Perception	3	INT	cyber
Etiquette	3	CHA	
Leadership	3	CHA	
Escroquerie	3	CHA	
Négociation	3	CHA	

Connaissances

Littérature	2
Histoire	1
Sport (Nascar)	4
Cuisine	1
Paris sur courses de voitures	3
Art	2
Billard (snooker)	2

Langues

Néerlandais	N
Anglais	4
Sperethiel	1
Français	2

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), amortisseur sonore

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

Interface de rigging Permet de "plonger" dans un véhicule pour mieux le piloter, donne **+2D à la conduite** quand on est immergé en réalité virtuelle dedans

Commlink interne Comme le Commlink normal, mais dans le crâne (réponse 5, signal 5)

Simrig Enregistre les sensations simsens du porteur (physiques et émotionnelles)

Accroissement de réaction Modification de la colonne vertébrale pour gagner en réaction

Equipement

Faux permis et licences : SIN [4] avec permis [4]

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

Boîte à outils de mécanique

OS pour le Commlink (système 5 ; firewall 5), avec des programmes [5] : analyse, catalogue, édition, cryptage, scan, commande, CCME, filtre de biofeedback

Démarqueur de tags RFID

Mini-drone de surveillance MCT fly-spy, volant, de la taille d'un gros insecte

Micro-drone Shiawase Kanmuschi, encore plus petit, grimpe aux murs et au plafond

GMC Bulldog step-van, gros van blindé apprécié des shadowrunners

Eurocar Westwind 3000, voiture de sport de luxe ultra rapide

Armures : Combinaison moulante urban-explorer (B 6 / I 6)

Armes

Fleuret	Armes tranchantes	4 P	
Hammerli 620s	Pistolets	4 P	Pistolet léger, SA, +1 recul

Contacts

Gordon DeRidder, fixer mafieux et homme d'affaires (influence 3 ; loyauté 1)

Sammy Johns, mécano d'une écurie (influence 1 ; loyauté 3)

Niveau de vie : élevé ; argent de départ : 4D6 x 500 ¥