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?

HTR (vrai nom : Suzanne Goodspeed)

Métatype : Troll *Origine :* UCAS

Spécialités : Soins en situation hostile, combat

Traits : Tripes (résiste à l'intimidation) ; résistance toxines
Addiction aux BTLs et aux stimulants

Ancien médic de terrain, c'est avant tout un soldat, qui s'est retrouvé dans les Ombres pour bosser en indépendant.

Illustration par Light

Attributs

CONstitution	7(9)	CHArisme	2	Chance	3
AGIlité	4	INTuition	4	Essence	2,6
REAction	3(4)	LOGique	4(6)	Initiative	7(8)
FORce	7	VOLonté	4	Passes d'init'	2

Moniteur de condition

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

Compétences actives

Armes automatiques (fusil d'assaut)	2	AGI	matos
Combat à mains nues (Krav Maga)	2	AGI	matos
Course (longue distance)	1	FOR	
Gymnastique (roulades)	2	AGI	
Véhicules terrestres	2	REA	
Infiltration	2	AGI	
Perception	2	INT	matos
Survie (savane)	1	VOL	
Leadership (moral)	2	CHA	
Premiers soins (blessures au combat)	4	LOG	matos
Médecine (traumatochirurgie)	4	LOG	matos
Cybertechnologie	2	LOG	

Connaissances

Médecine	4
Psychologie (au combat)	4
Pharmacologie	3
Coins chauds du mercenariat	2
Tactique des petites unités (intervention sanitaire)	2
Littérature (journaux de voyage)	1
Drogues des rues	2

Langues

Anglais	N
Espagnol (parler)	1
IsiXhosa (parler)	1
Français (parler)	1

Cyberware

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

Réflexes cablés Implant invasif qui augmente la réaction, 1 passe d'init' en plus

Ossature renforcée en aluminium Renforcement la structure cellulaire des os par de l'aluminium, qui augmente la constitution, ajoute **+1D à l'armure d'impact**, et transforme les dégâts à mains nues en dégâts Physiques au lieu d'Etourdissants

Bioware

Booster cérébral Ajout de cellules cérébrales cultivées in vitro pour augmenter la logique

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

Equipement

Fausses identités: SIN [4] avec licences [4] de médecin et HTR (unité d'intervention med)

Soins : médikit [6], avec biomoniteur, 5 recharges médikit, 5 patchs tranquilisants (6 cases dommages E), 5 stimpatchs (permet d'ignorer 6 cases dommages E pendant 1h), 5 patchs antidote, 5 patchs dernière chance (stabilise un blessé agonisant) Kit de survie

GMC Bulldog van : gros van blindé, avec l'équipement médical à bord

Lunettes avec antiflash et smartlink (outil d'aide à la visée, **+2D au tir**)

Ecouteurs avec filtre sonore sélectif (2 sons) et augmentation auditive **+2D perception auditive**

Commlink Novatech Airware (indice 3) avec microphone subvocal, avec des programmes courants d'indice [3] : agent, analyse, encryptage, catalogue, édition

Armures : manteau renforcé (balistique 6 / impact 4) ; combi urbaine + casque (B 8 / I 6)

Armes

Mains nues	Combat mains nues	4 P	
Gants électrochocs	Combat mains nues	5 E	dégâts électriques -50% armure
Flashpak	Armes de jet	6 E	flash aveuglant,
Ceska Black Scorpion	Armes automatiques	4 P	pistolet mitrailleur qui tire en SA, +1 recul
FN HAR	Armes automatiques	6 P	fusil d'assaut, -1 armure, +2 recul

Niveau de vie : bas ; argent de départ : 3D6 x 50 ¥

Contacts

Armitage, fixer spécialisé dans le paramilitaire (influence 3 ; loyauté 1)

M.A.S.H., rigger paramédic (influence 1 ; loyauté 5)