

REGLES DIVERSES

Dommages de l'électricité sur le cyberware

Dommages	Nb de systèmes endommagés
L	1d6 - 4
M	1d6 - 3
G	1d6 - 2
F	1d6 - 1

Seul le cyberware électrique peut être affecté (substitut musculaire, réflexes câblés ou accrus, interfaces, lames et griffes rétractiles, ...) ainsi que le bioware (sauf orthoskin et enhanced articulation) mais pas le cyberware "solide" (armure dermale, bone lacing, lames et griffes non rétractiles, compartiment digital, ...).

Il est possible d'augmenter la résistance (le nombre de dés pour résister) du cyberware (pas du bioware) :

Dés en plus	Coût en Nuyens	Coût en Essence
1	+ 5%	+ 0
2	+ 10%	+ 0
3	+ 20%	x 1,05
4	+ 35%	x 1,05
5	+50%	x 1,1

Munitions de peinture

Dommages : (P-5) Niveau Etourdissant.

Les armures d'impact protègent.

Contient 2-3 cm³ de peinture (ou un autre liquide : acide, boule puante, ...) permanente ou non.

A le même effet que les balles gel.

Mettre le feu

Matériel	Résistance au feu (nb dés)	Mise à feu (nb dés)
allumette	-	1
alcool	1	2
bois	3	2
céramique	-	-
cigarette allumée	-	2
essence	1	5
explosifs (≠ plastic)	2	-
kérosène	1	7
métal	-	-
papier	1	1
peinture (sèche)	8	-
peinture (non sèche)	4	-
plastic (l'explosif)	6	-
plastique	2	2
verre	8	2
vêtements	3	1

Dommages :

créatures vivantes : 6M (armures d'impact divisées par 2)

véhicules : L6 (pas d'armure)

véhicules et créatures duales : +2 à la puissance par tour

Armures (G.N.A.R.L.)

Il est possible de superposer des armures; l'indice de la

plus faible est divisé par 2 (arrondi à l'inférieur).

La pénalité sur la réserve de combat peut être comptée normalement ou en additionnant les deux indices des armures séparées.

Réserve Matricielle (V.R. 2)

Réserve matricielle = (Intelligence + MPCP) / 3 (arrondi à l'inférieur)

Initiation et Pouvoirs Métamagiques (Shadowrun Companion)

Rang Pouvoirs

0	Accès aux Méta-Plans, Réserve et bonus Réa. Astrale
1	Camouflage
2	Protection
3	Orientation
4	Contremagie, Blocage de Focus, Purification
5	Activation
6	Fixation
7	Retour de Sort

Race : Hobbit

Modificateurs d'attributs : Con +2, Rap +2, For -2, Cha +1.

Taille moyenne : 105 cm. Poids moyen : 40 kg.

Modificateur de course : x 2.

Vision nocturne.

Liste Rouge du Téléphone (Les Voleurs de Narcopuces)

Elle est accessible par la Matrice. Pour simplifier, le decker fait trois tests :

1. Son meilleur utilitaire de Masquage contre une CI d'indice 8. Le decker doit obtenir au moins 3 succès nets (déduction faite de ceux de la CI) pour pénétrer le système.
1. Programme Catalogue contre indice de sécurité 8. Avec 3 succès nets, il entre en possession des données recherchées.
1. Programme Décryptage contre une CI 8. S'il obtient moins de 3 succès, les données sont illisibles.

Progression de la Réserve de Karma (Shadowrun Companion)

Option 1

La progression est fonction de l'indice de la Réserve de Karma.

Réserve de Karma Progression en fonction du Karma Utile

0 à 5	+1 tous les 10 Karma Utile
6 à 10	+1 tous les 20 Karma Utile
11+	+1 tous les 30 Karma Utile

Option 2

La progression est fonction du Karma Utile.

Progression Réserve de Karma **Karma Utile**

+1 tous les 10 Karma Utile	0 à 50
+1 tous les 20 Karma Utile	51 à 100
+1 tous les 30 Karma Utile	101+

Mains Mortelles (pouvoir d'adepte physique)

L'adepte physique peut choisir d'utiliser sa Force ou sa Magie comme puissance de son attaque. Si c'est la Magie, Mains Mortelles ne peut affecter que les êtres vivants.

Le pouvoir Mains Mortelles est considéré comme une arme magique contre les créatures se régénérant.