

PERSONNAGE

TAGS

Mots-clefs décrivant rapidement le personnage (portrait-robot).

ATTRIBUTS

Chaque valeur d'Attribut indique un nombre de dés à lancer lors d'un Test.

- **Strength** (Force) qui détermine **Physical Condition Monitor** (Moniteur Physique) : **STR/2+8** (on noircit l'excédent) et les **Dommages en Close-combat** : **STR/2** en dommages de **Stun**.
- **Agility** (Agilité) qui sert à tirer et se battre.
- **Willpower** (Volonté) qui détermine **Stun Condition Monitor** (Moniteur Etourdissant) : **W/2+8** (on noircit l'excédent).
- **Logic** (Logique) pour faire appel à la réflexion et aux savoirs.
- **Charisma** (Charisme) qui sert à négocier les ¥.

ESSENCE

Mesure de Metahumanity du personnage (moins on en a, moins on est métahumain).

Maximum 6. Minimum : 0,5 (les ajouts cybernétiques font descendre cette valeur et donne un malus aux Tests de magie et de Heal (Soins).

P.66 pour déterminer le malus.

SKILLS (COMPÉTENCES)

La valeur correspond à un nombre de dés à ajouter à l'Attribut lié lors d'un Test.

Minimum 1. Maximum 5 (ou **6** selon l'échelle de niveau de l'équipe) **à la création**.

Les **Skills (K) de connaissances** (Knowledge) ne possèdent pas de valeur : le personnage sait.

- Si le personnage ne possède pas la Skill demandée par le MJ, il fait un jet sous l'Attribut. Exception : il est nécessaire d'avoir une Skill de magie (Sorcery, Conjuring) pour utiliser la magie.
- Parfois, certains jets demandent soit une addition de deux Attributs sans aucune Skill prise en compte (ex : « **Perception** » se fait avec **Willpower + Logic** contre **Agility + Stealth** si Opposition) ou même de doubler la valeur d'un même Attribut sans prise en compte de Skill.

SPECIALIZATIONS (SPÉCIALITÉS)

Chaque Specialization découle d'une Skill.

Si le personnage a une spécialité liée à la situation, il ajoute le bonus de Specialization à sa Skill.

On ne peut pas avoir de Spé dans une Skill de 1.

SHADOW AMPS (AUGMENTATIONS)

Modules supplémentaires (magie, matrice, hacking, boost) qui expriment les particularités du personnage.

En fonction de son descriptif, s'ajoute aux Tests à l'endroit indiqué.

Sauf exception, on ne prend en compte qu'**une seule Amp par Test** (même si plusieurs peuvent correspondre à l'action) **au choix du joueur**.

QUALITIES (TRAITS)

Le personnage possède **3 traits** :

2 qualités + 1 défaut.

Elles peuvent influencer les Tests.

DISPOSITIONS ET CUES (COMPORTEMENTS ET RÉPLIQUES)

Informations et phrases permettent de caractériser le personnage et sa façon de se comporter.

Si le joueur parvient à placer une des Répliques de manière naturelle (avec validation du MJ), son personnage **gagne 1 PP** (voir Plot Point). Valable une fois par séance.

KARMA

Monnaie d'univers : Nuyen (¥).

Monnaie de jeu (Anarchy) : Karma (XP).

5000 Nuyens = 1 point de Karma.

Jet de négociation : **Charisma + Negotiation** (personnage Face ou Teamwork, cf. Résolution).

Le contrat se négocie avec une enveloppe globale pour le groupe (charge à l'équipe de se répartir équitablement le montant final en fonction des coûts de chacun).

RÉSOLUTION

P.50 Règles additionnelles pour apnée, asphyxie, acide, gaz toxique, métaux liquides et contrôle d'esprit.

FAIRE UN TEST

On lance des D6.

Les **5 et 6** sont comptés comme des succès.

Nombre de succès contre Opposition pour déterminer la réussite ou l'échec de l'action.

COMPOSITION D'UN JET DE DÉS

Attribut

+ **Skill** (+ Specialization)

+ **Modifiers** (Condition Monitor, Essence, Qualities, Teamwork, modificateurs du MJ)

+ **Shadow Amp**

+ **Weapon Effect** (avec modificateur de Range)

= **Nombre de succès**

OPPOSITION

Le MJ lance les dés pour la déterminer :

- **Very Easy** : 4 dés (1 succès)
- **Easy** : 6 (2 succès)
- **Average** : 8 (3 succès) – Opposition par défaut.
- **Hard** : 10 (4 succès)
- **Very Hard** : 12 (5 succès)

Au lieu de lancer les dés, directement considérer le chiffre en parenthèse pour déterminer l'Opposition. Le MJ peut utiliser **1 PP pour augmenter l'Opposition de 1 succès** et faire varier la difficulté.

MODIFICATEURS SITUATIONNELS

Tirer sur un véhicule/drone en mouvement : -3 dés

Tirer sur un véhicule à l'arrêt : +3 dés

Tirer d'un véhicule en mouvement : -1 ou -2 dés

GLITCH DIE (DÉ DE GLITCH)

Pour pousser son perso dans ses derniers retranchements (cyber, magique, matricielle, combat), le joueur peut décider d'ajouter un dé de glitch.

Nécessite l'utilisation de 1 PP avant de faire le jet. Le dé doit être reconnaissable parmi ceux jetés.

- **Si 1** : catastrophe.
- **Si 5 ou 6** : exploit !

Le résultat du glitch est valide que le jet soit réussi (complication) ou raté (opportunité).

EDGE (CHANCE)

Deux façons de l'utiliser :

- **Avant le jet** : ajoute 1 dé au Test + 4, 5 et 6 sont comptés comme des succès.
- **Après le jet** : permet de relancer tous les dés qui ne sont pas des 5 ou 6.

Le joueur peut dépenser autant de points d'Edge que son personnage en possède.

L'Edge se regagne au début de chaque séance.

PLOTS POINTS (POINTS D'INTRIGUES)

Au début de chaque séance : **3 PP par personnage**.

On utilise des jetons pour les figurer. Le MJ peut en offrir 1 pour une action d'exception. **Pas plus d'un gagné d'un coup et pas plus de 5 possédés en même temps**. Sauf exception, l'effet vaut toujours 1 point (on ne maximise pas un effet en utilisant plusieurs PP) mais on peut en utiliser plus d'un par tour pour :

- prendre l'initiative,
- apporter des modifications de narration (ex : faire apparaître des gardes de sécurité, décider d'une défaillance ennemie (ratage de sort, arme, ou périphérique)),
- ajouter un dé de glitch,
- annuler l'effet d'un dé de glitch (coût : 2 PP),
- réparer ou soigner une case d'Armor, de Cyber-tech, de Condition Monitor,
- se rapprocher ou s'éloigner d'une cible (doubler le déplacement par tour),
- prendre les dommages à la place d'un équipier,
- annuler l'effet d'un défaut,
- contre-attaquer immédiatement contre un PNJ venant de vous attaquer,
- outrepasser un Cooldown (cf. Combat).

Dès que 1 PP est utilisé, le MJ le récupère pour pouvoir l'utiliser à son tour. Le MJ débute avec 1 PP et n'a pas de limite max. Peut ajouter des dés de glitch, booster un PNJ mais pas contredire un joueur ayant utilisé un PP. Ne peut utiliser que 1 PP par tour.

TEAMWORK (TRAVAIL D'ÉQUIPE)

Les joueurs déterminent le leader de l'équipe pour l'action demandée.

- **Jet de Skill pour tous les joueurs** (sauf leader).
- **Chaque succès est offert au leader** (niveau de Skill du leader = succès max. offerts) pour son jet.

COMBAT

TOUR DE JEU

1 déplacement (avec action si besoin) + **1 attaque**.

INITIATIVE

Celui qui décide d'attaquer, agit en premier.

Ensuite, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre (le MJ joue tous les PNJ d'un coup).

RANGE (PORTÉE)

Il existe **3 portées nécessitant 3 déplacements** : **Close** (Contact), **Near** (Proche), **Far** (Loin).

On peut décider dans le tour suivant de revenir à sa position précédente sans coût de déplacement si le personnage n'est pas en Close (Near > Far ou Far > Near).

ATTAQUE

Attaquer : Agility + Skill (Firearms, Close-combat)

Se Défendre : Agility + Logic

Si l'attaquant fait plus de succès que le défendant, l'attaque passe. La **marge de réussite s'ajoute aux dommages** de l'arme.

ARME

Possède **3 Portées (Close > Near > Far)** qui modifient ou interdisent son utilisation.

Possibilité de **customiser son arme** (définir un bonus et un malus avec le MJ).

Fait des dommages soit :

- **P (Physical/Physiques)** : dommages dans **Armor** puis dans le **Physical Condition Monitor**,
- **S (Stun/Étourdissants)** : dommages dans le **Stun Condition Monitor**.

ARMOR (ARMURE)

L'Armure prend tous les dommages **P** jusqu'à ce qu'elle soit HS. Ensuite, c'est le corps qui prend.

ARMOR AVOIDANCE (ANNULATION D'ARMURE)

Si un personnage est attaqué par un sortilège, une arme ou une Shadow Amp indiqué comme AA, **les succès supplémentaires de la marge de réussite blessent directement le défendant**.

CONDITIONS MONITORS

On débute en haut à gauche et au fur et à mesure, on descend : le personnage subit progressivement un **malus** (celui sur la ligne où « il se trouve »). **Si Physical et Stun sont impactés, les deux s'additionnent.**

À 0, impossible d'utiliser des PP.

- **Stun à 0** : inconscient (jusqu'à ce qu'il reçoive des soins),
- **Physical à 0** : Mort sauf si **Test de Edge x 2 (Opposition Very Easy)**. L'Opposition grimpe d'un cran à chaque fois qu'il se fait toucher à nouveau. Si raté, le personnage est mort.

RÉCUPÉRATION/RÉPARATION

Soigner une personne ou réparer un objet endommagé (1 succès = 1 case). **Si Glitch = 0/brick** :

- **Plot Point** (1PP = 1 case),
 - **Skill Biotech** soigne **blessures**,
 - **Skill Electronics** soigne **cybertech**,
 - **Skill Engineering** répare **Armor**,
Jet faisable une fois par « période de combat ».
- Ensuite, chaque Test demande un jour de travail (8 h).

Si l'objet est détruit (0 en Condition), trouver quelqu'un apte à faire la réparation complète. Coût :

- **1 point de Karma**,
- **Promettre une Faveur** qui ne peut être refusée (une seule Faveur en cours par personnage).

Refuser une Faveur : 2 points de Karma.

GESTION

TARGET TOKENS (JETONS DE CIBLAGE)

Si plusieurs tours à la suite, un personnage répète la même action (tirer, lancer un sort) sans variation (au minimum dans sa description), il gagne 1 TT (visuellement différent des PP). **Au bout de 3 TT dans la même période de combat, le MJ peut les transformer en bonus de +3 à l'action d'un PNJ** contre le personnage, exprimant ainsi sa prévisibilité.

L'ensemble est défaussé à la fin du combat.

COOLDOWN (TEMPS DE REFROIDISSEMENT)

Le MJ peut décider que certaines actions ne peuvent être répétées constamment et possèdent un cooldown : **un tour sans pouvoir l'utiliser à moins de payer 1 PP** pour outrepasser le souci.

MAGE

AWAKENED (ÉVEILLÉ)

Un mage doit être Awakened pour accéder aux Amps magiques (coute 2 Amps).

PLAN ASTRAL

Deux façons d'interagir avec le plan astral :

- **Observation Astrale** : informations en surimpression avec le plan physique. Nature duelle. (p.316 de SR5 pour détails en fonction des succès). -2 dés pour les actions physiques
- **Projection Astrale** : Seule façon de traverser les murs et de combattre sur le plan astral (Willpower + Skill Astral Combat). Un personnage non-magicien peut se battre avec sa force de volonté (Willpower + Close Combat -2 dés. Dommage = weapon unarmed). Tous les dommages reçus sont de type Stun. Pas de combat physique ou d'utilisation du « corps » du mage durant cette période.

Se manifester visuellement sur le plan physique : Sorcery x 5 mn. Ensuite 1 S/tour.

Rester sur le plan astral : Sorcery x 2 heures. Ensuite 1S+1P/tour.

SORCELLERIE

On peut lancer 1 sort par tour et un seul peut être effectif à la fois.

Chaque sort est défini par une Amp. Il est possible de combiner des sorts dans une même Amp (en augmentant son niveau). *Ex : maîtrise de feu permet éclair de feu, boule de feu et lance-flammes.*

Attaque : Willpower + Skill Sorcery.

Défense : Agility + Logic

Deux types de sorts

- **Combat Spells** : dommages P ou S.
Sort AA : si marge de réussite plus importante que le nombre de dommages initiaux du sort, tous les succès sont AA (normaux + succès supplémentaires).
Un sort de combat se termine lorsque les dommages ont été appliqués.

- **Effect Spells** : tout ce qui ne provoque pas de dommages. Peut durer aussi longtemps que de besoin. Par contre le MJ peut imposer un malus si autre Test en parallèle du sort maintenu.

CONTRESORT

Renvoyer, interrompre ou dissiper un sort : Willpower + Agility. Réussi ou non, le mage perd 1 point en Stun.

INVOCATION

Un Esprit agit comme des PNJ (il est contrôlé par le MJ mais suit les directives du mage).

TYPES D'ESPRIT

Caractéristiques techniques des Esprits : p.138-139.
Test de **Skill Conjuring** (Invocation) pour invoquer un Esprit du type choisi. Plus on invoque un Esprit puissant plus la difficulté l'est (et l'échec blessant).

- **Lesser Spirit (Esprit inférieur)** : Opposition Easy (2 succès),
- **Average Spirit (Esprit intermédiaire)** : Opposition Average (3 succès). Si Test raté, le personnage reçoit 1 Stun.
- **Greater Spirit (Grand Esprit)** : Opposition Hard (4 succès). Si Test réussi, le personnage subit 1 point de Stun. Si raté 2 de Stun.

INFORMATIONS

- **Lesser -2, Average 0, Greater +2** à tous les Attributs (p.138-139).
- Fire est une exclusivité Mage et Beasts une exclusivité Chaman.
- **Ne possède pas d'Armor** (sauf Earth et Beasts),
- **1 service par succès** (combattre, usage de pouvoir, tâche physique, service distant).
- Doit rester à proximité ou disparaît dès qu'il a effectué un service « distant ».
- Uniquement **sensible aux objets et armes enchantées (focus)** ainsi qu'aux sorts.
- On peut invoquer **1 Esprit par tour et un seul effectif à la fois.**
- Communication télépathique avec le mage.
- Un Esprit s'évapore si il est mis KO, tué, banni ou s'il disparaît de lui-même (au prochain coucher ou lever de soleil).

DECKER

CYBERDECK

Nécessité d'un cyberdeck (Shadow Amp) pour hacker dans la Matrice (coute 2 Amps).

- **Test (Hacker à la volée) :** Logic + Hacking
- **Test (Passer en force) :** Logic + Hacking (Cybercombat) : envoyer du code malicieux, des contre-mesures, des virus, etc.
- **Défense :** Logic + Firewall.

COMPOSITION

Chaque cyberdeck est composé :

- **(F) Firewall :** qui sert pour les Tests de Défense contre les attaques,
- **(M) Matrix (Moniteur matriciel) :** fonctionne comme un Moniteur (avec malus progressif aux Tests). Il est égal au niveau de l'Amp/2+8. **Tous les dommages S sont reçus par le Moniteur matriciel.** À 0, le cyberdeck est brické (cf. Réparation) et le personnage est éjecté (En VR : le Decker prend les dommages excédents et subit, en plus, 2 S automatique),
- **Une capacité spéciale :** plus il est de qualité (puissant), plus il permet de relancer des dés.
- **Un ou plusieurs Programmes** à la fois (chacun étant défini par une Amp).

IMMERSION

2 types d'immersion dans la Matrice :

- **AR (Réalité Augmentée) :** réalité avec suppléments de fenêtres, d'indications, d'icônes dans le champ visuel.
Tous les dommages P sont reçus par le Moniteur matricielle du cyberdeck.
- **VR (Réalité Virtuelle) :** le Decker « plonge » dans la Matrice.
+1 à tous les tests de Skill Hacking (directement noté dans l'Amp du cyberdeck). Note : peut utiliser une autre Shadow Amp (Programs) en même temps que celle du cyberdeck.
Pas de combat physique ou d'utilisation du « corps » du Decker durant cette période.
Tous les dommages P sont reçus par le Moniteur Physique du Decker (sans prise en compte de son armure).

MARKS

Pour hacker un appareil (agir dessus) : effectuer un Test et apposer un certain nombre de Marks.

Chaque pose de Mark exige un Test séparé.

- **En fonction de son niveau de sécurité :** distributeur automatique, terminaux publics, dispositifs de divertissement (Very Easy, 1 succès), caméra de sécurité d'un petit magasin ou résidentiel (Easy, 2), caméra et véhicule de sécurité d'un bâtiment corpo (Average, 3), créditubes, appareil haut de gamme (Hard, 4), un coffre numérique protégé dans un bâtiment de haut sécurité, navette spatiale (Very Hard, 5),
- **En fonction du type d'action souhaitée :** Guest (1 mark), User (2), Admin (3), Owner (4).
- **Proximité physique de la cible :** du fait du Bruit (connexion wifi, objets en RA, brouilleurs, Spam, contremesures électroniques), modificateur en fonction de la proximité (**Close 0, Near -2, Far -4**).

SURVEILLANCE

Dès qu'une action illégale est tentée, le **Score de Surveillance** augmente :

- **Si défense réussie de la cible :** nombre de succès en SS,
- **Si l'Attaque est ratée :** marge d'échec en SS,
- **Si Glitch :** marge d'échec en SS + 1 Stun,
- **Toutes les 15 mn :** MJ lance 1D6 et l'ajoute au SS,
- **À 20 SS (Alerte) :** le Département d'Inspection de l'Electronique Ubiquitaire (DIEU) force le reboot du Persona et le Decker est éjecté (choc d'éjection : 2 S automatique) et communication au service de sécurité des coordonnées physiques du Decker.

NOTES

- On ne peut pas Marker d'autres Persona.
- À tout moment, il est possible de **vérifier son SS** (Logic+Hacking contre Opposition),
- Se **déconnecter** remet à zéro les Marks et la Surveillance.
- **Mode silencieux :** par défaut, le Persona est visible. En mode silencieux, le Decker est invisible mais il subit -2 dés à tous ses Tests matriciels. Il peut être découvert (lui et/ou ses marks) si un Spider ou une CI Patrouilleuse cherche un éventuel intrus et réussit un **Test de Perception matricielle** (Logic + Hacking) en scannant la zone.

RIGGER

CONTROL RIG

Nécessité de posséder Control Rig (Shadow Amp), une petite mallette, avec un câblage de contrôle d'appareils, directement implanté dans le cerveau du Rigger (coute 2 Amps).

Exemples d'appareils contrôlables : voiture, moto, hélicoptère, drone, tourelle, porte, écran tridéo.

COMPOSITION

Chaque véhicule/drone est une Amp composée :

- **(A) Armor (Blindage)** : test de résistance aux dommages : Blindage + Structure, tant qu'elle n'est pas réduite à 0, les occupants ne sont pas blessés,
- **(D) Durability (Structure)** : fonctionne comme un Moniteur Physique (avec malus progressif aux Tests). À 0, le véhicule est HS (cf. Réparation). Les Amp du véhicule/drone sont inutilisables tant qu'il n'a pas regagné 1,
- **Une capacité spéciale** : plus il est de qualité (puissant), plus il permet de relancer des dés.
- **Une ou plusieurs armes** (Default Melee Attack (Attaque de mêlée, par défaut) pour les drones).

CONDUIRE/PILOTER

Pas de Test de conduite/pilotage en condition normale.

- **Dès qu'il y a une cascade et mouvements risqués** : Agility + Piloting.
- **Si raté, les passagers du véhicule sont blessés** : (P) Durability/2 du véhicule. **Si en collision avec un autre véhicule en mouvement** : Durability.
- **Si le Rigger contrôle plusieurs véhicules** : si le même ordre est donné à tous, aucune difficulté spécifique. Chaque ordre différent nécessite soit une action (tour) séparée soit une difficulté accrue pour l'ensemble des Tests (Si 3 appareils, l'Opposition est Average, 3).

DÉPLACEMENT

Pas de malus pour tirer d'un véhicule en mouvement ou tirer sur un véhicule en mouvement.

- **Face à une personne à pied** : 1 tour pour passer de Far > Close.
- **Face à un autre véhicule** : cf. règle classique.
- **Course poursuite** : contre Opposition permet de rattraper ou distancer une cible d'une portée par Test réussi (Far > Near > Close).

IMMERSION

2 types d'immersion (seulement possibles) sur les véhicules/drones équipés d'un module d'interface Rigger (intégré en série pour les drones, en option pour la plupart des véhicules) :

- **AR (Réalité Augmentée)** avec interface virtuelle en surimpression visuelle : en contrôle manuel ou à distance (avec Opposition plus ou moins ardue selon la distance avec l'objet et son niveau de sécurité). **Dommages reçus** : Physical (comme n'importe quel passager).
- **VR (Réalité Virtuelle)** : le Rigger « plonge » dans le véhicule/drone.

+1 à tous les tests de Skill Piloting et d'utilisation d'arme du véhicule/drone (directement noté dans l'Amp Control Rig). Note : peut utiliser une autre Shadow Amp en même temps.

Pas de combat physique ou d'utilisation du « corps » du Rigger durant cette période.

En VR, un appareil n'est plus reconnu en tant que tel, mais en tant que Persona du Rigger (l'appareil ne peut plus être hacké. cf. Decker).

Dommages reçus (biofeedback quand le Blindage est à 0) : P (en tant que passager) + 1S pour le Rigger. Si le véhicule est détruit (0 Durability) alors que le Rigger y est plongé, il est éjecté, subit les dommages et, en plus, 2 S automatique.

MARKS

Pour contrôler un appareil à distance (munie d'un module d'interface Rigger), le Rigger doit y apposer sa Mark (Clef de reconnaissance pour authentification matricielle) en effectuant un Test (Logic+Hacking) ou en être propriétaire (équivalent à 4 marks).

Chaque Mark exige un Test séparé.

- **En fonction de son niveau de sécurité** (décidé par le MJ) : écran tridéo (Very Easy, 1 succès), moto (Easy, 2), voiture de luxe (Average, 3), véhicule militaire (Hard, 4), tourelle anti-aérienne (Very Hard, 5).
- **En fonction de l'action souhaitée** : activer/désactiver une simple commande de l'appareil ou le rebooter (1 mark), effectuer plusieurs actions globales (2 marks), plonger en VR (3 marks), devenir propriétaire (4 marks),
- **Proximité physique de l'objet contrôlé** : du fait du Bruit (connexion wifi, objets en RA, contre-mesures électroniques), modificateur à la manière d'une portée d'arme (**Close 0, Near -2, Far -4**).