

38

224

12

A





E

SHADOWRUN



7

22

L'ÉCRAN

HEXAGONAL

FASA
CORPORATION

W

429X

49

9

HEYACONAL



LE RESEAU DE COMPETENCES

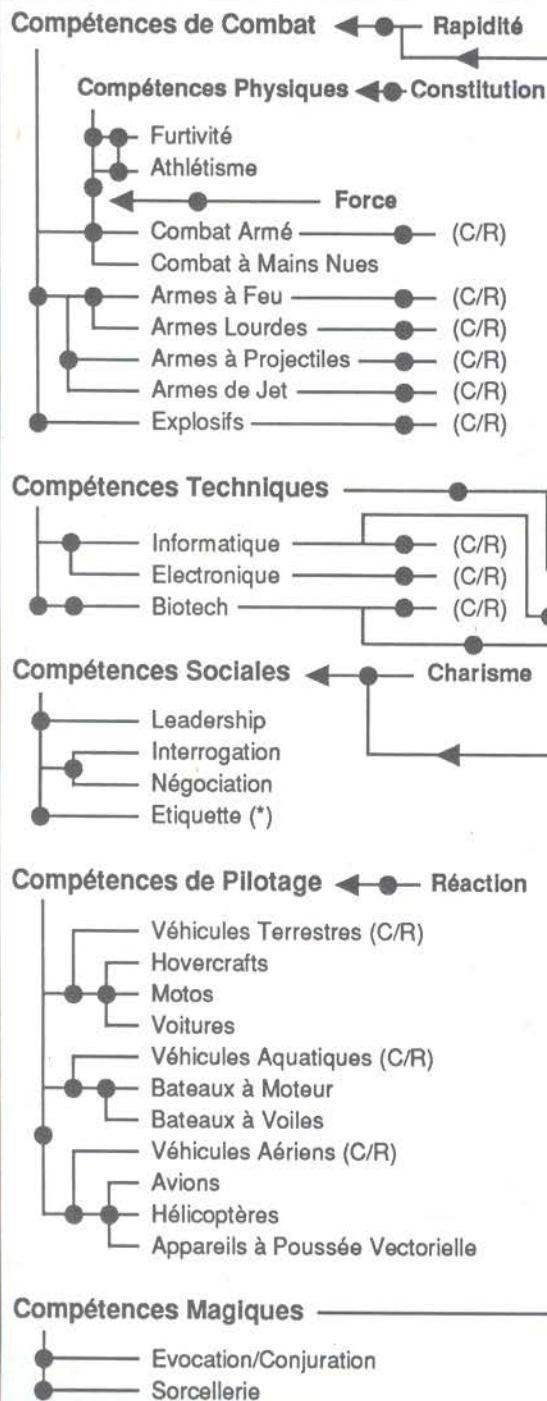


TABLE-GUIDE DES SEUILS DE REUSSITE

Difficulté	Seuil de Réussite
Simple	2
Routinière	3
Moyenne	4
Délicate	5
Difficile	6
Très Difficile	7
Ardue	8
Extrême	9
Presque Impossible	10+

MODIFICATEURS CIRCONSTANCIELS POUR LES COMPETENCES SOCIALES

Circonstances	SR
Par rapport au PJ, le PNJ est:	
Amical	-2
Neutre	—
Soupçonneux	+2
Hostile	+4
Un ennemi	+6
Le résultat souhaité par le PJ est:	
Avantageux pour le PNJ	-2
Sans valeur pour le PNJ	—
Ennuyeux pour le PNJ	+2
Nuisible pour le PNJ	+4
Désastreux pour le PNJ	+6

* C'est une Spécialisation de la Compétence et non pas la Compétence générale.

Lorsque vous utilisez une Compétence Liée suivez le cheminement qui va de la Compétence désirée jusqu'à l'une de celles dans lesquelles le personnage dispose d'un Indice. Le cheminement n'est pas nécessairement le plus court mais il faut savoir que chaque cercle noir passé augmente le Seuil de Réussite de 2 points.

Lorsque vous vous en remettez à un Attribut, suivez le cheminement à partir de la Compétence désirée jusqu'à l'endroit où l'Attribut entre dans le Réseau.

TABLE DES QUALITES DE REUSSITE

Nb de Succès	Qualité
1-2	Réussi, sans plus
3-4	Remarquable
5-6	Digne d'éloge
7+	Exemplaire

UTILISATION DES CONNAISSANCES

Situation	SR
Le personnage recherche:	
Une information d'ordre général	3
Une information détaillée	5
Une information complexe	8
Une information obscure	12

Exploitation du nombre de Succès obtenus:

- Information générale, aucun détail
- Information détaillée avec quelques inexactitudes mineures
- Information détaillée mais quelques éléments mineurs sont obscurs ou manquent
- Information détaillée et exacte.

MODIFICATEURS CIRCONSTANCIELS POUR LES COMPETENCES C/R

Situation	SR
Conditions de travail:	
Mauvaises	+2
Atroces	+4
Excellent	-1
Outilage:	
Non disponible	Tâche généralement impossible
Inadéquat	+2
Références disponibles	—
Travail de mémoire	+(5-Intelligence)

TEST DE REUSSITE

TEST DE RESISTANCE

Situation	Provenance des Dés	Seuil de Réussite de Base	Basé sur	Seuil de Réussite de Base
Combat				
- Combat Armé	Combat Armé	4	Constitution	Niveau de Puissance de l'Arme
- Armes à Feu	Compétence dans l'Arme	Table des Portées	Constitution	Niveau de Puissance de l'Arme
- Combat à Mains Nues	Compétence en Combat à Mains Nues	4	Constitution	Force de l'Attaquant
Magie				
- Sort Mana (Mental)	Puissance du Sort	Volonté de la Cible	Volonté	Puissance du Sort
- Sort Physique	Puissance du Sort	Constitution de la Cible	Constitution	Puissance du Sort
- Résistance au Drain *	-	-	Volonté	Puissance du Sort
- Evocation/Conjuration	Compétence Evocation/Conjuration	Puissance de l'Esprit	-	-
- Résistance au Drain de l'Evocation/Conjuration	-	-	Charisme	Charisme - Puissance de l'Esprit
- Sorts Irrésistibles :				
de Détection Générale	Puissance du Sort	4 (à vue) ou 6 (hors de vue)	-	-
de Santé	Puissance du Sort	10 - Essence du Sujet	-	-
hypersensoriels	Puissance du Sort	4	-	-
de Manipulation **	Puissance du Sort	4	-	-
d'Illusion	Puissance du Sort	4	-	-
Matrice				
- Utilitaire de Combat :				
Toucher le Persona ***	Réserve Matricielle	Indice de Sécurité	-	-
Dommages au Persona	Indice du Programme	Force	Indice du MPCP	Indice de Sécurité
Toucher la CI ***	Indice de la CI	Evasion	-	-
Dommages à la CI	Indice du Programme	Indice de Sécurité	Indice de la CI	Compétence Informatique
- Donner un Ordre à un Nœud	Compétence Informatique	Indice de Sécurité	-	-
- Utilitaires Senseurs ****	Indice du Programme	Indice de Sécurité	Indice de Sécurité	Senseur
- Utilitaires de Masquage ****	Indice du Programme	Indice de Sécurité	Indice de la CI	Masque

* Doit être réalisé après chaque sort lancé

*** Les Succès Excédentaires augmentent le Test aux Dommages

** Doit égaler ou dépasser le Seuil d'Efficacité

**** Doit dépasser le Niveau de Sécurité

VITESSE DE REACTION DES CONTRE-MESURES

Niv. de Sécurité	Réaction
Bleu	non applicable (pas de CI)
Vert	5 + Indice
Orange	7 + Indice
Rouge	9 + Indice

TABLE DES CODES DE SECURITE

Niv. de Sécurité	Nb de Succès	Initiative	Indice de Sécurité	Indice de CI
Bleu	1	na	1D6	Néant
Vert	1	5+Indice	1D6+1	1D6+1
Orange	2	7+Indice	1D6+2	2D6
Rouge	3	9+Indice	2D6	2D6+1

MODIFICATEURS DE CONDITION PHYSIQUE ET MENTALE

Dommages	Seuil de Réussite	Jets d'Initiative
Néant	—	—
Légers	+1	-1
Modérés	+2	-2
Graves	+3	-3

TABLE DES DOMMAGES PAR BLESSURES

Catégorie	Blocs à remplir
Blessure Légère	1
Blessure Modérée	3
Blessure Grave	6
Blessure Fatale	tous

PORTEE DES ARMES

Type	Courte	Moyenne	Longue	Extrême
Seuil de Réussite	4	5	7	9
Armes à Feu				
Pistolet Petit Calibre	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistolet Léger	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistolet Lourd	0-5	6-20	21-40	41-60
Taser	0-5	6-10	11-12	13-15
Shotgun	0-10	11-20	21-50	51-100
Fusil d'Assaut	0-15	16-40	41-100	101-250
Fusil de Sport	0-30	31-60	61-150	151-300
Fusil de Précision	0-40	41-80	81-200	201-400
Mitraillette	0-10	11-40	41-80	81-150
Mitrailleuse Légère	0-20	21-40	41-80	81-150
Armes Lourdes				
Canon d'Assaut	0-50	51-150	151-450	451-1300
Lance-Grenades	20-50	51-100	101-150	151-300
Lance-Missiles	20-70	71-150	151-450	451-1500
Mitrailleuse Lourde	0-40	41-150	151-400	401-800
Mitrailleuse Moyenne	0-40	41-150	151-300	301-500
Projétiles d'Impact				
Arc	0-5	6-50	51-150	151-300
Arbalète Légère	0-10	11-40	41-100	101-200
Arbalète Moyenne	0-20	21-60	61-150	151-250
Arbalète Lourde	0-30	31-80	81-200	201-300
Couteau de Lancer	0-3	4-6	7-12	13-20

TABLE DES ACTIONS SUPPLEMENTAIRES

Score d'Initiative (SI)	Nombre d'Actions	Ordre des Actions
1-10	1/Tour	au SI
11-16	2/Tour	au SI-7
17-22	3/Tour	au SI-7/SI-14
23+	4/Tour	au SI-7/SI-14/SI-21

QUELQUES EXEMPLES DE CODES DE DOMMAGES

Pistolet Léger	3M1
Pistolet Lourd	4M2
Mitraillette	4M3
Fusil d'Assaut	5M3
Shotgun	3M3
Arc	(Force)M2
Couteau de Lancer	(Force+2)L1
Katana	(Force)M3
Couteau	(Force+2)L1
Epée	(Force)M2
Lames Digitales	(Force+2)L2
Massue	(Force+1)M2 Etour
Coup de Poing	(Force)M1 Etour

VETEMENTS ET ARMURES

	Balistique	Impact	Poids	Coût
Vêtements Pare-balles	3	0	2	500
Veste Pare-balles	5	3	2	900
Gilet Pare-balles	2	1	1	200
Gilet à Plaques	4	3	2	600
Casque	1	1	—	600
ARMURE LOURDE				
Combinaison Partielle	6	4	10+Const.	10 000
Combinaison Intégrale	8	6	15+Const.	20 000
CUIR				
Véritable	0	2	1	750
Synthétique	0	1	1	250
Manteau Renforcé	4	2	1	700
Vêtements Ordinaires	0	0	1	50
Vêtements Élégants	0	0	1	500
Très Chic	0	0	1	1 000

TABLE DES MODIFICATEURS DE TIR

Situation	Modificateur
Recul de l'arme	nb de rafales
Tir au jugé	+8
Couverture partielle	+2
Couverture totale	+4
Cible en Course	+1
Tireur attaqué au contact	+1 par adv.
Tireur en Course	tir impossible
Tireur en Déplacement	+1
Tireur en Déplacement (terrain difficile)	+2
Visibilité réduite	Voir table ci-dessous
Tireur Interfacé avec son arme	-2
Tireur équipé de Lunettes connectées	-1
Image rapprochée (grossie)	Spécial
Cible immobile	-1
Compensateur de recul	selon les modèles
Stabilisateur gyroscopique	selon les modèles

VALEURS PROTECTRICES DES MATERIAUX DURS

Matérialu	Fin	Normal	Epais	Renforcé
Bois	0	1	2	4
Verre Armé	1	2	4	8
Contreplaqué	1	3	6	12
Plastique de construction	2	4	8	16
Plastic "Impact"	2	5	10	20
Feuilles d'acier	3	6	12	24
Matériaux composites "ballistiques"	3	7	14	28
Béton	4	8	16	32

TABLE DE VISIBILITE

Conditions	Vision normale	Vision en Lumière Faible	Vision Thermo-graphique
Obscurité totale	+4	+2	0
Eblouissement	+2	+4	+4
Brume	+2	+2	0
Lumière réduite	+2	0	0
Fumée ou Brouillard dense	+4	+4	+2