

Phase d'action Principales			
1 tour = 4 passes = 3 secondes, 1 passes = 2 actions simple +1 action Auto + 1 déplacement			
Si personnage est surpris, il peut quand même se jeter au sol ou préparer une arme. Bonus Jet surprise (Embuscade = +6, Personne alerté +3)			
Type d'action	Page	Type d'action	Page
Action automatique		Action Simple	
Changer le mode d'un appareil connecté	146	Ajuster	150
Courir		Changer de mode de tir	153
Dire envoyer/une phrase		Dégainer:Pistolets+Réaction(3)	147
Ejecter un chargeur d'arme		Extraire un chargeur	148
Faire un geste		Faire feu	153
Lâcher un objet		Insérer un chargeur	147
Intercepter(attaque de mêlée gratuite)	161	Lancer une arme	148
Se jeter au sol	147	Observer en détail	136
Viser	160	Prendre/poser un objet	148
Déclarer un contre sort sur des cibles en vues	179	Préparer une arme	
Relâcher un sort maintenu		Se lever : Constit + Volonté(2)	
Action Complexe		Sprinter	
Attaque de mêlée/à mains nues	156	Utiliser un objet simple	
Défense totale	160	Appeler un esprit	179
Feu avec armes de ou montées sur véhicules	167	Commander à un esprit	186
Faire feu en mode automatique	153	Changer de perception	179
Recharger une arme à feu	324	Action Complexe	
Utiliser une compétence	118	Utiliser un objet complexe	148
Bannir/Invoquer un esprit	188	Lancer un sort	182
Evaluer état santé:Premier soin/Medecine+Lo	BP15	Effacer une signature astrale	192

Table déplacement			Surprise		
Race	Vitesse marche/course en		1 case = 1mt Courir = action auto Sprinter = action simple (Succès course x2 + Vitesse course)	Si perso surpris, il peut quand même se jeter au sol ou préparer une arme.	
	mètre par tour	mètre par passe			
Nain	8/20	2,2,2,2/5,5,5,5		Personne Embusqué	+6
Humain,Ork,Elfe	10/25	2,3,2,3/6,6,6,7		Personne alerté	+3
Troll	15/35	3,4,4,4/8,9,9,9			

Table de mode de tirs automatique(Sr4p154)			
Mode	Effet	Reculé	Nb balles
Coup par coup(CC)	1 tir/passe		1
Semi-automatique(SA)	2 tir/passe	-1 second	1
Rafales courte concentrées(BF)	VD +2	-2 direct et -3 second	3
Rafales courte larges(BF)	Défense -2		
Rafales longues concentrées (TA)	VD +5	-5 direct et -6 second	6
Rafales longues larges (TA)	Défense -5		
Rafales automatiques concentrées (TA)	VD +9	-9 direct	10
Rafales automatiques larges (TA)	Défense -9		
Tire de couverture (TA)	Action complexe: Cône larg.10m x haut.2m		20

Actions Matricielles Principales		
Indice max programme = Système, Pas de défausse possible ou tissage technomancien		
Effet	Programme/FormeComp +Compétence(+2hotSim)(+Tissage)	Page
Falsifier ID d'accès temporairement	Hacking-2 + Software(2)	sr4:223
Falsifier ID d'accès définitivement	Hardware + Logique(2)	sr4:223
->Général		
Soin	Informatique + Médic(dommage subis x2,1 action complexe)	sr4:232
Perception matriciel	Informatique + Analyse (+2 technomancien)	sr4:228
Détection de Hacking	Firewall + Analyse(Furtivité hackeur), étendu si hack à la volé	sr4:236
Recherche de données	Recherche de données + Catalogue	sr4:231
Furtivité	Hacking/Firewall + Furtivité	sr4:228
Furtivité de pistage	Pistage (uw:101) + Furtivité	uw:120
Pistage	Informatique+Pistage-Furtivité cible(10,1 Action complexe)	sr4:230
Détecter smartlink/cyberware actif	Recherche de données + Scan	sr4:231
Détecter noeud caché ciblé	Guerre électronique + Scan(4)	sr4:230
Détecter noeud caché zone	Guerre électronique + Scan(15+,1 tour de combat)	
Edition	Informatique + Edition	sr4:233
Intercepter signal sans fils	Guerre électronique + Renifleur(3)	sr4:230
Intercepter trafic	Hacking + Renifleur	sr4:230
->Offensif		
Hacker à la volée/	Hacking + Exploitation(Firewall cible(+3/+6),1 action complexe)	sr4:230
Sonder la cible	Hacking + Exploitation(Firewall+Système cible(+3/+6),1h RV/1j RA)	sr4:230
Falsification	Hacking + Falsification(Autopilote/Système+Firewall cible)	sr4:236
Attaque contre SpiderRV létal	Cybercombat + Black hammer (+2 Verrouillage)	sr4:237
(+Psychotrope)	Cybercombat + Psychotrope	uw:112
Attaque contre SpiderRV non létal	Cybercombat + Blackout	sr4:237
Attaque contre CI/Sprite/SpiderRA/Technomancien	Cybercombat + Attaque	sr4:237
Surcharge	Hacking + Surcharge	uw:108
Désarmer un programme	Hacking + Désarmer un programme(Firewall+Système,1 passe Init)	uw:109
Planter un programme	Hacking + Exploitation(Firewall+Système cible)	sr4:231
Décryptage	Guerre électronique+Décryptage(2x indice cryptage,1 tour)	sr4:230
Réduire les services d'un sprite	Résonance+Décompilation (indice+résonance)	sr4:241
->Protection		
Défense normal	Réponse + Firewall (+ Bouclier)	sr4:237
Défense total	Réponse+Firewall(+Bouclier)+Hacking et utilisation futur passe Init	sr4:237
Résistance dégâts matriciel	Système + Armure	sr4:237
Résistance BlackHammer/Out	Volonté + Filtre de biofeedback	sr4:237
Déconnexion CI	Volonté + Filtre de biofeedback(indice CI + réponse)	sr4:237
Défense de brouillage	Signal + CCME	sr4:233
Désamorçage	Hacking + Désamorçage(2x indice bombe matriciel)	sr4:230
Cryptage	Guerre électronique + Cryptage	sr4:230
Ralentir le pistage(Ajout au seuil)	Hachink + Falsification(Informatique+Pistage)	sr4:232