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?

Vicentico (vrai nom : Gabriel Fernandez Capello)

Métatype : Elfe *Origine :* Argentine

Spécialités : Guérilla urbaine, muscle, hacking

Traits : Tripes ; bon codeur (+2D combat matriciel)
SINner criminel ; écorché (-2D contre glace noire)

Activiste politique ayant souffert de la dictature, il lutte contre l'oppression corpo-gouvernementale.

Illustration par Dweller

Attributs

CONstitution	3	CHArisme	3	Chance	3
AGIlité	3	INTuition	5	Essence	2,8
REAction	3 (4)	LOGique	4	Initiative	8 (9)
FORce	2 (3)	VOLonté	3	Passes d'init'	2

Moniteur de condition

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

Compétences actives

Pistolets	3	AGI	cyber
Fusils (shotgun)	2	AGI	cyber
Combat à mains nues (Jujutsu)	3	AGI	
Esquive (combat à distance)	1	REA	
Course	1	FOR	bioware
Gymnastique	1	AGI	bioware
Escalade	1	FOR	bioware
Natation	1	FOR	bioware
Perception	3	INT	matos
Infiltration	2	AGI	bioware
Hardware	4	LOG	
Software	4	LOG	

Langues

Espagnol	N
Anglais	3

Informatique

Recherche de données	4
Informatique	4
Cybercombat (Modifs : traits)	4
Guerre électronique	4
Hacking	4

Connaissances

Politique corporatiste	3
Policlubs anarchistes	3
Theorie politique (anarchisme)	2
Techniques guerrilla urbaine	3
Tactiques matricielles (agents)	4
Rock (latin rock)	1
Planques	1

Cyberware

Yeux cybernétiques	Antiflash, zoom, smartlink (outil d'aide à la visée **+2D pour le tir**)
Oreilles cybernétiques	Amortisseur de sons, filtre sonore sélectif (1 son), reconnaissance spatiale
Substituts musculaires	Amélioration des muscules pour augmenter la force de 1
Datajack	Prise pour relier le cerveau à un commlink, des puces de données...
Interface épidermique	Connexion sans prise
Réflexes câblés	Augmentation des réflexes, améliore la réaction et donne une passe d'init' en plus
Système de compétences câblées	Permet d'utiliser des puces de compétences jusqu'au niveau 2
Avant-bras cybernétique	Electromain, gyrostabilisateur (**3 points compensation recul**) augmentation de l'agilité de 2 (**+2D à l'AGIlité pour UNE main**)

Bioware

Régulateur de sommeil	3h de sommeil = 1 nuit de repos!
Synthécarde	Coeur articifiel plus performant (**+1D aux jets d'athlétisme**)
Fixateur de réflexes	Permet la mémorisation de certains réflexes moteurs, ici **+1D à l'infiltration**

Equipement

Faux permis et licences : SIN [4] et 3 licences d'armes, et SIN [1] (identité-poubelle au cas où)

Soins : médikit [6], patch tranquilisant (5 cases dommages E), 2 stimpatchs (permet d'ignorer 6 cases de dommages E pendant 1h), 1 traumapatch (stabilise un blessé), 1 patch antidote

Plusieurs senseurs : caméras, micros, détecteur d'anomalie magnétique, de mouvements, de cyber

20 marqueurs RFID (pour marquer discrètement les gens), un Commlink jetable

Divers : boite à outils d'électronique, masque à gaz, nanocrème pour changer d'apparence...

MCT Fly-spy (minidrone de surveillance volant)

Lunettes : vision thermographique, amplification visuelle (**+3D perception visuelle**)

Ecouteurs : amplification auditive (**+3D perception auditive**)

Puces de compétences : **démolition [2]**, **survie [1]**, conduite de **véhicules terrestres [1]** (logiciels qui permettent d'agir automatiquement comme si on avait la compétence au niveau indiqué)

Commlink Hermès Ikon (réponse 5 / signal 5) avec OS Soviet Security Expert System (système 4 / firewall 6) + de nombreux programmes indice [4] + un agent indice [4]

Armures : manteau renforcé (balistique 6 / impact 4) ; combi moulante urban-explorer (B 6 / I 6)

Armes

Mains nues	Combat mains nues	3 E	
Electromain	Combat mains nues	6 E	dégâts électriques, -50% armure
Ruger Super Warhawk	Pistolets	6 P	revolver coup par coup (6), -2 armure
Mossberg AM-CMDT	Fusils	9 P	shotgun à fléchettes, +5 armure, +3 recul

Contacts

Señor Flavio, deckmeister subversif (influence 2 ; loyauté 4)

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

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