

ACTIONS

ACTIONS	TYPE	ATOUT
Ajuster (I)	min	
Assister (L)	MAJ	
Attaquer (I)	MAJ	
Coup assommant (en mêlée)	MAJ	2
Placement parfait (à distance)	MAJ	4
Poignarder (en mêlée)	MAJ	1
Renverser (en mêlée)	MAJ	1
Tirer depuis un couvert (à distance)	MAJ	2
Viser les organes vitaux (toutes)	MAJ	5
Attaquer depuis un couvert (I)	min	
Attaques multiples (I)	min	
Bloquer (L)	min	

ACTIONS	TYPE	ATOUT
Arracher	min	2
Changer le mode d'un appareil (L)	min	
Cibler (I)	min	
Défense totale (L)	MAJ	
Dégainer rapidement (I)	min	
Esquiver (L)	min	
Éviter (L)	min	
Faire trébucher (I)	min	
Intercepter (L)	min	
Lâcher un objet (L)	min	
Observer attentivement (I)	MAJ	
Préparer une arme (I)	MAJ	

ACTIONS	TYPE	ATOUT
Ramasser/poser un objet (I)	MAJ	
Recharger une arme (I)	MAJ	
Recharger un smartgun (I)	min	
Se coucher (I)	min	
Se déplacer (I)	min	
Se jeter par terre (L)	min	
Roulade tactique	min	1
Se mettre à couvert (I)	min	
Se relever (I)	min	
Sprinter (I)	MAJ	
Utiliser un appareil simple (I)	MAJ	
Utiliser une compétence (I)	MAJ	

ACTIONS D'ATOUT

ACTIONS	TYPE	ATOUT	RÉSUMÉ
Arracher (Bloquer)	min	2	Si Bloquer réussi, arme cible tombe par terre sur réussite de Combat rapproché + AGI (FOR cible), arme prise si succès net.
Coup assommant (Attaquer en mêlée)	MAJ	2	Cible inconsciente (moniteur de dommages étourdissants rempli, aucun transfert au moniteur physique) si dommages infligés > VOL cible
Placement parfait (Attaquer à distance)	MAJ	4	Réserve de dés complète pour chaque cible sur attaque de plusieurs cibles (via Attaques multiples ou mode de tir)
Poignarder (Attaquer en mêlée)	MAJ	1	Malus pour Cibler réduit de 2 avec une lame.
Renverser (Attaquer en mêlée)	MAJ	1	Cible tombe (état À terre) si dommages infligés > CON cible
Roulade tactique (Se jeter par terre)	min	1	Si Attaque de mêlée dans le même round, pas de malus de réserve pour état À terre ce round. Prochain round : pas de malus pour attaques à portées proche et courte, ni pour Se jeter par terre
Tirer depuis un couvert (Attaquer à distance)	MAJ	2	Bénéfice du couvert sans action mineure Attaquer depuis un couvert
Viser les organes vitaux (toute attaque)	MAJ	5	Dommages +3 sur attaque réussie

BONUS D'ATOUT

BONUS	ATOUT
Acheter 1 succès automatique	3
Ajouter 1 au résultat d'un dé (après)	2
Ajouter 3 points à son score d'initiative	1
Ajouter son rang d'attribut Atout à sa réserve de dés (avant)	4
Donner 1 point d'Atout à un allié	2
Les 2 obtenus par une cible comptent comme des 1 (avant)	5
Prendre un risque (avant)	1
Provoquer des effets particuliers	5
Récupérer d'une case de dommages étourdissants	3
Récupérer d'une case de dommages physiques	4
Réduire de 1 point l'Atout d'un adversaire (avant déclaration de l'adversaire)	2
Relancer un dé (après)	1
Relancez tous les dés ratés (après)	4

SOINS

Général (sauf pour récupération naturelle) :

- Dommages dus au Drain non affectés.
- Un seul usage pour la même série de blessures.
- 1 succès automatique si cible a 6 en Essence.

PREMIERS SOINS

Biotech + LOG (5 - Essence)

Délai : 1 minute après le combat (20 rounds si un autre survient)

Prérequis : kit de Premiers soins (-2 dés, pas de dépense d'Atout sinon)

Soigne au choix :

- 1 case de dommages étourdissants / succès net
- 1 case de dommages physiques ou de surplus / 2 succès nets.

MAGIE

Sorcellerie + Magie (sort Soins ou similaire)

Voir description du sort.

MÉDIKIT

Biotech + LOG (5 - Essence)

Délai : 1 heure après le combat

Prérequis : médikit avec des charges restantes (1 charge par usage)

Temps nécessaire :

- 1 minute pour brancher le patient

- 1 minute par case soignée

Soigne au choix :

- 1 case de dommages étourdissants / succès net
- 1 case de dommages physiques / succès net
- 1 case de surplus / succès net

RÉCUPÉRATION NATURELLE / ASSISTANCE MÉDICALE

Constitution + Volonté

Pas de modificateurs de blessures.

Assistance médicale (la moitié du repos min.) : +2 dés

Délai : aucun

Prérequis : repos / aucune activité nécessitant un test

Temps nécessaire :

- Dommages étourdissants : 1 heure par test

- Dommages physiques/surplus : 1 jour par test

Soigne 1 case du moniteur approprié par succès.

Les dommages étourdissants et physiques peuvent guérir simultanément.

Les cases de surplus doivent être soignées avant que le personnage puisse reprendre conscience.

ÉTATS

À TERRE

Vitesse de déplacement : 2 mètres. Sprinter impossible.
-2 dés contre les attaques (portée proche).
-4 dés aux attaques de mêlée ou avec un arc.
+2 au SO des armes à feu / à projectiles (sauf arcs).
-2 à la VD subie des attaques explosives.
Avantage : +2 dés aux tests défensifs contre les attaques à distance (portée moyenne et plus).

ASSOURDI I, II, III

(I, II) -3 dés / niveau aux tests liés à l'audition.
(III) échec automatique des tests liés à l'audition.

AVEUGLÉ I, II, III

(I, II) -3 dés / niveau aux tests liés à la visibilité.
(III) échec automatique des tests liés à la visibilité.

CONFUS

-# dés à toutes les actions.

CORRODÉ

Chaque round, résister à (#)P.

COUVERT I, II, III, IV

Niveau : surface du corps protégée (1/4, 1/2, 3/4 ou totalité).
+1 / niveau au SD.
+1 dé / niveau aux tests de défense.
Action mineure pour Attaquer à couvert.
-2 dés aux attaques depuis un Couvert IV.
Impossible de gagner de l'Atout en attaquant.
Règles d'obstacles, p. 116, si le personnage reste caché.

DÉSORIENTÉ

-4 au score d'initiative.
Pas de gain ni de dépense d'Atout (brûler possible).

EFFRAYÉ

-4 dés aux tests et résistances contre la source.
Électrocuté
-2 au score d'initiative.
-1 dé à toutes ses actions.
Sprinter impossible.

EMBRUMÉ

Déplacement entre monde physique et astral impossible (projection astrale, manifestation). Perception astrale possible.

EMPOISONNÉ

[fin de round] résister à (#)(P ou E selon effet).
VD -1 / round.

ENFLAMMÉ

Chaque round, résister à (#)P.
Annulé par action majeure et réussite AGI + REA (2).
Annulé par Sauter dans l'eau.
Annule/est Annulé par Trempé et/ou Frigorifié.

ENTRAVÉ

Vitesse de déplacement à pieds /2 (arrondi au supérieur).

FATIGUÉ I, II, III

-2 dés / niveau aux jets sauf résistance aux dommages.
Vitesse de déplacement : 5 mètres (marche), 10 (sprint).

FIGÉ

Déplacement impossible.
-10 au SD contre les attaques (minimum 0) .
Actions possibles : Perception, communication mentale.
Tests de défense impossibles.
Tests de résistance aux dommages possibles.
Plus de dommages continus ni effets persistants subis.

FRIGORIFIÉ

-4 au score d'initiative.
-1 dé aux jets sauf résistance aux dommages.
Annule et est annulé par Enflammé.

IMMOBILISÉ

Déplacement impossible.
-3 au SO.
-3 dés aux attaques.
Réaction 0 pour les tests de défense.

INVISIBLE

Repéré par les êtres vivants sur réussite de Perception (#).
(Supérieur) affecte aussi caméras/détections visuelles inorganiques.

NAUSÉUX

[début de round] Constitution + Volonté (2) ou impossible d'agir ce round, -1 action mineure si réussite.

PANIKÉ

Aucune action possible sauf éviter la source de l'état.

PÉTRIFIÉ

Aucune action possible.
+10 à l'indice d'Armure.
Annule tout autre état infligeant des dommages.

SILENCIEUX

Entendu par êtres vivants sur réussite de Perception (#).
(Supérieur) affecte aussi microphones/détections auditives inorganiques.

TREMPÉ

-6 dés contre dommages de froid et d'électricité.
Annule/est annulé par Enflammé, peut affecter Corrodé.

SORCELLERIE

1. CHOISIR LA CIBLE

Doit être sur le même plan d'existence.
Les sorts mana n'affectent que les cibles vivantes.

(SORT DE COMBAT) ATTRIBUTION DE L'ATOUT

Score Offensif : MAG + attribut de tradition

Score Défensif :

CON + Armure (physique)

INT + armure astrale/innée (astral)

2. AJUSTER LE SORT

Amplification (Combat) : VD +1 / +2 au Drain

Extension de zone : (base : 2 m de rayon) +2 mètres / +1 au Drain

3. LANCER LES DÉS

MAG + Sorcellerie, opposé à

Combat direct : VOL + INT* (pas de résistance aux dommages)

Combat indirect : REA + VOL (puis résistance aux dommages)

Détection : CON + VOL*

Santé, Illusion, Manipulation : voir description du sort

* ou Résistance d'objet pour les cibles inanimées

4. ENCAISSER LE DRAIN

VOL + attribut de tradition. S'applique même si échec du sort.

VD : voir sort, physique si supérieure à MAG après le jet.

ALCHIMIE

1. CHOISIR UN OBJET

2. CHOISIR UN SORT ET SES AJUSTEMENTS

3. CHOISIR UN DÉCLENCHEUR

- Commande [Drain +2] : depuis plan physique, avec LdV.
- Contact [Drain +1] : s'active dès contact avec matériau vivant.
- Délai [Drain +2] : max (Potentiel) heures après préparation terminée.

4. LANCEZ LES DÉS ; DÉTERMINER LE POTENTIEL

Nécessite (Drain) heures. Enchantement + MAG contre Valeur de Drain.

Potentiel = succès net.

5. ENCAISSER LE DRAIN

VOL + attribut de tradition. S'applique même si échec du sort.

VD peut être réduite de (réactifs), max. 2.

Drain physique si supérieurs à MAG après le jet.

6. UTILISER LA PRÉPARATION

Effet du sort déterminé par un jet de Potentiel + MAG.

Durée des sorts Maintenus ou Limités : [Potentiel actuel] minutes.

Portée LdV : cible choisie au déclenchement, sinon cible en LdV de la préparation la plus proche. Portée max. [Potentiel × MAG] mètres.

Zone d'effet : centrée sur préparation, affecte tout dans rayon 2m + ajustement.

ACTIONS MAGIQUES

ACTIONS	TYPE	ATOUT
Activer (Désactiver) un focus (I) (p. 157)	min	
Bannir un esprit (I) (p. 151)	MAJ	
Commander un esprit (I) (p. 151)	min	
Contrer un sort (L) (p. 146)	MAJ	
Déclencher par commande une préparation (I) (p. 152)	min	
Déplacement de zone (L)	min	
Invoker un esprit (I) (p. 150)	MAJ	
Lancer un sort (I) (p. 135)	MAJ	
Lancement de sort rapide	min	4
Modifier sa perception (I) (p. 162)	min	
Purifier (I) (p. 162)	MAJ	
Se manifester (I) (p. 163)	MAJ	
Se projeter dans l'astral (I) (p. 162)	MAJ	

ACTIONS D'ATOUT

ACTIONS	TYPE	ATOUT	RÉSUMÉ
Lancement de sort rapide	min	4	Lancer un sort en action mineure au lieu de majeure.

BONUS D'ATOUT

BONUS	ATOUT
Détection étendue (avant) : portée ×2 / ×4 / ×8	2/3/4
Résistance au Drain (avant) : MAG +1 pour déterminer si le Drain est physique ou étourdissant	1

CONJURATION

1. CHOISIR LE TYPE D'ESPRIT

2. CHOISIR LA PUISSANCE DE L'ESPRIT

Choix en fonction des caractéristiques et pouvoirs optionnels voulus

Puissance combinée max. des esprits actifs: (MAG invocateur × 6)

3. LANCER LES DÉS

Conjuration + MAG contre (Puissance × 2) de l'esprit

Remise d'Atout de 1 contre dépense de (Puissance) réactifs

Nombre de services = succès net de l'invocateur

4. ENCAISSER LE DRAIN

VOL + attribut de tradition. S'applique même si échec du sort.

VD : succès esprit, physique si supérieurs à MAG après le jet.

Si l'invocateur tombe inconscient, l'esprit disparaît.

5. CHOISIR LES POUVOIRS OPTIONNELS DE L'ESPRIT

1 pouvoir optionnel tous les 3 points de Puissance de l'esprit

A SAVOIR

L'esprit disparaît après un lever et un coucher de soleil (ou l'inverse).

Portée : (MAG de l'invocateur × 100) mètres

BANNISSEMENT

Même jet que pour l'invocation, succès nets annulent les services.

Drain : idem invocation, mais VD = (succès × 2) de l'esprit



ESPRITS

TYPE	CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS	ME	DÉPLA.	COMPÉTENCES*	POUVOIRS*	POUVOIRS OPTIONNELS
Âmés	P+1	P	P+2	P-2	P	P	P+1	P	P	P	(P/2)+8	5/10/+1	Sorcellerie	Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Influence, Recherche, Sens accrus (vision nocturne, vision thermographique)	Mouvement, Peur, Psychokinésie, Sort inné (1 parmi ceux connus par l'invocateur : un seul effet de sort peut être ajouté)
	SD														
	(1,5×P)+1 (physique) P+1 (vs armes magiques) P+1 (astral) I/DI MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral) Poings [VD 2E, Score Offensif (P × 2)-2/-/-/-/-] ATAQUES POUVOIRS ATAQUES														
Air	P-2	P-3	P-4	P-3	P	P	P	P	P	P	(P/2)+8	5/10/+5	Arme exotique (Attaque élémentaire), Athlétisme	Accident, Confusion, Dissimulation, Engoutissement (Air), Mouvement, Recherche	Attaque élémentaire (électricité), Attaque élémentaire (froid), Aura d'énergie, Garde, Peur, Psychokinésie, Souffle nocif
	SD														
	(1,5×P)×2 (physique) P-2 (vs armes magiques) P (astral) I/DI MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral) Mains nues [VD 2E, Scores Offensifs (P × 2)-/-/-/-/-] Attaque élémentaire [VD (P)P, Frigorifié, Scores Offensifs (P × 2)/(P × 2) -2/(P × 2) -8/(P × 2) -10/-] Engoutissement [VD (P)P, puis (P+2)E, Fatigué I, Score Offensif (P × 3)-/-/-/-/-] ATAQUES POUVOIRS POUVOIRS*														
Bêtes	P+2	P+1	P	P+2	P	P	P	P	P	P	(P/2)+8	5/10/+3	Contrôle animal, Mouvement, Peur, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, odorat)	Arme naturelle (griffes/morsure), Confusion, Dissimulation, Garde, Recherche, Souffle nocif, Venin	POUVOIRS OPTIONNELS
	SD														
	(1,5×P)+2 (physique) P+2 (vs armes magiques) P (astral) I/DI MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral) griffe/morsure [VD 3P, Score Offensif (P × 2)+3/-/-/-/-] ATAQUES POUVOIRS*														
Eau	P	P+1	P+2	P	P	P	P	P	P	P	(P/2)+8	5/10/+2	Arme exotique (Attaque élémentaire), Athlétisme (Natation +2)	Confusion, Dissimulation, Engoutissement (Eau), Mouvement, Recherche	Accident, Adhérence, Attaque élémentaire (Froid), Aura d'énergie (Froid), Garde, Contrôle météorologique
	SD														
	(1,5×P) (physique) P (vs armes magiques) P (astral) I/DI MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral) Mains nues [VD 2E, Scores Offensifs (P × 2)+1/-/-/-/-/-] Attaque élémentaire [VD (P)P, Frigorifié, Scores Offensifs (P × 2)/(P × 2) -2/(P × 2) -8/(P × 2) -10/-] Engoutissement [VD (P)P, puis (P × 2)E chaque round, Fatigué I, Trempe, Score Offensif (P × 3)+1/-/-/-/-/-] ATAQUES POUVOIRS*														
Feu	P+1	P-2	P-3	P-2	P	P	P+1	P	P	P	(P/2)+8	5/10/+5	Arme exotique (Attaque élémentaire)	Adhérence, Garde, Mouvement, Recherche	Attaque élémentaire (Chimique), Confusion, Dissimulation, Engoutissement (Terre), Peur
	SD														
	(1,5×P)+1 (physique) P+1 (vs armes magiques) P+1 (astral) I/DI MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral) Mains nues [VD 2E, Scores Offensifs (P × 2)-/-/-/-/-/-] Attaque élémentaire [VD (P)P, Enflammé(P), Scores Offensifs (P × 2)/(P × 2) -2/(P × 2) -8/(P × 2) -10/-] Engoutissement [VD (P)P, Enflammé(P), Score Offensif (P × 3)-/-/-/-/-/-] ATAQUES POUVOIRS*														
Terre	P+4	P-2	P-1	P+4	P	P-1	P	P	P	P	(P/2)+8	5/10/+1	Arme exotique (Attaque élémentaire), Athlétisme	Accident, Attaque élémentaire (Feu), Aura d'énergie (Feu), Confusion, Engoutissement (Feu)	Garde, Peur, Recherche, Souffle nocif
	SD														
	(1,5×P)+4 (physique) P+4 (armes magiques) P (astral) I/DI MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral) Mains nues [VD 2E, Scores Offensifs (P × 2)+2/-/-/-/-/-] Attaque élémentaire [VD (P)P, Corrodé(P), Scores Offensifs (P × 2)/(P × 2) -2/(P × 2) -8/(P × 2) -10/-] Engoutissement [VD (P)P + puis (P+2)P chaque round, Fatigué I, Score Offensif (P × 3) + 2/-/-/-/-/-] ATAQUES POUVOIRS*														

* Tous les esprits possèdent les compétences suivantes : Astral, Combat rapproché, Perception et les pouvoirs suivants : Forme astrale, Conscience, Matérialisation.

BONUS D'ATOUT MATRICIELS

BONUS	ATOUT
Optimisation d'urgence (avant) : +1 à 1 attribut matriciel pour le test	1
Signal hurlant (avant) : prochaine action ignore malus dus au Bruit	2
Sous le radar (avant) : prochaine action illégale de ce tour n'augmente pas le SS.	3
Technobavardage (avant, technomancien uniquement) : CHA au lieu de LOG à la prochaine action matricielle.	2

BRUIT

DISTANCE PHYSIQUE JUSQU'À LA CIBLE	NIVEAU DE BRUIT
Directement connecté (n'importe quelle distance)	0
Jusqu'à 100 mètres	0
101-1 000 mètres	1
Plus de 1 km à 10 km	3
Plus de 10 km à 100 km	5
Supérieure à 100 km	8

Feuillage dense	1 tous les 5 mètres
Cage de Faraday	Aucun signal, action bloquée
Eau douce	1 tous les 10 centimètres
Brouillage	1 / succès d'action Brouiller des signaux
Mur ou sol avec revêtement métallique	1 par 50 centimètres
Eau salée	1 par centimètre
Zone de spam ou zone d'interférences	Indice
Inhibiteur sans fil (par exemple, papier peint ou peinture)	Indice

CARACTÉRISTIQUES MATRICIELLES

Score Offensif	Attaque + Corruption
Score Défensif	Traitement de données + Firewall
Initiative RA	REA + INT + 1D6
Initiative RV (cold-sim)	INT + Traitement de données + 2D6
Initiative RV (hot-sim)	INT + Traitement de données + 3D6

DOMMAGES

Rés. dommages matriciels	Firewall
Rés. biofeedback	VOL

CHOC D'ÉJECTION

VD (biofeedback)	3E, 3P en hot-sim
Effet secondaire	Pas d'utilisation d'Atout pdt (10 - VOL) minutes, même si VD 0 après résistance.

VERROUILLAGE DE CONNEXION

Conséquences	Entrer/sortir d'un serveur, Rebooter appareil, Changer de mode d'interface de l'appareil.
Solution	Se débrancher.

SCORE DE SURVEILLANCE

Convergence	SS de 40. Utilisateur brické, éjecté, géolocalisé
Usage de programme de hacking	+1 SS / action
Maintien d'accès illégal (Utilisateur)	+1 SS / round par serveur
Maintien d'accès illégal (Administrateur)	+3 SS / round par serveur
Action illégale	+1 SS / succès de l'opposition

CONTREMESURES D'INTRUSION (CI) OU GLACE

INITIATIVE	SO	SD	RÉSERVE DE DÉS	MONITEUR D'ÉTAT
(Traitement de données × 2) + 3D6	Attaque + Corruption	Traitement de données + Firewall	Indice du serveur × 2	8 + (indice du serveur/2)

EFFETS

NOM	DÉFENSE	RÉSULTAT DE CYBERCOMBAT
Acide	VOL + Firewall	Firewall cible -1 / succès net. Récupération 1 / minute.
Blaster	LOG + Firewall	VD = indice serveur, verrouillage de connexion.
Bloqueuse	VOL + Attaque	Attaque cible -1 / succès net (0 : actions d'Attaque impossibles). Récupération 1 / minute.
Brouilleuse	VOL + Firewall	Cible reboote à son prochain tour sauf si connexion verrouillée.
CI Noire	INT + Firewall	VD et VD biofeedback = indice serveur + succès nets.
Crash	INT + Firewall	1 programme au hasard de la cible plante (reboot pour recharger).
Fragmenteuse	VOL + Traitement de données	Traitement de données cible -1 / succès net (0 : actions de Traitement de données impossibles). Récupération 1 / minute.
Furie	INT + Firewall	VD biofeedback = indice serveur + succès nets.
Patrouilleuse	VOL + Corruption	(pas de cybercombat) Perception matricielle à l'entrée d'un intrus, puis chaque minute ou à son tour suivant une action illégale. Succès renseignent le serveur, déclenchement de CI possible.
Pot de colle	LOG + Firewall	Verrouillage de connexion.
Rongeuse	VOL + Corruption	Corruption cible -1 / succès net (0 : actions de Corruption impossibles). Récupération 1 / minute.
Traqueuse	VOL + Corruption	Découvre la localisation physique de la cible.
Tueuse	Intuition + Firewall	VD = indice serveur + succès nets.

SPRITES

TYPE	A	C	T	F	RÉS	SO	SD	I/DI	PA	COMPÉTENCES	POUVOIRS
Coursier	N	N+3	N+1	N+2	N	2×N+3	2×N+3	(N × 2) +1/4	MAJ 1, MIN 5	Électronique, Piratage	Cookie, Hachage
Cracker	N	N+3	N+2	N+1	N	2×N+3	2×N+3	(N × 2) +2/4	MAJ 1, MIN 5	Électronique, Piratage	Fantôme, Suppression
Données	N+1	N	N+4	N+1	N	2×N+1	2×N+5	(N × 2) +4/4	MAJ 1, MIN 5	Électronique, Piratage	Camouflage, Filigrane
Erreur	N+3	N	N+1	N+2	N	2×N+3	2×N+3	(N × 2) +1/4	MAJ 1, MIN 5	Électronique, Piratage	Tempête d'électrons, Piège
Machine	N+1	N	N+3	N+2	N	2×N+1	2×N+5	(N × 2) +3/4	MAJ 1, MIN 5	Électronique, Ingénierie	Diagnostic, Prise de contrôle, Stabilité

ACTIONS MATRICIELLES (PP. 181-186)

ACTIONS	LÉGAL.	ACTION	TEST	TEST DE DÉFENSE	ACCÈS	RÉSUMÉ
Brouiller des signaux (I) (p. 181)	I	MAJ	Piratage (Guerre électronique) + LOG	Aucun	–	+ (succès) Bruit, rayon de 100 m.
Changer de mode d'interface (I) (p. 182)	L	MIN	Aucun	Aucun	–	Passer de RA à RV ou RV à RA. Impossible si connexion verrouillée.
Changer son icône (I) (p. 182)	L	MIN	Aucun	Aucun	–	Change icône à soi. , ne trompe pas la Perception matricielle.
Contrôler un appareil (I) (p. 182)	L	MAJ	Électronique + LOG	VOL + Firewall	U / A	Durée : jusqu'à élection ou abandon. Admin requis pour désactiver. Test (réserve Idem) pour action appareil si accès illégal. Échec contre plongée.
Crypter un fichier (I) (p. 182)	L	MAJ	Électronique + LOG	Aucun	U / A	Indice de cryptage = succès.
Décrypter un fichier (I) (p. 182)	I	MAJ	Piratage (Hacking) + LOG (Indice Cryptage)	Aucun	U	Pour consulter, modifier, supprimer, copier fichier crypté. Une bombe matricielle éventuelle doit être désamorcée avant.
Défense matricielle totale (L) (p. 182)	L	MAJ	Aucun	Aucun	–	Aucune action d'Attaque et +Firewall contre attaques jusqu'à fin du round.
Désamorcer une bombe matricielle (I) (p. 182)	I	MAJ	Piratage (Hacking) + LOG	Indice bombe × 2	U / A	Neutralise/efface en cas de réussite, sinon s'active (cf Poser une bombe).
Éditer un fichier (I) (p. 183)	L	MAJ	Électronique + LOG	(INT ou Corruption) + Firewall	U	Lire, créer, modifier, copier, effacer. 1 action/modif. (continue : 1 action/round) Échec si cryptage ou bombe (s'active).
Effacer une signature matricielle (I) (p. 183)	I	MAJ	Piratage (Hacking) + LOG	VOL + Firewall ou Firewall × 2	U	Prérequis: RES. Affecte le SS.
Empêtrer (I) (p. 183)	I	MAJ	Piratage (Cybercombat) + LOG	Traitement de données + Firewall	I	VD et réduc. T de (I + succès nets), 0 = actions matricielles impossibles. Récupération 1 / minute à partir du round suivant.
Entrer/sortir d'un serveur (I) (p. 183)	L	MIN	Aucun	Aucun	Spé.	Niveau d'accès requis selon serveur pour entrer, aucun pour sortir.
Envoyer un message (L) (p. 183)	L	MIN	Aucun	Aucun	–	Taille : audio (1 phrase), image, fichier. Plusieurs destinataires et enreg. ok.
Forcer l'accès (I) (p. 183)	I	MAJ	Piratage (Cybercombat) + LOG	VOL + Firewall	I / U	Cible a +2 en défense et +4 en SD si aucun accès et accès cible = Admin.
Formater un appareil (I) (p. 183)	L	MAJ	Électronique + LOG	VOL + Firewall ou Firewall × 2	A	Cible perd fonctions sans fil et est inaccessible de la Matrice.
Fureter (I) (p. 184)	I	MAJ	Piratage (Guerre électronique) + LOG	LOG ou Traitement de données + Firewall	A	Permet d'écouter, voir ou lire le flux de données, enreg. possible.
Imiter un ordre (I) (p. 184)	I	MAJ	Piratage (Guerre électronique) + LOG	Traitement de données ou Autopilote + Firewall	I	Appareil cible exécute l'ordre à sa prochaine action.
Percevoir la Matrice en RA (I) (p. 184)	L	MAJ (RA MIN (RV)	Électronique + INT	VOL + Corruption	–	Égalité = détection, succès nets donnent infos supplémentaires.
Pic de données (I) (p. 184)	I	MAJ	Piratage (Cybercombat) + LOG	Traitement de données + Firewall	I	VD (matriciels) [Attaque/2, arrondi au supérieur] + succès nets.
Planter un programme (I) (p. 184)	I	MAJ	Piratage (Cybercombat) + LOG	Traitement de données + IA	A	Spécifier nom avant. Reboot appareil nécessaire pour relancer programme.
Plonger dans un appareil riggé (I) (p. 184)	L	MAJ	Électronique + LOG	VOL + Firewall ou Firewall × 2	U / A	Impossible si quelq'un déjà plongé, ou tant qu'elle est pas éjectée.
Poser une bombe matricielle (I) (p. 185)	I	MAJ	Électronique + LOG	IA × 2	A	Indice = succès nets. Spécifier mot de passe et si bombe détruit le fichier. Activation : VD (matriciels) (indice × 4), s'efface et détruit fichier (optionnel).
Rebooter un appareil (I) (p. 185)	L	MAJ	Électronique + LOG	VOL + Firewall ou Firewall × 2	A	Appareil perd tous ses accès et réinitialise SS. Retour fin round suivant.
Recherche matricielle (I) (p. 185)	L	Étendu (10 min.)	Électronique + INT	Aucun	–	Dans la Matrice publique. cf Résultats d'investigation (p. 242), avec seuil × 3.
Rechercher empreinte numérique (I) (p. 185)	I	MAJ	Piratage (Hacking) + LOG	Seuil 1 si empreinte connue, 4 sinon	U	Renvoie 32 fichiers potentiels, /2 par succès net, dans serveur/appareil.
Reconfigurer les attributs matriciels (I) (p. 185)	L	MIN	Aucun	Aucun	–	Échanger 2 attributs ≠ 0 (même appareils ≠) ou changer programmes actifs.
Saturation (I) (p. 178) (Action d'Atout : 2 pts)	L	MAJ	Aucun	Aucun	–	Cible a Traitement de données -2 et max prog. actifs -1 jusqu'à fin prochain round.
Se cacher (I) (p. 185)	I	MAJ	Piratage (Hacking) + INT	(INT ou Corruption) + Traitement de données	–	Cible obligée de Percevoir la Matrice pour repérer, sauf si elle a un accès.
Se débrancher (I) (p. 185)	L	MAJ	Électronique + VOL	CHA + Traitement de données* ou Attaque + Traitement de données*	–	* Par verrouillage de connexion, sinon N/A. Choc d'éjection en RV.
Sonder l'accès (I) (p. 186)	I	Étendu (1 min.)	Piratage (Hacking) + LOG	VOL + Firewall ou Firewall × 2	I	Crée faille pdt (10 - IA/de serveur) h. Alerte seulement si échec critique. Permet Utiliser une backdoor avec + (succès net) dés. Action de Corruption.
Traquer une icône (I) (p. 186)	I	MAJ	Électronique + INT	(VOL ou Firewall) + Corruption	A	Cible localisée physiquement.
Utiliser une backdoor (I) (p. 186)	I	MAJ	Piratage (Hacking) + LOG*	VOL + Firewall	I	* +succès nets de Sonder). Action de Corruption. Donne accès Admin. , qui ne compte pas pour SS. Backdoor HS si échec, alerte si échec critique.
Vérifier son Score de Surveillance (I) (p. 186)	I	MAJ	Piratage (Hacking) + LOG (4)	Aucun	–	Donne SS actuel.

ACTIONS D'ATOUT

ACTIONS	TYPE	ATOUT	RÉSUMÉ
Placement parfait (Attaquer à distance)	MAJ	4	Réserve de dés complète pour chaque cible sur attaque de plusieurs cibles (via Attaques multiples ou mode de tir)
Tirer depuis un couvert (Attaquer à distance)	MAJ	2	Bénéfice du couvert sans action mineure Attaquer depuis un couvert
Viser les organes vitaux (toute attaque)	MAJ	5	Dommages +3 sur attaque réussie

ACTIONS D'ATOUT DE RIGGING (PLONGÉE)

ACTIONS	TYPE	ATOUT	RÉSUMÉ
Manœuvre risquée (Piloter)	MAJ	3	Seuil +1 au test pilotage d'un adversaire de course poursuite.
Mets la gomme (Piloter)	MAJ	4	ACC × 2 pdt 1 round, 1 case non résistée au véhicule.

BONUS D'ATOUT DE RIGGING (PLONGÉE)

BONUS	ATOUT
Pilotage précis (avant) : Maniabilité -1 pour le test	3
Signal hurlant (avant) : prochaine action ignore malus dus au Bruit	2

ACTIONS DE RIGGING

ACTIONS	TYPE	ATOUT
Attaquer (I)	MAJ	
Placement parfait (à distance)	MAJ	4
Tirer depuis un couvert (à distance)	MAJ	2
Viser les organes vitaux (toutes)	MAJ	5
Commander un drone (I)	min	
Contrôler drone à distance (I)	MAJ	
Plonger (rigger) (I)	MAJ	
Piloter (I)	MAJ	
Manœuvre risquée	MAJ	3
Mets la gomme	MAJ	4
Utiliser une CCR (I)	MAJ	

CONSOLE DE COMMANDE POUR RIGGER (CCR)

BONUS
Drones asservis, max 3 × indice
1 seule action pour donner un ordre à 1 à max des drones asservis
Traitement de données CCR utilisée pour initiative RV
CCR peut exécuter et partager max (Traitement de données) programmes et autosofts
Réduction de Bruit : -IA

VITESSES

M / RD	KM/H
10	12
20	24
30	36
40	48
50	60
60	72
70	84
80	96
90	108
100	120
110	132
120	144
130	156
140	168
150	180
160	192
170	204
180	216
190	228
200	240
300	360
400	480
500	600
800	960

CÂBLAGES DE CONTRÔLE

SITUATION	BONUS
Maniabilité	-(indice CCV)
Tests liés au véhicule	Remise d'Atout de 1
ATTRIBUT NORMAL	ATTRIBUT EN PLONGÉE
Constitution	Volonté
Force	Charisme
Agilité	Logique
Réaction	Intuition

CONTRÔLE DES VÉHICULES ET DRONES

	CONTRÔLE MANUEL	CONTRÔLE À DISTANCE*	RIGGER PLONGÉ	DRONE AUTONOME
Initiative	Initiative physique	Initiative RA ou RV	Initiative RV	Autopilote × 2 + 4D6
Réserve de dés de pilotage	Pilotage + REA	Pilotage + REA	Pilotage + INT	Manœuvre + Autopilote
Score Offensif (arme)	Selon arme	Selon arme	Selon arme	Selon arme
Réserve de dés d'attaque (arme de véhicule)	Ingénierie + LOG	Ingénierie + LOG	Ingénierie + LOG	Acquisition [Arme] + Senseurs
Score Offensif (percuter)	Pilotage + Senseurs	Pilotage + Senseurs	Pilotage + Senseurs	Manœuvre + Autopilote
Réserve de dés d'attaque (percuter)	Pilotage + REA	Pilotage + REA	Pilotage + INT	Manœuvre + Autopilote
Score Défensif	Pilotage + Blindage	Pilotage + Blindage	Pilotage + Blindage	Manœuvre + Blindage
Réserve de dés de défense	REA + INT	REA + INT	Intuition + INT	Évasion + Autopilote
Réserve de dés de résistance aux dommages	Résistance	Résistance	Résistance	Résistance
Réserve de dés de Perception	Perception + INT	Perception + INT	Perception + INT	Acuité + Senseurs
Réserve de dés d'infiltration et de filature	Pilotage + INT	Pilotage + INT	Pilotage + INT	Furtivité + Autopilote

* Penser à utiliser les attributs mentaux si vous êtes en RV

INDICES D'APPAREIL

APPAREIL	IA	EXEMPLES
Simple	1	Applications générales, terminaux publics, dispositifs de divertissement
Moyen	2	Dispositifs électroniques individuels standards, cyberware basique, véhicules, drones, armes, appareils de sécurité résidentiels
Intelligent	3	Véhicules de sécurité, dispositifs de sécurité corporatistes
Avancé	4	Appareils haut de gamme, betaware, véhicules et dispositifs de sécurité militaires
D'avant-garde	5	Deltaware, créditubes, véhicules et dispositifs de sécurité d'agents spéciaux
Extraordinaire	6	Dispositifs expérimentaux à plusieurs milliards de nuyens, navette spatiale

SEUILS DE DISSIMULATION

TAILLE	SEUIL	EXEMPLE
Grand	0	Canon d'assaut
Encombrant	1	Fusil d'assaut, épée, shotgun
Dissimulable	2	Matraque télescopique (déployée), mitraillette
Format de poche	3	Pistolets, Defiance T-250 canon court
Taille d'une paume	4	Paquet de cartes, pistolet de poche, matraque télescopique (rétractée), nerf de bœuf
Petit et fin	5	Une carte
Escamotable	6	Briquet
Petit	7	Un dé à six faces
Mini	8	Marqueur furtif RFID, compartiment digital, compartiment de contrebande, lame implantée, griffe implantée, éperon implanté
Minuscule	9	Traces de poudre
Microscopique	10	Une mouche sur votre épaule, poche corporelle

MODIFICATEURS DE DÉTECTION CHIMIQUE

SITUATION	MODIFICATEUR
Par tranche de 10 munitions	+1
Par grenade	+1
Par tranche de 30 g d'explosif non-plastic	+1
Par tranche de 100g d'explosif plastic	+1
Objet contenu dans du plastique	-1

TOXINES & DROGUES

TOXINES	VECTEUR	RAPIDITÉ	DURÉE	VIRUL.	EFFET
Gaz lacrymogène/incapacitant	Inhalation	1 round	(6 - Constitution) × 5 min, mini. 5 min	8	État Désorienté, état Nauséeux, dommages étourdissants
Gamma-Scopolamine	Injection	Immédiate	(6 - Constitution) × 30 min, mini. 30 min	12	État Désorienté, état Immobilisé, sérum de vérité (voir description).
Narcoject	Injection	Immédiate	(6 - Constitution) heures, mini. 1 heure	15	Dommages étourdissants
Gaz vomitif	Inhalation	3 rounds	(6 - Constitution) min, mini. 1 minute	9	État Désorienté, état Nauséeux
Neuro-Stun (VIII, IX, X)	Contact	1 round	(6 - Constitution) × 10 min, mini. 10 min	VIII 9 ; IX 12 ; X 15	État Désorienté, dommages étourdissants
Gaz poivre	Inhalation	1 round	(8 - Constitution) × 20 min, mini. 20 min	11	État Aveuglé I, état Désorienté, état Nauséeux, dommages étourdissants
Seven-7	Contact	1 round	(6 - Constitution) × 10 min, mini. 10 min	12	État Aveuglé I, état Désorienté, état Nauséeux, dommages physiques
DROGUES					
Alcools	Ingestion	1 minute	(8 - Constitution) heures, mini. 1 heure	6	Réaction -1, Logique -1, Endurance à la douleur (p. 74)
Bliss (Extase)	Inhalation, Injection	1 round	(6 - Constitution) heures, mini. 1 heure	8	Réaction -1, Volonté -1, Endurance à la douleur (p. 74)
Cram	Ingestion, Inhalation	10 min	(12 - Constitution) heures, mini. 1 heure	8	Réaction +1, dés d'initiative +1D6
Deepweed	Ingestion, Inhalation	Immédiate	(6 - Constitution) heures, mini. 1 heure	7	Volonté +1, force les personnages Éveillés à percevoir l'astral
Jazz	Inhalation	Immédiate	10 × 1D6 min	9	Réaction +1, dés d'initiative +2D6
Kamikaze	Inhalation	Immédiate	10 × 1D6 min	10	Constitution +1, Agilité +1, Force +2, Volonté +1, dés d'initiative +2D6, Endurance à la douleur (p. 74)
Long cours	Injection	10 min	4 jours	11	réduit le besoin de dormir.
Nitro	Inhalation	1 round	10 × 1D6 min	12	Force +2, Volonté +2, Perception +2, dés d'initiative +1D6, Endurance à la douleur (p. 74)
Novacoke	Inhalation, Injection	1 round	(10 - Constitution) heures, mini. 1 heure	12	Réaction +1, Charisme +1, Perception +1, Endurance à la douleur (p. 74)
Psyché	Ingestion	10 min	(12 - Constitution) heures, mini. 1 heure	8	Intuition +1, Logique +1
Zen	Inhalation	5 min	10 × 1D6 min	7	Réaction -2, Volonté +1, -1 dé pour les actions basées sur des attributs physiques

DISPONIBILITÉS

INDICE	CIRCONSTANCES
1	On trouve ces objets presque n'importe où. Si vous êtes dans une région relativement civilisée, vous n'avez qu'à parcourir quelques pâtés de maisons pour trouver un endroit où ils sont en vente.
2	Ces objets sont un peu plus spécialisés, mais cela signifie simplement que vous devrez chercher un magasin vendant ce type de marchandises au lieu de les trouver dans votre Stuffer Shack local.
3	Ce sont des articles de boutique, le genre d'objets recherchés par les passionnés ou produits en petites quantités. Ce ne sont pas les objets les plus rares, mais on ne les trouve pas dans beaucoup de boutiques des conurbations.
4	Nous entrons dans le domaine du marché spécialisé. Ce ne sont pas des produits pour le marché de masse et leurs fonctions spécialisées ne sont pas accessibles à tous. Peu de gens en possèdent dans une conurbation et ils sont en quantités limitées.
5	Objets véritablement spécialisés. Il peut s'agir d'objets de collection ou de produits pour un public très limité, mais ils sont très difficiles à trouver.
6	Ce sont des objets rares souvent artisanaux. Ils sont fabriqués dans de petits ateliers ou chez des fabricants spécialisés et vous ne les trouverez jamais chez un grand détaillant. Avec une recherche intensive, vous pouvez espérer trouver un revendeur qui vous en cédera un.
7	Ces objets ne sont normalement pas disponibles en rayon. Ils sont faits sur mesure et il faut les commander.
8	Identique à l'indice 7, mais vous devrez prendre rendez-vous pour en commander un ; il se peut aussi qu'on vérifie vos antécédents en fonction de critères obscurs retenus par les fabricants.
9	Les objets les plus rares que l'on puisse acheter. Vous devez juste trouver la personne qui acceptera votre argent. Posséder un tel objet vous identifie comme un membre de l'élite et en vendre un vous permet de gagner beaucoup d'argent à cause de sa rareté.

SCANNER MILLIMÉTRIQUE

APPAREIL	SEUIL	SITUATION	SEUIL
Cyberware standard, armes	1	1 ou 2 implants/objets	+3
Alphaware, autres objets	2	3 ou 4 implants/objets	+2
Betaware	3	5 ou 6 implants/objets	+1
Deltaware	5+	7+ implants/objets	—

INDICES DE RÉSEAU

INDICE	DESCRIPTION
1	Nouveau en ville et qui connaît peu de gens.
4	Chef de gang.
6-7	Maire ou politicien local.
9	Cadre moyen d'une corpo multinationale.
11-12	Personnalité régulièrement dans les informations.

TESTS SOCIAUX

INFLUENCE	DÉFENSE
Influence + Charisme	Volonté + Intuition
Influence + Logique	Volonté + Logique

ESCROQUERIE	DÉFENSE
Escroquerie + Charisme	Volonté + Intuition

INDICES DE LOYAUTÉ

INDICE	DESCRIPTION
1-2	Les affaires sont les affaires. La relation est purement mercenaire, basée uniquement sur des considérations économiques. Les gens impliqués pourraient même ne pas s'apprécier, et ils ne s'offriront aucune sorte de traitement de faveur.
3-4	À la régulière. La relation relève encore seulement des affaires, mais les différentes parties se traitent avec un minimum de respect mutuel.
5-6	Connaissance. Les gens impliqués dans cette relation sont amicaux, mais en faire des amis serait sans doute se faire des idées. Le contact veut bien être importuné par de petits détails pour le personnage mais ne risquera pas sa peau pour lui.
7-8	Pote. C'est une amitié réelle, ou au moins un solide respect mutuel. Le contact pourra se mettre en quatre pour le personnage en cas de besoin.
9-10	Je te couvre. Les parties se connaissent et se font mutuellement confiance, et ce depuis un certain temps. Le contact soutiendra le personnage même dans des situations risquées.
11-12	Ami pour la vie. Le contact et le personnage se feront tuer l'un pour l'autre, si c'est ce qu'il faut.

EXEMPLES DE GAIN D'ATOUT LORS DES TESTS SOCIAUX

CAS GÉNÉRAUX

ATOUT À L'ORATEUR	ATOUT À L'AUDITEUR
L'orateur est présenté par une personne de confiance.	On a mis en garde l'auditeur contre l'orateur.
L'auditeur est disposé à écouter des gens comme l'orateur.	L'auditeur nourrit certains préjugés vis-à-vis du groupe auquel appartient l'orateur.
L'apparence de l'orateur cadre parfaitement avec son rôle.	L'apparence de l'orateur ne cadre pas du tout avec ce qu'il prétend être.
L'auditeur est attiré par l'orateur.	L'auditeur éprouve un profond dégoût pour l'orateur.
L'auditeur a un intérêt certain à écouter l'orateur.	L'auditeur sait que ce que lui dit l'orateur est dangereux.
Les pensées et/ou les émotions de l'auditeur sont influencées par la magie.	

ESCROQUERIE

ATOUT À L'ORATEUR	ATOUT À L'AUDITEUR
L'auditeur est désespéré.	L'auditeur est en position de sécurité et il est prudent.
L'orateur a des éléments convaincants pour étayer ses propos.	L'orateur a été surpris en train de mentir.

ÉTIQUETTE

ATOUT À L'ORATEUR	ATOUT À L'AUDITEUR
L'orateur a une plus grande expérience de ce domaine.	L'auditeur a une plus grande expérience de ce domaine.
L'orateur est présenté par une personne de confiance.	L'orateur est associé à des gens que l'auditeur n'apprécie pas ou auxquels il ne fait pas confiance.

INTIMIDATION

ATOUT À L'ORATEUR	ATOUT À L'AUDITEUR
L'orateur est de toute évidence plus puissant physiquement que l'auditeur.	L'auditeur est de toute évidence plus puissant que l'orateur.
L'auditeur n'a aucun moyen facile de partir.	L'orateur sait que les secours arrivent.

LEADERSHIP

ATOUT À L'ORATEUR	ATOUT À L'AUDITEUR
L'orateur a la confiance de ceux qu'il tente de diriger.	Les auditeurs ont de bonnes raisons de se méfier de l'orateur.
L'orateur a un statut supérieur à l'auditeur.	L'auditeur a un statut supérieur à l'orateur.

NÉGOCIATION

ATOUT À L'ORATEUR	ATOUT À L'AUDITEUR
L'auditeur est désespéré.	L'orateur manque d'expérience ou de maîtrise du métier.
L'orateur partage des informations importantes qu'ignore l'auditeur.	L'orateur partage des informations inutiles ou préjudiciables à l'auditeur.

ACTIONS D'ATOUT

ACTIONS	TYPE	ATOUT	RÉSUMÉ
Haranguer (Influence)	MAJ	4	+1 pt d'Atout / succès d'Influence + CHA, chaque point à 1 personne différente.
Inspiration soudaine (toutes)	N/A	1	Utiliser Inexpérimenté une compétence sans malus.
L'ami d'un ami (Influence)	MAJ	Réseau + Loyauté	Obtenir un contact temporaire
Se mettre quelqu'un dans la poche (Influence (Étiquette))	MAJ	4	Faire bonne impression sur 1 PNJ qui fera en sorte de ne pas vous nuire/de vous couvrir.

BONUS D'ATOUT

BONUS	ATOUT
Graisser la patte d'un contact : Loyauté +1 pour 1 test.	2

EFFET DE RÉPUTATION

SCORE	EFFET
+10 et plus	Remise d'Atout de 1 interactions sociales avec forces de l'ordre, public lambda et autres runners. Criminels endurcis ont Remise d'Atout de 1 contre PJ.
-10 et moins	Remise d'Atout de 1 interactions sociales avec criminels endurcis. Forces de l'ordre, public lambda et autres runners ont Remise d'Atout de 1 contre PJ.

MODIFICATEURS DE RÉPUTATION

ACTION	MODIFICATEUR
Participer en public à une action violente qui provoque la mort d'un badaud	-1
Participer en public à une action violente qui provoque la mort de plusieurs badauds	-3
Être vu en train de tuer un officier de police	-2
Connu pour avoir porté préjudice à des gens dans le besoin	-1
Avoir kidnappé ou torturé une personne innocente pour atteindre ses objectifs	-1
Ne pas avoir respecté un accord avec M. Johnson	-1
Avoir été vu en train de soigner des badauds blessés	+1
Partager une partie de sa richesse avec des citoyens opprimés	+1
Réduire ses tarifs pour travailler pour des gens qui n'occupent pas une position de pouvoir	+1
Tenir une promesse à long terme sans se faire payer	+1
Désamorcer une situation potentiellement explosive	+1
Sauver une personne célèbre en péril	+2

PRESSION

RÉSULTAT DE 2D6+MODIFICATEURS EN FIN DE SÉANCE	PRESSION
9	+1
15	+2

MODIFICATEURS DE PRESSION

CIRCONSTANCES DÉFAVORABLES AU COURS DE LA SÉANCE	MODIFICATEUR AU TEST DE PRESSION	CIRCONSTANCES FAVORABLES AU COURS DE LA SÉANCE	MODIFICATEUR AU TEST DE PRESSION
Il y a eu une intense violence	+1	Les runners ont effectué des actions illégales sans attirer l'attention	-1
Il y a eu un meurtre	+1	M. Johnson a utilisé ses contacts pour étouffer certains aspects du run	-1
Il y a eu un contact hostile avec un individu riche et/ou influent	+1	Les runners ont versé suffisamment de pots-de-vin pour que leurs actions ne s'ébruient pas	-1
Il y a eu un contact direct avec un dragon inférieur	+1	Les runners ont des contacts dans les forces de l'ordre qui leur permettent d'arranger les choses	-1
Il y a eu un contact direct avec un Grand Dragon	+2	Les runners ont fait suffisamment d'efforts pour se disculper de toute participation à des événements malheureux	-1
Il y a eu une couverture médiatique (y compris matricielle) des actions des runners	+1	Tous les runners de l'équipe ont une réputation comprise entre -5 et +5 (indiquant qu'ils ne sont pas, ou très peu, connus)	-1
Il y a au sein de l'équipe au moins un runner avec une Réputation supérieure à 10 ou inférieure à -10 (indiquant qu'il est particulièrement connu)	+1		

RÉDUIRE LA PRESSION

MÉTHODE	DESCRIPTION
Faire appel à un Contact	Contact avec Réseau 3+, faveur majeure. Loyauté -1, Pression -2.
Dessous-de-table	Pression -1 / 1 000 ¥ / personne.
Faire profil bas	Pression -1 / mois sans run. Max -3 / an.
Trouver un bouc émissaire	Appréciation MJ, Pression -3 min. Si réduite à 10, pas d'effet pour ce niveau. Si réduite à 9, effet du niveau 10 s'applique à nouveau quand il sera atteint.

EFFETS DE PRESSION

PRESSION	EFFET
0-3	Aucun effet
4-6	Le temps d'intervention des forces de l'ordre est réduit de 25 %
7-9	Le temps d'intervention des forces de l'ordre est réduit de 50 %
10	Quand les runners atteignent ce niveau, le SIN avec l'indice le plus bas détenu par l'équipe est brûlé, considéré comme criminel et déclenchera l'alerte s'il est utilisé
11-13	Deux agents des forces de l'ordre supplémentaires interviennent en cas de signalement des runners
14-16	Les runners sont sur la liste des personnes les plus recherchées des forces de l'ordre, d'une des Big Ten ou d'une grande nation ; cela implique qu'ils doivent régulièrement échapper aux traques lancées contre eux. Cette traque peut se prolonger au-delà des frontières nationales ou corporatistes en fonction des accords internationaux ou intercorporatistes
17+	La pression exercée par l'entité définie au niveau précédent s'accroît : des troupes d'élite (comme les Samouraïs rouges ou les Wildcats sioux) sont envoyées contre les runners. La traque ignore les frontières puisque les poursuivants opèrent en tant que actifs sacrificiels.

IDÉES DE COMPLICATIONS ET D'ÉCHECS CRITIQUES

COMPLICATIONS DE BASE

Vous laissez un objet important derrière vous en tentant de franchir un obstacle.	Vous vous tordez la cheville (subissez l'état Entravé).	On vous a reconnu, ce qui peut vous causer des ennuis ou vous valoir un ennemi.
Spasmes musculaires (-1 dé à tous les tests pour le reste de la scène)	Votre manière de faire est tellement grotesque que vous perdez l'avantage ou toute chance de faire peur ou d'intimider les témoins de votre haut fait jusqu'à la fin de la scène. (Pas de gain d'Atout possible contre ces témoins)	Quelque chose irrite un de vos yeux. Subissez l'état Aveuglé I jusqu'à ce que vous utilisiez une action mineure pour nettoyer votre œil.

ÉCHEC CRITIQUES DE BASE

Vous avez été repéré par les autorités locales qui interviennent avec une force proportionnelle à la menace que vous représentez.	Vous vous blessez (actions physiques). Subissez 3 cases de dommages non résistés.	Vous donnez l'avantage d'Atout à votre opposition.
Vous êtes Fatigué ou Désorienté.	Le résultat de votre action est l'opposé de ce que vous cherchiez à obtenir. Vous êtes conscient de votre échec.	Quoi que vous vouliez accomplir, il se produit l'inverse. Vous n'êtes pas conscient de cet échec à moins que ce soit un effet immédiat.

COMPLICATIONS (ATTAQUES À DISTANCE)

Votre tir réussit peut-être, mais votre arme s'enraye. Il faut une action majeure pour régler le problème.	Visueur désaligné (-1 dé à tous les tests d'attaque avec cette arme pour le reste du combat).	Votre tir vous a demandé de vous exposer dangereusement : le prochain adversaire vous prenant pour cible gagne l'avantage d'Atout contre vous.
Votre tir réussit peut-être, mais le recul vous fait lâcher votre arme.	Votre tir touche peut-être, mais votre posture n'est pas maîtrisée et vous prenez un choc à cause du recul de votre arme. Vous êtes Désorienté jusqu'à la fin de votre prochain tour.	Les munitions explosives ne fonctionnent pas.

ÉCHEC CRITIQUES (ATTAQUES À DISTANCE)

Votre arme s'enraye. L'arme devra être réparée avant de pouvoir être réutilisée.	Votre arme explose, vous subissez l'état Aveuglé II et votre arme est définitivement détruite.	Balle perdue : vous touchez un « passant innocent » (n'oubliez pas de gérer la Pression en conséquence).
Votre arme explose, vous infligeant la moitié de sa VD de base en dommages, auxquels vous résistez normalement. Votre arme est définitivement détruite.	Tir accidentel (vous vous touchez vous-même ou un allié situé à moins de 1 mètre pour la moitié de la VD de base de l'arme).	Votre tir touche quelque chose qui explose, s'enflamme, ou déclenche un autre effet dommageable vous affectant vous ou vos alliés. La VD de l'effet est celle de l'arme utilisée, avec une dispersion et inflige un Statut néfaste au choix du MJ.

COMPLICATIONS (ATTAQUES DE MÊLÉE)

Votre prise se relâche (-1 dé à votre prochaine attaque après réajustement).	Sous l'impact du coup, vous laissez échapper votre arme qui tombe au sol à vos pieds.	Votre arme se coince ou se fiche dans un élément de décor. Un test étendu d'Agilité + Force (VD de base de l'arme) est nécessaire pour la décoincer.
Arme endommagée (VD de base -1)	Dans votre élan, vous perdez l'équilibre, vous êtes À terre.	Arme endommagée (SO -3)

ÉCHEC CRITIQUES (ATTAQUES DE MÊLÉE)

Votre arme se brise sans infliger de dommages et est définitivement détruite.	Vous perdez votre arme (elle tombe à 3D6 mètres, jet de déviation p. 119 pour la direction).	Vous manquez votre adversaire et êtes emporté par l'élan, ce qui vous rend vulnérable (votre adversaire gagne 1 point d'Atout).
Votre coup s'abat brutalement sur le sol ou le décor au lieu de votre cible et le choc en retour vous Désoriente jusqu'à votre prochain tour.	Bourde (vous vous touchez vous-même ou un autre personnage situé à moins de 1 mètre pour la moitié de la VD de base de l'arme).	L'arme vole en éclat, et vous blesse (résistez à la moitié de la VD de base de l'arme). Votre arme est définitivement détruite.

COMPLICATIONS SOCIALES

Une quinte de toux interrompt momentanément la conversation. Vous ne pourrez pas utiliser d'Atout sur votre prochain test.	Vous obtenez peut-être gain de cause, mais votre interlocuteur pense que vous l'avez roulé.	Vous convainquez peut-être votre interlocuteur mais avez dit quelque chose qui le vexe (vous ne vous en rendez pas compte)
Vous convainquez peut-être votre interlocuteur, mais avez dit quelque chose qui le vexe (vous vous en rendez compte)	Cet interlocuteur mentionne quelque chose qui vous déplaît et vous lui êtes désormais hostile.	La conversation devient personnelle et vous révélez à votre interlocuteur un indice important sur votre véritable identité.

ÉCHEC CRITIQUES SOCIAUX

Vous insultez par inadvertance votre interlocuteur. Il devient hostile et si c'est un contact, il perd 1 en Loyauté.	Votre attitude est suspecte, votre interlocuteur n'a plus confiance en vous et essaie de partir le plus rapidement possible.	Votre interlocuteur devient trop suspect pour poursuivre la rencontre. Vous devez partir au plus vite.
Vous êtes persuadé que votre interlocuteur vous arnaque.	Votre tentative d'intimidation vous décrédibilise et votre interlocuteur vous attaque immédiatement pour vous donner une leçon.	La conversation devient personnelle et vous révélez à votre interlocuteur une information importante et secrète à votre sujet, qu'il pourra utiliser comme moyen de pression contre vous.

COMPLICATIONS (LANCEMENT DE SORTS)

Geste mal effectué (Drain +1)	Contrecoup, vous ne pouvez pas lancer de sort jusqu'à la fin du prochain round (le sort qui a causé le contrecoup fonctionne, ou pas, normalement).	Votre sort provoque des effets visuels et sonores imprévus importants, merci la discrétion.
Vous avez canalisé trop de mana, le sort peut fonctionner, mais a une aire d'effet de 2 mètres de rayon (augmentée de 2 mètres s'il s'agissait d'un sort à aire d'effet) et son Drain est augmenté de 2.	Vous avez canalisé trop de mana, le sort peut fonctionner, mais le Drain est physique.	Contrecoup, vous subissez une VD de 1, plus 1 par ajustement. Ces dommages sont du type contraire du Drain (physique s'il est étourdissant et inversement).

ÉCHECS CRITIQUES (LANCEMENT DE SORTS)

Contrecoup : vous encaissez le Drain sans résistance. Vous devez réussir un test de sang-froid avant de pouvoir le relancer sans problème.	Le sort se retourne contre vous ou un allié (vos alliés et vous en cas d'effet de zone) : l'effet est calculé par la règle d'achat de succès.	Le Drain du sort est subi par votre allié le plus proche ou par tous vos alliés dans la zone d'effet d'un sort de zone.
Contrecoup : vous êtes Paniqué jusqu'à réussir un test de sang-froid (Drain).	Le sort a l'effet inverse (l'effet est calculé par la règle d'achat de succès).	Blocage : vous ne pouvez plus lancer ce sort tant que vous n'aurez pas médité et réussi un test étendu de Volonté + attribut de tradition (Magie + Drain, 1 h).

IDÉES DE COMPLICATIONS ET D'ÉCHECS CRITIQUES (SUITE)

COMPLICATIONS D'INVOCATION

L'esprit invoqué prend en grippe un autre esprit au service de l'invocateur, ou à défaut, un(e) camarade de l'invocateur. Si l'invocation échoue, c'est un esprit déjà invoqué qui se « vexe ».

L'esprit invoqué n'a pas le(s) bon(s) pouvoir(s) optionnel(s). Le MJ le(s) détermine aléatoirement.

L'esprit invoqué est contrarié pour une raison inconnue de l'invocateur et obéit de mauvaise grâce, avec une touche de mauvaise foi.

Erreur d'invocation, le Drain est augmenté de 1.

L'esprit invoqué est trop enthousiaste et pataud.

Erreur d'invocation, le Drain est physique.

ÉCHECS CRITIQUE D'INVOCATION

Esprit incontrôlé : l'esprit invoqué se matérialise pendant (succès de l'esprit au test opposé d'Invocation) rounds pour causer le maximum de dégâts et de victimes, à commencer par son invocateur.

Rien ne se passe en apparence. En réalité, l'esprit apparaît dans les (Magie × 100) mètres, désorienté et sauvage. Il porte la signature de son invocateur.

C'est bon ! Non, on plaisante. L'esprit que vous invoquez prétend que tout va bien, mais il cherche à être libre. Une fois libéré, il se consacre à ses propres désirs et missions (au choix du MJ), mais porte encore la signature de celui qui l'a invoqué.

L'invocateur est tellement ébranlé que toute invocation préalablement en cours prend fin.

L'invocateur subit un pouvoir de l'esprit invoqué, à la discrétion du MJ, comme une marque, un avertissement.

L'esprit prend le contrôle de l'esprit de l'invocateur pendant (Puissance) minutes, comme s'il usait du pouvoir Influence sur lui.

COMPLICATIONS MATRICIELLES

Vous attirez l'attention : les tests de Percevoir la Matrice effectués contre vous gagnent une remise d'Atout de 1 jusqu'à déconnexion.

Connexion ralentie. Score d'Initiative réduit de 3 points.

Votre action provoque des remous dans la Matrice : votre SS augmente de 3.

Feedback viral. Un attribut matriciel est réduit de 1 point jusqu'à réparation.

Court-circuit ! Un court-circuit dans le deck vous inflige l'état Électrocuté ainsi qu'à tous ceux en contact avec vous.

Feedback viral : tous les attributs matriciels sont réduits de 1 point jusqu'à ce que vous puissiez rebooter.

ÉCHECS CRITIQUE MATRICIELS

Connexion interrompue. Choc d'éjection immédiat.

Vous êtes repéré par DIEU. Quel que soit votre Score de Surveillance actuel, DIEU va s'abattre sur vous. Les agents matriciels arrivent en 2 rounds de combat et l'équipe dans le monde réel sera à proximité de votre localisation dans 2 minutes (ou vous suivra par satellite si vous êtes dans un coin paumé).

Vous êtes identifié comme une menace ; votre localisation et votre persona sont enregistrés par DIEU. Vous commencez avec un Score de Surveillance de 20 à chaque fois que vous vous connectez. Pour régler ce problème, vous devez changer le code de base de votre deck et modifier votre persona avec un test étendu d'Ingénierie + LOG (20, 1 heure).

Feedback viral Un attribut matriciel est réduit de 1 point jusqu'à réparation.

Biofeedback : vous subissez les effets d'un choc d'éjection sauf la déconnexion.

Pris au piège : vous subissez un verrouillage de connexion.

COMPLICATION DE PILOTAGE

Un objet heurte le pare-brise ou les capteurs ; vous êtes surpris et ne pouvez pas gagner d'Atout jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Un objet brise votre pare-brise. Les occupants des places avant doivent résister à des dommages 3P avec leur Constitution ; des dommages 2P pour les occupants des places arrière. Vous n'avez plus de pare-brise. Le coût des réparations est de 2 % le prix du véhicule.

Pneu crevé, refroidisseur bloqué, aileron endommagé, moteur arrêté, etc. Quelque chose qui va vous handicaper ou vous obliger à vous arrêter bientôt (1D6 rounds).

Vous heurtez un obstacle sur votre trajectoire. Le véhicule subit 2 cases de dommages non résistés.

Invités : vos prouesses ont attiré l'attention de KE, d'un gang, ou votre adversaire reçoit du renfort.

Objet sur votre trajectoire (test d'accident, seuil du test de Maniabilité + 1).

ÉCHECS CRITIQUE DE PILOTAGE

Perte de contrôle ; accident automatique. Tous les occupants résistent à des dommages d'accident en se basant sur la vitesse au moment de l'accident.

Problème moteur : votre Intervalle de vitesse est divisé par 2. Le coût des réparations est de 20 % le prix du véhicule ou 10 % et requiert un test étendu d'Ingénierie + LOG (10, 1 jour). N'oubliez pas que vous avez besoin d'un garage ou d'une infrastructure similaire pour réparer de tels dommages.

Portière arrachée : le pilote ou un passager ne peut plus bénéficier de la protection du véhicule et doit résister à des dommages 3P avec sa Constitution ; des dommages 2P pour les autres occupants sur la rangée. Le coût des réparations est de 5 % le prix du véhicule

Passant innocent : vous percutez un passant. N'oubliez pas de gérer la Pression en conséquence.

Une pierre a perforé votre batterie ou votre réservoir d'essence. Vous n'aurez plus d'énergie/de carburant dans 10 rounds de combat. Test étendu d'Ingénierie + LOG (12, 1 heure) pour réparer.

Surcharge : vous êtes éjecté d'un véhicule dans lequel vous étiez plongé ou tous les autosofts de votre CCR plantent.

COMPLICATION DE PERCEPTION

Que vous réussissiez ou non, votre attention est détournée par un autre événement sans rapport avec l'action (vous perdez votre prochaine action Majeure).

Vous interprétez mal ce que vous repérez.

Vous êtes tellement concentré sur ce que vous observez que vous en oubliez ce qui vous entoure (ratant un danger, etc. ; vous ne pouvez pas agir contre autre chose que ce que vous avez observé jusqu'à la fin de votre prochain tour)

Vous êtes tellement concentré sur ce que vous observez que vous commettez une maladresse risquant de vous faire repérer (remise d'Atout de 1 pour vous repérer jusqu'à votre prochain tour).

Votre hypervigilance a un coût : vous êtes Fatigué I jusqu'à ce que vous puissiez prendre 1 heure de repos (sur une surveillance de longue durée).

Vous repérez ce qu'il y a à repérer, mais également autre chose de similaire qui est en fait sans rapport/intérêt (mais vous ne le savez pas encore).

ÉCHECS CRITIQUE DE PERCEPTION

Vous confondez cette personne lambda avec celle qui vous intéresse.

Vous interprétez le contraire ce que vous observez.

Vous marchez sur un indice ou le détruisez d'une façon ou d'une autre.

Vous prenez un allié pour un ennemi et agissez immédiatement en conséquence.

Vous ne repérez rien, mais vous êtes sûr qu'il y a quelque chose et ça vous rend (très) nerveux. Vous réagissez par réflexe à la première stimulation sensorielle. Typiquement, vous attaquez la première chose qui bouge dans votre champ de vision.

Fausse piste : vous « trouvez » une information, un indice, une piste, ou un ennemi/intrus/cible, qui n'existe que dans votre tête.

ESPRIT DES AÎNÉS (ÂMES SOEURS)

PUISSANCE

SERVICES

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS	ME	MONITEUR D'ÉTAT
P+1	P	P+2	P-2	P	P	P+1	P	P	P	(P/2)+8	



SCORE DÉFENSIF (PHYSIQUE)

SCORE DÉFENSIF (VS ARMES MAGIQUES)

SCORE DÉFENSIF (ASTRAL)

INITIATIVE PHYSIQUE

INITIATIVE ASTRALE

DÉPLACEMENT

CALCUL

VALEUR

(1,5×P)+1

P+1

P+1

[(P×2)+3]/2

[(P×2)+1]/3

MAJ 1, MIN 3

MAJ 1, MIN 4

5/10/+1

COMPÉTENCE

RANG

ATTRIBUT

DÉS

Astral

P

INT

Combat rapproché

P

AGI

Perception

P

INT

Sorcellerie

P

MAG

ATTAQUES

NOM

DESCRIPTION

DÉS

VD

SO

NOTES

Mains nues

[VD (P)P, Scores Offensifs (P × 2)/(P × 2) -2/(P × 2) -8/(P × 2) -10/-]

Frigorifié

POUVOIRS

NOM

TYPE

ACTION

PORTÉE

DURÉE

EFFET

Accident

P

MAJ

LdV

I

(P×2) contre RÉA+CHA. Inflige complication à 1 cible si réussite, échec critique si 4 succès nets.

Confusion

M

MAJ

LdV

M

(P×2) contre LOG+VOL. Cible subit Désorienté et Confus, indice = succès nets.

Conscience

P

Auto

P

Toujours

Dissimulation

P

MAJ

LdV

M

Invisible (supérieur) (P) sur (P) cibles métahumaines (CON > 5 compte double), ×5 cibles plus petites. Action Observer attentivement pour potentiellement repérer. Dissimulés se voient entre eux.

Forme astrale

M

Auto

P

Toujours

Comme projection astrale.

Garde

P

MAJ

LdV

M

(P) cibles ont +P contre Accident, complications annulées, échecs critiques deviennent simples.

Influence

M

MAJ

LdV

I

(P×2) contre LOG+VOL. implante 1 suggestion dans la cible. Celle-ci peut faire 1 nouvelle défense (ajout succès aux anciens) si réalise que la suggestion est incongrue/contraire à sa mentalité. Atout possible avant jet si pensée trop étrangère ou viole instincts de base.

Matérialisation

M

MAJ*

P

M

Nature duale. Immunité aux armes normales (SO + P/2, P/2 succès auto contre dommages, aucun dommage si VD modifiée < P/2). * Action MIN pour dématérialiser.

Recherche

P

MAJ

Spé.

Spé.

Test étendu (P×2) (5, 10 min.). Seuil +1/km, +(P rune)×5, +(MAG×3) Dissimulation, +5 pour cible non vivante. Esprit ou invocateur doit avoir image mentale cible. Recherche possible sans Matérialisation contre cibles vivantes.

Sens accrus

P

Auto

P

Toujours

Vision nocturne, vision thermographique

POUVOIRS OPTIONNELS

NOM

TYPE

ACTION

PORTÉE

DURÉE

EFFET

☐ Mouvement

P

MAJ

LdV

M

Déplacement cible × / ÷ P (max), peut entraîner jet d'Athlétisme. Si cible non consentante, (P×2) contre LOG+VOL, succès net (max P) comme ×/÷ déplacement.

☐ Peur

M

MAJ

LdV

Spé.

(P×2) contre LOG+VOL. Cible fuit hors de vue puis Paniquée et Effrayée. Peur pdt 1 round/succès net créature, état pdt double. Défense à nouveau pour se confronter à l'esprit après.

☐ Psychokinésie

P

MIN

LdV

M

Déplace un objet par l'esprit. FOR/AGI = succès de (P×2), vitesse = 10m/round. Attaques à distance et Combat rapproché possibles.

☐ Sort inné

Sort

MAJ

Sort

Sort

N'importe quel sort connu par invocateur (1 seul). Règles standards, réserve et résistance Drain : (P×2).

ESPRITS DE L'AIR

PUISSANCE

SERVICES

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS	ME	MONITEUR D'ÉTAT
P-2	P+3	P+4	P-3	P	P	P	P	P	P	(P/2)+8	

	CALCUL	VALEUR	COMPÉTENCE	RANG	ATTRIBUT	DÉS
SCORE DÉFENSIF (PHYSIQUE)	(1,5×P)-2	_____	Arme exotique (Attaque élémentaire)	P	AGI _____	_____
SCORE DÉFENSIF (VS ARMES MAGIQUES)	P-2	_____	Astral	P	INT _____	_____
SCORE DÉFENSIF (ASTRAL)	P	_____			VOL _____	_____
INITIATIVE PHYSIQUE	[(P×2)+4]/2	_____ MAJ 1, MIN 3	Athlétisme	P	AGI _____	_____
INITIATIVE ASTRALE	(P×2)/3	_____ MAJ 1, MIN 4			FOR _____	_____
DÉPLACEMENT		5/10/+5	Combat rapproché	P	AGI _____	_____
			Perception	P	INT _____	_____
					LOG _____	_____

ATTAQUES NOM	DESCRIPTION	DÉS	VD	SO	NOTES
Mains nues	[VD 2E, Scores Offensifs (P×2)+1/-/-/-/-]	_____	_____	_____	
Attaque élémentaire	[VD (P)P, Scores Offensifs (P × 2)/(P × 2) -2/(P × 2) -8/(P × 2) -10/-]	_____	_____	_____	Frigorifié
Engloutissement	[(VD (P)P, puis (P+2)E, Score Offensif (P×3)+1/-/-/-/-]	_____	_____	_____	Fatigué I

POUVOIRS NOM	TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE	EFFET
Accident	P	MAJ	LdV	I	(P×2) contre RÉA+CHA. Inflige complication à 1 cible si réussite, échec critique si 4 succès nets.
Confusion	M	MAJ	LdV	M	(P×2) contre LOG+VOL. Cible subit Désorienté et Confus, indice = succès nets.
Conscience	P	Auto	P	Toujours	
Dissimulation	P	MAJ	LdV	M	Invisible (supérieur) (P) sur (P) cibles métahumaines (CON > 5 compte double), ×5 cibles plus petites. Action Observer attentivement pour potentiellement repérer. Dissimulés se voient entre eux.
Engloutissement (Air)	P	MAJ	C	M	Voir Attaques
Forme astrale	M	Auto	P	Toujours	Comme projection astrale.
Matérialisation	M	MAJ*	P	M	Nature duale. Immunité aux armes normales (SO + P/2, P/2 succès auto contre dommages, aucun dommage si VD modifiée < P/2). * Action MIN pour dématérialiser.
Mouvement	P	MAJ	LdV	M	Déplacement cible × / ÷ P (max), peut entraîner jet d'Athlétisme. Si cible non consentante, (P×2) contre LOG+VOL, succès net (max P) comme ×/÷ déplacement.
Recherche	P	MAJ	Spé.	Spé.	Test étendu (P×2) (5, 10 min.). Seuil +1/km, +(P rune ×5), +(MAG×3) Dissimulation, +5 pour cible non vivante. Esprit ou invocateur doit avoir image mentale cible. Recherche possible sans Matérialisation contre cibles vivantes.

POUVOIRS OPTIONNELS NOM	TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE	EFFET
<input type="checkbox"/> Attaque élémentaire (électricité)	P	MAJ	LdV	I	voir Attaques. Attaque : (P×2)+3, défense à distance
<input type="checkbox"/> Attaque élémentaire (froid)	P	MAJ	LdV	I	voir Attaques. Attaque : (P×2)+3, défense à distance
<input type="checkbox"/> Aura d'énergie	P	Auto	P	Toujours	VD +(P/2)*, SO +P au contact. Dommages type de l'élément, indice état infligé = P/2*. Attaquant touchant l'esprit en Combat rapproché doit résister à VD (P/2)*P du type approprié. *arr. au sup.
<input type="checkbox"/> Garde	P	MAJ	LdV	M	(P) cibles ont +P contre Accident, complications annulées, échecs critiques deviennent simples.
<input type="checkbox"/> Peur	M	MAJ	LdV	Spé.	(P×2) contre LOG+VOL. Cible fuit hors de vue puis Paniquée et Effrayée. Peur pdt 1 round/succès net créature, état pdt double. Défense à nouveau pour se confronter à l'esprit après.
<input type="checkbox"/> Psychokinésie	P	MIN	LdV	M	Déplace un objet par l'esprit. FOR/AGI = succès de (P×2), vitesse = 10m/round. Attaques à distance et Combat rapproché possibles.
<input type="checkbox"/> Souffle nocif	P	MAJ	Spé.	I	Attaque d'aspersion (p. 121), avec (P×2+2) dés. SO : (P×2)/(P)/-/-/-/. Vecteur : Inhalation, Rapidité : Immédiate, Virulence : P, Effet : dom. Étour, Désorienté, Nauséux. Protections inutiles, sauf isolation chimique.

ESPRITS DU FEU

PUISSANCE

SERVICES

ESPRITS DU FEU

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS	ME	MONITEUR D'ÉTAT
P+1	P+2	P+3	P-2	P	P	P+1	P	P	P	(P/2)+8	

	CALCUL	VALEUR	COMPÉTENCE	RANG	ATTRIBUT	DÉS
SCORE DÉFENSIF (PHYSIQUE)	(1,5×P)+1	_____	Arme exotique (Attaque élémentaire)	P	AGI _____	_____
SCORE DÉFENSIF (VS ARMES MAGIQUES)	P+1	_____	Astral	P	INT _____	_____
SCORE DÉFENSIF (ASTRAL)	P+1	_____			VOL _____	_____
INITIATIVE PHYSIQUE	[(P×2)+4]/2	_____ MAJ 1, MIN 3	Athlétisme	P	AGI _____	_____
INITIATIVE ASTRALE	[(P×2)+1]/3	_____ MAJ 1, MIN 4			FOR _____	_____
DÉPLACEMENT		5/10/+5	Combat rapproché	P	AGI _____	_____
			Perception	P	INT _____	_____
					LOG _____	_____

ATTAQUES					
NOM	DESCRIPTION	DÉS	VD	SO	NOTES
Mains nues	[VD 2E, Scores Offensifs (P×2)+1/-/-/-/-]	_____	_____	_____	
Attaque élémentaire	[VD (P)P, Scores Offensifs (P×2)/(P×2)-2/(P×2)-8/(P×2)-10/-]	_____	_____	_____	Enflammé (P)
Engloutissement	[(VD (P)P, Score Offensif (P×3+1)/-/-/-/-]	_____	_____	_____	Enflammé (P)

POUVOIRS					
NOM	TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE	EFFET
Accident	P	MAJ	LdV	I	(P×2) contre RÉA+CHA. Inflige complication à 1 cible si réussite, échec critique si 4 succès nets.
Attaque élémentaire (Feu)	P	MAJ	LdV	I	voir Attaques. Attaque : (P×2)+2, défense à distance.
Aura d'énergie (Feu)	P	Auto	P	Toujours	VD +(P/2)*, SO +P au contact. Dommages type de l'élément, indice état infligé = P/2*. Attaquant touchant l'esprit en Combat rapproché doit résister à VD (P/2)*P du type approprié. * arrondi au supérieur
Confusion	M	MAJ	LdV	M	(P×2) contre LOG+VOL. Cible subit Désorienté et Confus, indice = succès nets.
Conscience	P	Auto	P	Toujours	
Engloutissement (Feu)	P	MAJ	C	M	Voir Attaques.
Forme astrale	M	Auto	P	Toujours	Comme projection astrale.
Matérialisation	M	MAJ*	P	M	Nature duale. Immunité aux armes normales (SO + P/2, P/2 succès auto contre dommages, aucun dommage si VD modifiée < P/2). * Action MIN pour dématérialiser.

POUVOIRS OPTIONNELS					
NOM	TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE	EFFET
<input type="checkbox"/> Garde	P	MAJ	LdV	M	(P) cibles ont +P contre Accident, complications annulées, échecs critiques deviennent simples.
<input type="checkbox"/> Peur	M	MAJ	LdV	Spé.	(P×2) contre LOG+VOL. Cible fuit hors de vue puis Paniquée et Effrayée. Peur pdt 1 round/succès net créature, état pdt double. Défense à nouveau pour se confronter à l'esprit après.
<input type="checkbox"/> Recherche	P	MAJ	Spé.	Spé.	Test étendu (P×2)+1 (5, 10 min.). Seuil +1/km, +(P rune ×5), +(MAG×3) Dissimulation, +5 pour cible non vivante. Esprit ou invocateur doit avoir image mentale cible. Recherche possible sans Matérialisation contre cibles vivantes.
<input type="checkbox"/> Souffle nocif	P	MAJ	Spé.	I	Attaque d'aspersion (p. 121), avec (P×2+2) dés. SO : (P×2)/(P)/-/-/-/. Vecteur : Inhalation, Rapidité : Immédiate, Virulence : P, Effet : dom. Étour, Désorienté, Nauséux. Protections inutiles, sauf isolation chimique.

ESPRITS DE LA TERRE

PUISSANCE

SERVICES

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS	ME	MONITEUR D'ÉTAT
P+4	P-2	P-1	P+4	P	P-1	P	P	P	P	(P/2)+8	



	CALCUL	VALEUR	COMPÉTENCE	RANG	ATTRIBUT	DÉS
SCORE DÉFENSIF (PHYSIQUE)	$(1,5 \times P) + 4$	_____	Arme exotique (Attaque élémentaire)	P	AGI	_____
SCORE DÉFENSIF (VS ARMES MAGIQUES)	P+4	_____	Astral	P	INT	_____
SCORE DÉFENSIF (ASTRAL)	P	_____			VOL	_____
INITIATIVE PHYSIQUE	$[(P \times 2) - 1] / 2$	_____ MAJ 1, MIN 3	Combat rapproché	P	AGI	_____
INITIATIVE AISTRALE	$[(P \times 2) - 1] / 3$	_____ MAJ 1, MIN 4	Perception	P	INT	_____
DÉPLACEMENT		5/10/+1			LOG	_____

ATTAQUES	NOM	DESCRIPTION	DÉS	VD	SO	NOTES
Mains nues		[VD 2E, Scores Offensifs $(P \times 2) + 3$ / - / - / -]	_____	_____	_____	
Attaque élémentaire		[VD (P)P, , Scores Offensifs $(P \times 2) / (P \times 2) - 2 / (P \times 2) - 8 / (P \times 2) - 10$ / -]	_____	_____	_____	Corrodé (P)
Engloutissement		[(VD (P)P + puis (P+2)P chaque round, Score Offensif $(P \times 3) + 3$ / - / - / -]	_____	_____	_____	Fatigué I

POUVOIRS	NOM	TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE	EFFET
Adhérence		P	MAJ	Variable	I	Projection (LdV), corps collant (C), capable d'adhérer à surface/choses (P). Cible subit Immobilisé, si portée C, elle ne peut s'éloigner esprit sans se libérer avant et esprit peut se déplacer avec cible tant que FOR pas < CON/2 cible. Se libérer : MAJ, CON+FOR contre $(P \times 2)$ esprit.
Conscience		P	Auto	P	Toujours	
Forme astrale		M	Auto	P	Toujours	Comme projection astrale.
Garde		P	MAJ	LdV	M	(P) cibles ont +P contre Accident, complications annulées, échecs critiques deviennent simples.
Matérialisation		M	MAJ*	P	M	Nature duale. Immunité aux armes normales (SO + P/2, P/2 succès auto contre dommages, aucun dommage si VD modifiée < P/2). * Action MIN pour dématérialiser.
Mouvement		P	MAJ	LdV	M	Déplacement cible $\times / \div P$ (max), peut entraîner jet d'Athlétisme. Si cible non consentante, $(P \times 2)$ contre LOG+VOL, succès net (max P) comme \times / \div déplacement.
Recherche		P	MAJ	Spé.	Spé.	Test étendu $(P \times 2)$ (5, 10 min.). Seuil +1/km, +(P rune $\times 5$), +(MAG $\times 3$) Dissimulation, +5 pour cible non vivante. Esprit ou invocateur doit avoir image mentale cible. Recherche possible sans Matérialisation contre cibles vivantes.

POUVOIRS OPTIONNELS	NOM	TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE	EFFET
<input type="checkbox"/>	Attaque élémentaire (Chimique)	P	MAJ	LdV	I	voir Attaques. Attaque : $(P \times 2) - 2$, défense à distance.
<input type="checkbox"/>	Confusion	M	MAJ	LdV	M	$(P \times 2)$ contre LOG+VOL. Cible subit Désorienté et Confus, indice = succès nets.
<input type="checkbox"/>	Dissimulation	P	MAJ	LdV	M	Invisible (supérieur) (P) sur (P) cibles métahumaines (CON > 5 compte double), $\times 5$ cibles plus petites. Action Observer attentivement pour potentiellement repérer. Dissimulés se voient entre eux.
<input type="checkbox"/>	Engloutissement (Terre)	P	MAJ	C	M	Voir Attaques.
<input type="checkbox"/>	Peur	M	MAJ	LdV	Spé.	$(P \times 2)$ contre LOG+VOL. Cible fuit hors de vue puis Paniquée et Effrayée. Peur pdt 1 round/succès net créature, état pdt double. Défense à nouveau pour se confronter à l'esprit après.

ESPRITS DE L'EAU

PUISSANCE

SERVICES

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS	ME	MONITEUR D'ÉTAT
P	P+1	P+2	P	P	P	P	P	P	P	(P/2)+8	

	CALCUL	VALEUR	COMPÉTENCE	RANG	ATTRIBUT	DÉS
SCORE DÉFENSIF (PHYSIQUE)	(1,5×P)	_____	Arme exotique (Attaque élémentaire)	P	AGI _____	_____
SCORE DÉFENSIF (VS ARMES MAGIQUES)	P	_____	Astral	P	INT _____	_____
SCORE DÉFENSIF (ASTRAL)	P	_____			VOL _____	_____
INITIATIVE PHYSIQUE	[(P×2)+2]/2	_____ MAJ 1, MIN 3	Athlétisme (Natation +2)	P	AGI _____	_____
INITIATIVE ASTRALE	(P×2)/3	_____ MAJ 1, MIN 4			FOR _____	_____
DÉPLACEMENT		5/10/+5	Combat rapproché	P	AGI _____	_____
			Perception	P	INT _____	_____
					LOG _____	_____

ATTAQUES	NOM	DESCRIPTION	DÉS	VD	SO	NOTES
Mains nues		[VD 2E, Scores Offensifs (P×2)+2/-/-/-/-]	_____	_____	_____	
Attaque élémentaire		[VD (P)P, Scores Offensifs (P×2)/(P×2)-2/(P×2)-8/(P×2)-10/-]	_____	_____	_____	Frigorifié
Engloutissement		[[VD P(P), puis (P+2)E chaque round, Score Offensif (P×3)+1/-/-/-/-]	_____	_____	_____	Fatigué I, Trempé

POUVOIRS	NOM	TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE	EFFET
Confusion		M	MAJ	LdV	M	(P×2) contre LOG+VOL. Cible subit Désorienté et Confus, indice = succès nets.
Conscience		P	Auto	P	Toujours	
Dissimulation		P	MAJ	LdV	M	Invisible (supérieur) (P) sur (P) cibles métahumaines (CON > 5 compte double), ×5 cibles plus petites. Action Observer attentivement pour potentiellement repérer. Dissimulés se voient entre eux.
Engloutissement (Eau)		P	MAJ	C	M	Voir Attaques.
Forme astrale		M	Auto	P	Toujours	Comme projection astrale.
Matérialisation		M	MAJ*	P	M	Nature duale. Immunité aux armes normales (SO + P/2, P/2 succès auto contre dommages, aucun dommage si VD modifiée < P/2). * Action MIN pour dématérialiser.
Mouvement		P	MAJ	LdV	M	Déplacement cible × / ÷ P (max), peut entraîner jet d'Athlétisme. Si cible non consentante, (P×2) contre LOG+VOL, succès net (max P) comme ×/÷ déplacement.
Recherche		P	MAJ	Spé.	Spé.	Test étendu (P×2) (5, 10 min.). Seuil +1/km, +(P rune ×5), +(MAG×3) Dissimulation, +5 pour cible non vivante. Esprit ou invocateur doit avoir image mentale cible. Recherche possible sans Matérialisation contre cibles vivantes.

POUVOIRS OPTIONNELS	NOM	TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE	EFFET
<input type="checkbox"/>	Accident	P	MAJ	LdV	I	(P×2) contre RÉA+CHA. Inflige complication à 1 cible si réussite, échec critique si 4 succès nets.
<input type="checkbox"/>	Adhérence	P	MAJ	Variable	I	Projection (LdV), corps collant (C), capable d'adhérer à surface/choses (P). Cible subit Immobilisé, si portée C, elle ne peut s'éloigner esprit sans se libérer avant et esprit peut se déplacer avec cible tant que FOR pas < CON/2 cible. Se libérer : MAJ, CON+FOR contre (P×2) esprit.
<input type="checkbox"/>	Attaque élémentaire (Froid)	P	MAJ	LdV	I	voir Attaques. Attaque : (P×2)+1, défense à distance.
<input type="checkbox"/>	Aura d'énergie (Froid)	P	Auto	P	Toujours	VD +(P/2)*, SO +P au contact. Dommages type de l'élément, indice état infligé = P/2*. Attaquant touchant l'esprit en Combat rapproché doit résister à VD (P/2)*P du type approprié. * arrondi au supérieur
<input type="checkbox"/>	Contrôle météorologique	P	MAJ	LdV	M	Test étendu (P×2) (10, 30 min.). Manipule raisonnablement la météo locale.
<input type="checkbox"/>	Garde	P	MAJ	LdV	M	(P) cibles ont +P contre Accident, complications annulées, échecs critiques deviennent simples.

ESPRITS DES BÊTES

PUISSANCE

SERVICES

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS	ME	MONITEUR D'ÉTAT
P+2	P+1	P	P+2	P	P	P	P	P	P	(P/2)+8	



SCORE DÉFENSIF (PHYSIQUE)

SCORE DÉFENSIF (VS ARMES MAGIQUES)

SCORE DÉFENSIF (ASTRAL)

INITIATIVE PHYSIQUE

INITIATIVE ASTRALE

DÉPLACEMENT

CALCUL

VALEUR

(1,5×P)+2

P+2

P

(P×2)/2

(P×2)/3

MAJ 1, MIN 3

MAJ 1, MIN 4

5/10/+3

COMPÉTENCE

RANG

ATTRIBUT

DÉS

Astral

P

INT

P

VOL

Combat rapproché

P

AGI

Perception

P

INT

P

LOG

ATTAQUES

NOM

DESCRIPTION

DÉS

VD

SO

NOTES

Griffe/morsure

[VD 3P, Score Offensif (P×2)+1/-/-/-/-]

POUVOIRS

NOM

TYPE

ACTION

PORTÉE

DURÉE

EFFET

Conscience

P

Auto

P

Toujours

Contrôle animal

M

MAJ

LdV

M

Pdt (P) minutes, contrôle (P×5) petits animaux (chats, rats, etc.) ou (P) grands animaux ou 1 créature paranormale sans Conscience.

Forme astrale

M

Auto

P

Toujours

Comme projection astrale.

Matérialisation

M

MAJ*

P

M

Nature duale. Immunité aux armes normales (SO + P/2, P/2 succès auto contre dommages, aucun dommage si VD modifiée < P/2). * Action MIN pour dématérialiser.

Mouvement

P

MAJ

LdV

M

Déplacement cible × / ÷ P (max), peut entraîner jet d'Athlétisme. Si cible non consentante, (P×2) contre LOG+VOL, succès net (max P) comme ×/÷ déplacement.

Peur

M

MAJ

LdV

Spé.

(P×2) contre LOG+VOL. Cible fuit hors de vue puis Paniquée et Effrayée. Peur pdt 1 round/succès net créature, état pdt double. Défense à nouveau pour se confronter à l'esprit après.

Sens accrus (ouïe, vision nocturne, odorat)

P

Auto

P

Toujours

POUVOIRS OPTIONNELS

NOM

TYPE

ACTION

PORTÉE

DURÉE

EFFET

☐ Arme naturelle (griffes/morsure),

P

Auto

C

I

voir Attaques. Réserve : (P×2)+1.

☐ Confusion

M

MAJ

LdV

M

(P×2) contre LOG+VOL. Cible subit Désorienté et Confus, indice = succès nets.

☐ Dissimulation

P

MAJ

LdV

M

Invisible (supérieur) (P) sur (P) cibles métahumaines (CON > 5 compte double), ×5 cibles plus petites. Action Observer attentivement pour potentiellement repérer. Dissimulés se voient entre eux.

☐ Garde

P

MAJ

LdV

M

(P) cibles ont +P contre Accident, complications annulées, échecs critiques deviennent simples.

☐ Recherche

P

MAJ

Spé.

Spé.

Test étendu (P×2) (5, 10 min.). Seuil +1/km, +(P rune ×5), +(MAG×3) Dissimulation, +5 pour cible non vivante. Esprit ou invocateur doit avoir image mentale cible. Recherche possible sans Matérialisation contre cibles vivantes.

☐ Souffle nocif

P

MAJ

Spé.

I

Attaque d'aspersion (p. 121), avec (P×2+2) dés. SO : (P×2)/(P)/-/-/-/. Vecteur : Inhalation, Rapidité : Immédiate, Virulence : P, Effet : dom. Étour, Désorienté, Nauséux. Protections inutiles, sauf isolation chimique.

☐ Venin

P

Auto

C

I

Vecteur : Injection ; Rapidité : 1 round ; Virulence : P ; Effet : Désorienté, Empoisonné (Magie)P.

Carte en attente, le PDF sera mis à jour