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?

Panchir Lion (vrai nom : Asadulah Khalid)

Métatype : Humain *Origine :* Afghanistan

Spécialités : Appui magique, combat

Traits : Tradition islamiste ; esprit mentor sage guerrier
Geas d'incantation, hostilité esprits de l'homme

Vrai guerrier, expert en guérilla, il sait se battre sur tous les plans, ce n'est pas le genre de mage à rester en arrière.

Illustration par Light

Attributs

MAGie 5 (4)

CONstitution	3	CHArisme	2	Chance	3
AGIlité	3 (4)	INTuition	4	Essence	5,2
REAction	3 (4)	LOGique	4	Initiative	7 (8)
FORce	2 (3)	VOLonté	5	Passes d'init	2

Moniteur de condition

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

Compétences actives

Armes lourdes (mitrailleuses)	3	AGI	cyber
Combat à mains nues (Krav Maga)	3	AGI	
Survie (montagne)	1	VOL	
Pistage	1	INT	
Natation	1	FOR	
Course	1	FOR	
Gymnastique	1	AGI	
Escalade	1	FOR	matos
Infiltration	2	AGI	
Perception	2	INT	matos
Analyse astrale	2	INT	
Lancement de sorts (Combat)	4	MAG	trait
Contresort	3	MAG	
Invocation (Gardien)	2	MAG	
Contrôle d'esprit (Gardien)	2	MAG	

Connaissances

Théorie magique	4
Procédures de sécurité	3
Théologie islamiste (Soufiste)	3
Communauté afghane exilée	2
Tactique militaire (guerrilla magique)	4
Arcane	3

Langues

Pachto	N
Anglais (argot)	2
Arabe (lecture)	1

Résister au drain	LOG	VOL	matos

Cyberware

Yeux cybernétiques	Vision nocturne, antiflash, zoom, smartlink (aide à la visée, **+2D pour le tir**)

Bioware

Renforcement musculaire	Augmentation des muscles avec des fibres fabriquées in vitro, +1 en force
Tonification musculaire	Améliore les muscles avec des fibres fabriquées in vitro, +1 en agilité
Accélérateur synaptique	Développe les cellules de la moelle épinière, +1 en réaction et +1 passe d'init'

Equipement

Fausses identités : SIN [3] et [1], et licence Magiquement actif [3] et [2] (peut pratiquer légalement de la magie)

Soins : médikit [6], patch tranquilisant (6 cases dommages E), 2 stimpatchs (permet d'ignorer 6 cases de dommages E pendant 1h)

20 tags RFID (pour marquer discrètement les gens) + effaceur de tags ; un Commlink jetable

Ecouteurs : amortisseur de sons, reconnaissance spatiale, augmentation auditive (**+3D perception auditive**)

Divers : nanocrème (pour changer d'apparence), masque à gaz, gants adhésifs (**+2D escalade**), kit de survie, endoscope (tube de 1m qui se glisse sous les portes pour regarder l'autre côté)

Fétiche de combat (dague traditionnelle) et fétiche de détection (sourate calligraphiée) : il faut les porter sur soi pour lancer ce type de sort, et ils apportent **+2D pour résister au drain**

Focus de maintien des sorts de détection[2] : permet de garder ces sorts actifs sans malus liés à la concentration

Armures : combi moulante camouflage (balistique 6 / impact 6) ; veste pare-balles (B 6 / I 4)

Sorts / Esprits

Boule mana	Combat	P/2+2	Dommages physiques sur cibles vivantes, rayon 4m
Toucher mortel	Combat	P/2-2	Idem mais moins puissant : il faut toucher la cible
Sens spatial étendu	Détection	P/2+4	Donne un plan en 3D d'une aire étendue
Sens du combat	Détection	P/2+2	Donne des bonus au combat (réaction, défense)
Camouflage physique	Illusion	P/2-1	Dissimule un peu la cible (malus de -1 pour la voir)

Esprit mentor Sage Guerrier : incite à suivre un code d'honneur. -1D à tous les tests après avoir fait un acte déshonorant. Donne des bonus : **+2D sorts combat et détection**

Gardien	Terre	Plantes	Air	Feu

Armes

Gants électrochocs	Combat mains nues	5 E	-50% armure, dégâts électriques
Ingran White Knight	Armes lourdes	6 P	mitrailleuse légère, -1 armure
Ares Antioch 2	Armes lourdes		lance-grenades (fumigène, HE, flashbang)
-> Grenades HE (hautement explosives)		10 P	-2 armure, rayon total 5m
-> Grenades flashbang		6 E	-3 armure, flash aveuglant, rayon 10m

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

Contacts

Armitage, fixer spécialisé dans le paramilitaire (influence 3 ; loyauté 2)