

# MATRICE (P. 162)

En RV : +1 dé en Hacking (même si bonus de +3 dés atteint avec les Atouts)

**HACKING :**  
Hacking + LOG

**VS** Réserve de dés opposés (ou Seuil)

**CYBERCOMBAT :**  
Hacking + LOG

**VS** LOG + Firewall (deckers et GLACES)  
LOG + LOG (technomanciens et sprites)

**Dommages :** (LOG / 2)E + succès excédentaires

**TISSAGE DE FORMES COMPLEXES :**  
Technomancie + LOG

**VS** LOG + Firewall (deckers et GLACES)  
LOG + LOG (technomanciens et sprites)

**COMPILATION DE SPRITE :**  
Technomancie + LOG

**VS** 6 dés pour une sprite mineure  
8 dés pour une sprite normale  
12 dés pour une sprite majeure

**DÉCOMPILATION DE SPRITE :**  
Technomancie + LOG

**VS** LOG + LOG

**Dommages :** (LOG)E + Succès excédentaires

## MONITEUR DE CONDITION DES DOMMAGES MATRICIELS

Les dégâts sont appliqués selon le tableau ci-dessous. Tous les dégâts ignorent l'armure.

CONNEXION	ÉTOURDISSANTS	PHYSIQUES
Réalité Augmentée	Cyberdeck	Cyberdeck
Réalité Virtuelle	Cyberdeck	Physique
Technomancien	Étourdissant	Physique

## CHOC D'ÉJECTION DE LA MATRICE

Lorsque le moniteur de condition d'un cyberdeck est rempli, le decker est éjecté de la Matrice. Les dégâts qu'il subit sont les suivants :

EN RÉALITÉ AUGMENTÉE	EN RÉALITÉ VIRTUELLE
3E	3P

Lorsque le moniteur de condition d'un technomancien est rempli, son persona disparaît de la Matrice.

## REGLES OPTIONNELLES DE LA MATRICE (P. 165)

### BRUIT

Le hacking peut être affecté par la distance et la qualité du signal.

- Réseau saturé : -1
- Mauvaise qualité : -2

PORTÉE	COURTE	INTERMÉDIAIRE	LONGUE
Modif. de bruit	OK	-2	-4

### MÉTHODES DE HACKING

**Force brute :** le hacker / technomancien subit une case de dommages étourdisants pour chaque succès excédentaire de la cible ou de la difficulté.

**Corruption :** la cible est avertie de la tentative du hacker et le détecte automatiquement.

### SURVEILLANCE DU DIEU, LA CONVERGENCE

Dès qu'un hacker fait une action illégale, le MJ jette secrètement un dé de complication.

- **Hacking ou Cybercombat :** 1 point de Surveillance si le MJ obtient 1 sur son dé de complication (secret)
- **Technomancie :** aucun jet (tissage de forme complexe, compilation de sprite)

Au bout de **trois points** de Surveillance, le DIEU décide d'intervenir, en envoyant ses G-mens (voir Hacker de sécurité ou de police (forces d'élite) p. 188) dans la Matrice et en prévenant les forces de l'ordre locales.

- **Déterminer son score de surveillance :** 1 narration complète
- **Remettre à zéro son score de surveillance :** 3 narrations pour rebooter son cyberdeck

### TECHNODRAIN

Tissage de forme complexe	+1 dé de complication par niveau de l'Atout
Compilation de sprite mineur	+1 dé de complication
Compilation de sprite normal	+3 dés de complication
Compilation de sprite majeur	+6 dés de complication

### MARKS ET DIFFICULTÉS DE HACKING

Hacker un système peut parfois demander un jet étendu (représenté par des marks). La difficulté doit être vaincue un certain nombre de fois correspondant aux marks.

Serveur simple : 1 mark  
Serveur corpo normal : 2 marks  
Serveur de haute sécurité : 3 marks

ACTION	OPPOSITION	MARKS	EXEMPLES
Triviale	4 dés	1	Distributeur automatique de boisson d'un hôtel
Facile	6 dés	1 - 2	Tromper une caméra de sécurité d'un restaurant bon marché (McHugh)
Moyenne	8 dés	1 - 3	Modifier un flux vidéo (3 marks)
Difficile	10 dés	2 - 3	Pénétrer un serveur corpo
Très difficile	12 dés	3	Pénétrer un serveur de haute sécurité de Renraku

### GLACE (P. 199)

FIREWALL	LOGIQUE
6	5

**DÉFENSE :** 11

**Moniteur de condition (M) :** 11

**COMPÉTENCES :** Hacking 8 (3 + LOG), Pistage 8 (3 + LOG)

**PROGRAMMES :** un au choix selon le type de glace.

- **Glace noire :** dommages physiques.
- **Glace tueuse :** +2 dés aux tests de Hacking (cybercombat uniquement)
- **Glace patrouilleuse :** peut relancer 2 échecs sur ses tests de perception matricielle (LOG + LOG).
- **Glace traceuse :** +2 dés aux tests de Pistage.
- **Glace acide :** chaque attaque réussie réduit le Firewall de la cible de 1 pour la durée de la Scène.

Dommages	
Cybercombat	3E (3P pour les glaces noires)

## MÉCANIQUES DE BASE (P. 147)

### TEST SIMPLE :

Compétence (ou Attribut) + Attribut + Atouts + Modificateurs

#### Exemples :

**Soins et réparations (p. 158) :** chaque succès fait regagner un point d'un moniteur de condition ou d'Armure.

**Tests d'équipe (p. 150) :** voir ci-contre.

### TEST OPPOSÉ :

Compétence (ou Attribut) +  
Attribut + Atouts +  
Modificateurs

**VS**

Réserve de dés opposée (ou Seuil)

**Succès excédentaires :** Succès du test – Succès de la réserve opposée (ou Seuil)

## MODIFICATEURS

CAUSE	MODIFICATEUR
<b>Blessures</b>	-1 dé & +1 dé de complication par ligne remplie
<b>Essence 3,5 - 5</b>	-1 dé Magie, Résonance et pour soigner le personnage
<b>Essence 1,5 - 3</b>	-2 dés Magie, Résonance et pour soigner le personnage
<b>Essence 0,5 - 1</b>	-3 dés Magie, Résonance et pour soigner le personnage
<b>Traits</b>	selon description (généralement +/-2 dés)
<b>Aide</b>	+1 dé par succès au test d'équipe
<b>Environnement, Attitude &amp; Distractions</b>	-5 à +5 dés au total
<b>Armes</b>	selon arme
<b>Portée</b>	selon arme
<b>Réalité Virtuelle</b>	+1 dé (même si bonus de +3 dés atteint avec les Atouts)

## GÉRER L'ANARCHY (P. 152)

Trois points d'Anarchy en début de séance. Une dépense par type par tour.  
Plusieurs point d'Anarchy peuvent être dépensés afin de générer plusieurs effets différents.

### GAGNER DES POINTS D'ANARCHY (MENEUR, P. 152)

- 1 point d'Anarchy en début de séance, pas de maximum
- Le MJ gagne les points d'Anarchy dépensés par les joueurs

### DÉPENSER DES POINTS D'ANARCHY (MENEUR, P. 153, 180)

- Même utilisation que les joueurs, sur les PNJ
- Changer l'ordre du tour
- Ne peuvent pas être utilisés pour aider ou gêner directement un PJ
- (narration classique) Autant que de joueurs sans dépasser 2 contre le même joueur dans un tour

### GAGNER DES POINTS D'ANARCHY (JOUEURS, P. 152)

- 3 points d'Anarchy en début de séance, maximum 6
- Narration particulièrement réussie
- Réplique particulièrement bien placée
- Choix défavorable en lien avec un Comportement / Réplique / Défaut (sauf si malus)
- Certains Atouts
- Pour compenser une décision arbitraire

### DÉPENSER SES POINTS D'ANARCHY (MENEUR ET JOUEURS, P. 153, 179)

UTILISATION	NARRATION CLASSIQUE
<b>Bien disposé</b>	+3 dés si Comportement, Réplique, Avantage, Atout applicable à la situation
<b>Équipement adéquat</b>	Permet de définir les capacités d'un équipement
<b>Interruption</b>	Effectuer sa Narration et ses actions immédiatement, changeant ainsi l'ordre du tour
<b>Fonce !</b>	2 Déplacements pour cette Narration
<b>Nouvel élément</b>	Ajouter un élément narratif en accord avec le MJ (couvert, objet utile au scénario, élément de soin, etc.)
<b>Premiers secours</b>	Soigne 1 point d'Armure, de dom. physiques ou étourdissants à soi même ou à un autre personnage
<b>Prise de risque</b>	+1 dé d'imprévu (personnel uniquement)
<b>Riposte</b>	Action offensive immédiate contre un personnage qui vient de vous attaquer
<b>S'interposer</b>	S'interposer pour défendre un autre personnage

## DIFFICULTÉ DU JET (P. 149)

### RÉSERVE DE DÉS OPPOSÉE (P. 149)

RÉSERVE	ACTION	ADVERSITÉ
<b>4 dés</b>	Triviale	Figurant
<b>6 dés</b>	Facile	Amateur
<b>8 dés</b>	Moyenne	Adroit
<b>10 dés</b>	Difficile	Exercé
<b>12 dés</b>	Très difficile	Expert

### SEUIL DES ACTIONS (P. 150)

Règle optionnelle. Remplace le tableau précédent.

DIFFICULTÉ	SEUIL
<b>Triviale</b>	1 succès
<b>Plutôt facile</b>	2 succès
<b>Plutôt difficile</b>	3 succès
<b>Très difficile</b>	4 succès

## TESTS D'ÉQUIPE (P. 150)

**Partenaire(s) :** test simple sous compétence appropriée. Chaque succès obtenu ajoute un dé à la réserve du leader (max compétence du leader).

**Leader :** réserve de dés + bonus des partenaires

## RÉUSSITES ET ÉCHECS (P. 150)

### CHANCE (P. 152)

Un joueur dispose d'un nombre de points de Chance égal à l'attribut Chance de son personnage à chaque séance.

**Avant le jet de dés** Succès sur 4, 5 ou 6.

**Après le jet de dés** Relancer tous les dés

## IMPRÉVUS, COMPLICATIONS ET EXPLOITS (P. 150, 151)

DÉ D'IMPRÉVU	DÉ DE COMPLICATION
<b>1</b> complication	<b>1</b> complication
<b>2-4</b> aucun effet	<b>2-6</b> aucun effet
<b>5-6</b> exploit	

À définir par le joueur (Exemples p. 151)

#### COMPLICATION :

- si succès, « Oui, mais... »
- si échec, « Non, et... »

#### EXPLOIT :

- si succès, « Oui, et... »
- si échec, « Non, mais... »

### QUALITÉ DE RÉUSSITE (P. 152)

En utilisant cette règle, ne pas utiliser les dés d'imprévu (**Prise de risque**, cf. Gérer l'Anarchy).

SUCCÈS EXCÉDENTAIRES	RÉSULTAT
<b>4 et +</b>	Réussite critique (« Oui, et... »)
<b>1 à 3</b>	Réussite simple (« Oui »)
<b>0</b>	Réussite de justesse (« Oui, mais... »)
<b>-1</b>	Échec de justesse (« Non, mais... »)
<b>-2 à -3</b>	Échec simple (« Non »)
<b>-4 et -</b>	Échec critique (« Non, et... »)

## ATOUTS (P. 62)

Aucune limite de nombre d'Atouts par test mais limite au bonus total.

### BONUS MAXIMUM DES ATOUTS

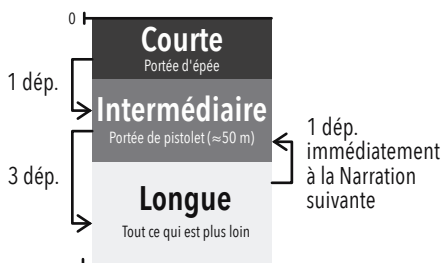
+/- 3 dés

3 relances d'échecs

3 relances de réussites adverses

9 points d'Armure

## PORTÉE ET DÉPLACEMENT (P. 156)



## COMPÉTENCES (P. 60)

### FORCE

Athlétisme

### AGILITÉ

Acrobaties  
Armes à feu  
Armes à projectiles  
Armes de véhicules  
Armes lourdes  
Corps à corps  
Furtivité  
Véhicules divers  
Véhicules terrestres

### VOLONTÉ

Combat astral<sup>1</sup>  
Corps à corps<sup>2</sup>  
Conjuration<sup>1</sup>  
Sorcellerie<sup>1</sup>  
Survie

### LOGIQUE

Biotech  
Électronique  
Hacking  
Ingénierie  
Pistage  
Technomancie<sup>3</sup>

### CHARISME

Animaux  
Comédie  
Étiquette  
Intimidation  
Négociation

<sup>1</sup> Éveillé uniquement

<sup>2</sup> Contre les esprits

<sup>3</sup> Émergé uniquement

## TESTS D'ATTRIBUTS (P. 149)

Perception : Logique + Volonté

ACTION	RÉSERVE DE DÉS
Attraper un objet au vol	AGI + AGI
Défense (véhicule ciblé)	AGI + LOG
Estimer les intentions	CHA + CHA
Perception astrale	LOG + VOL
Résister à la torture	FOR + VOL
Résister à l'intimidation	CHA + VOL
Se souvenir d'un détail	LOG + LOG
Soulever un objet lourd	FOR + FOR

## PROGRESSION DES PERSONNAGES (P. 75)

Améliorer un attribut : nouvel indice ×2

Apprendre une nouvelle compétence : 2

Améliorer une compétence : nouvel indice (max : 12)

Ajouter une spécialisation : 2

Compétence à 2 mini sans spécialisation. Fournit +2 dés si applicable.

Augmenter un Atout : nouveau niveau

## GÉRER LES COMBATS (P. 154)

### TEST DE COMBAT :

Compétence + Attribut  
+ Atouts + Armes  
+ Modificateurs

VS

Agilité + Logique  
+ Atouts  
+ Modificateurs

**Succès excédentaires** : ajoutés aux dégâts de l'attaque

### Possibilités dans une Narration (tour de jeu)

- une action offensive (sauf augmentation par cyberware, bioware, sort ou pouvoir d'adepte)
- un déplacement (ou deux déplacements pour 1 point d'Anarchy)

### OU

- deux déplacements uniquement

## DOMMAGES ET MONITEUR DE CONDITION (P. 156)

Les dégâts sont étourdissants (E) ou physique (P).

Le Contournement d'Armure (CA) transfère les succès excédentaires directement sur le moniteur de condition.

DÉGÂTS	ÉTOURDISSANT	PHYSIQUE
<b>Ligne de dommages</b>	Dès qu'une ligne est pleine, on remplace un dé par un dé de complication.	
<b>Sonné</b>	Toutes les cases du moniteur sont remplies. Plus de narration possible, sauf dépenser de l'Anarchy pour <b>Premiers secours</b> .	
<b>Dommages supplémentaires</b>	Assommé. Plus aucune action possible.	Mourant. Plus aucune action possible. <b>FOR + VOL</b> à chaque tour (sans modif. de blessure). Difficulté triviale (4 dés) au premier tour, puis +2 dés à chaque tour. Mort en cas d'échec. Mourant jusqu'à application des soins.

## SOINS ET RÉPARATIONS (P. 158)

Test réalisable une fois par scène, sur une durée de 8h. Des malus peuvent s'appliquer (stress, Essence du patient, lieu inadapté, etc.).

<b>Premiers soins</b>	Biotech + LOG	1 case / succès (1 fois / scène). Nécessite un médikit
<b>Sort de soins</b>	Sorcellerie + LOG	1 case / succès (1 fois / scène)
<b>Réparer un cyberdeck</b>	Électronique + LOG	1 case / succès (1 fois / scène). Nécessite un kit adapté (outillage ou réparation).
<b>Réparer une armure, un drone ou un véhicule</b>	Ingénierie + LOG	1 case / succès (1 fois / scène). Nécessite un kit adapté (outillage ou réparation).
<b>Premier secours</b>	1 point d'Anarchy	1 case
<b>1 nuit de repos (ou équivalent)</b>	–	Tous les dommages sont soignés / réparés
<b>Faire faire le travail en urgence</b>	1 point de Karma ou une faveur	Soigne / répare complètement une personne ou équipement

## CONDITIONS ENVIRONNEMENTALES (P. 168)

CONDITION	EFFET
<b>Chute</b>	2 cases de dom. physiques / étage (armure ignorée) (–1 case / succès sur un test d'Athlétisme ou Acrobaties)
<b>Acide / Feu</b>	2 cases de dom. à l'Armure / Tour Armure épuisée : 1 case de dom. physiques / Tour
<b>Gaz chauds / toxiques</b>	–2 dés pour attaquer à travers le nuage, 2 cases de dom. physiques (Armure ignorée) / Tour pour traverser
<b>Métal / roches en fusion</b>	Mort si immersion, dommages de feu si simples éclats
<b>Froid / électricité</b>	1 case de dom. physiques + étourdissants / Tour (Armure ignorée) Risque de malus en cas de décharge électrique

### Apprendre un nouvel Atout :

- Niveau 1 : 1 pt
- Niveau 2 : 3 pts (1 + 2)
- Niveau 3 : 6 pts (1 + 2 + 3)
- Niveau 4 : 10 pts (1 + 2 + 3 + 4)
- Niveau 5 : 15 pts (1 + 2 + 3 + 4 + 5)

Se débarrasser d'un défaut : 6

Gagner un contact : 2

Améliorer son Armure :

3 pts pour 3 cases (max : 15 cases)

Acheter une nouvelle arme : 2

Personnaliser son arme : 3

- Précision (+1 dé)
- Létalité (VD +1)
- Portée (réduire 1 malus de portée de 1)
- Spécial (effet narratif)

Acheter de l'équipement : 1 pt pour 2 équipements (sauf véhicules, p. 75)

## MAGIE (P. 159)

**LANCEMENT DE SORT :**  
Sorcellerie + VOL  
(Combat astral + VOL depuis  
l'espace astral)  
+ dés de drain (cf. ci-contre)

VS

AGI + LOG (sort de combat créant un effet physique)  
FOR + VOL (sort de combat affectant directement la cible)  
FOR + VOL (sort d'effet physique)\*  
LOG + VOL (sort d'effet mental)\*  
CHA + VOL (sort d'effet social)\* \* Règle optionnelle

### EFFET SUR LES ESPRITS

Un seul esprit invoqué par personnage. Le magicien renvoie son esprit grâce à une action d'attaque.

Un personnage non magicien peut attaquer un esprit au corps-à-corps avec l'**attaque de volonté**.

**Durée invocation :** lever ou coucher du soleil suivant l'invocation OU moniteur de condition plein..

**INVOCATION D'ESPRIT :**  
Conjuration + VOL

VS

6 dés pour un esprit mineur  
8 dés pour un esprit normal  
12 dés pour un esprit majeur

**BANNISSEMENT D'ESPRIT :**  
Conjuration + VOL

VS

VOL + VOL

**Dommages :** (VOL)E + Succès excédentaires

**ATTAQUE DE VOLONTÉ :**  
Corps à corps + VOL

VS

AGI + LOG

**Dommages :** (FOR / 2)E + Succès excédentaires (ignore l'immunité des esprits)

### DANS L'ESPACE ASTRAL (P. 161)

Les Atouts actifs (focus d'arme ou sort) dans l'espace astral peuvent être utilisés normalement.

Un sort lancé dans l'espace astral utilise **Combat astral** et pas **Sorcellerie**.

Un magicien peut rester [Essence] heures dans l'espace astral. Au-delà, il meurt (p. 161).

**COMBAT ASTRAL :**  
Combat astral + VOL

VS

LOG + VOL

**Dommages :** (CHA / 2)E + Succès excédentaires

## RIGGERS (P. 164)

### CONTRÔLE DES DRONES ET VÉHICULES

CONTRÔLE	RÉSERVE DE DÉS	NOTES
<b>Conduite manuelle</b>	Personnage	Impossible pour les drones
<b>Drone / véhicule autonome</b>	Autopilote	1 action pour donner un ordre à tous les drones
<b>Contrôle à distance - RA</b>	Personnage	1 action pour contrôler 1 drone (RA) / tous les drones (Commande de contrôle de Rigger) 0 action avec Commande de contrôle de Rigger + Datajack ou Câblage de contrôle de véhicule
<b>Plongée (CCV requis)</b>	Personnage + 1 dé en RV (Pilotage ou Armes de véhicule)	1 action pour contrôler le véhicule Contrôle à distance des autres drones possible (sans bonus)

### ATTRIBUTS DES VÉHICULES

ATTRIBUT	DESCRIPTION
<b>Autopilote</b>	Réserve de dés des véhicules et drones autonomes
<b>Blindage</b>	Nombre de cases du moniteur de condition du véhicule / drone
<b>Mobilité</b>	(Règle optionnelle ci-contre) Modificateur aux tests de pilotage
<b>Résistance</b>	(Règle optionnelle ci-contre) Tous les dommages subis par le véhicule sont réduit d'autant

### DOMMAGES DES PASSAGERS EN CAS D'ACCIDENT :

(2 × Résistance)P de l'autre véhicule ou 6P si aucun autre véhicule n'est impliqué – Résistance du véhicule

### ATTAQUER DEPUIS VÉHICULES OU UN DRONE

FAIRE FEU...	MODIFICATEUR
<b>avec une arme personnelle depuis un véhicule en mouvement</b>	-1 ou -2 selon la vitesse
<b>sur un véhicule immobile</b>	+1 à +3 selon sa taille
<b>sur un véhicule à pleine vitesse</b>	-1 à -3 selon la vitesse relative.

## REGLES OPT. DE MAGIE (P. 162)

### DRAIN

Ajouter autant de **dés de complication** que le tableau ci-dessous à la réserve de dés.  
Chaque complication obtenue inflige **1E**.

<b>Lancement de sort</b>	1 dé de complication par niveau de l'Atout
<b>Invocation d'esprit mineur</b>	1 dé de complication
<b>Invocation d'esprit normal</b>	3 dés de complication
<b>Invocation d'esprit majeur</b>	6 dés de complication

### CONTRESORT

**Dissiper un sort d'effet :**

Sorcellerie + VOL VS Sorcellerie + VOL pour dissiper un sort d'effet maintenu

### Sorts de combat (et sorts d'effets résistés)

Sorcellerie + VOL remplace la réserve de dés opposée habituelle, il faut dépenser en plus 1 point d'Anarchy. pour s'interposer.

### SORT D'EFFET MAINTENU (règle perso)

Un test simple sur un sort d'effet indique le nombre de tours qu'il peut être maintenu sans malus.  
Après **-2 dés** sur toutes les autres actions.

## PERCEPTION ASTRALE (SR4A P. 269)

### SUCCÈS INFORMATIONS OBTENUES

- État de santé général du sujet (bonne santé, blessé, malade), état émotionnel général du sujet (heureux, triste, en colère). Statut Éveillé ou ordinaire du sujet.
- Présence de *cyberware*, nature d'un sujet magique (élémentaire de feu, sort de Manipulation, focus de pouvoir), reconnaissance d'une aura d'un sujet déjà rencontré.
- Présence de *alphaware*, niveau d'Essence et de Magie (supérieures, inférieures ou égales), diagnostic médical général (naturelle ou toxine), toute signature astrale présente sur le sujet.
- Présence de *bioware* et de *bêtaware*, valeurs exactes d'Essence, de Magie, diagnostic précis de toute maladie ou toxine qui afflige le sujet.
- Présence de tout implant, cause générale de toute impression émotionnelle (un meurtre, une émeute, une cérémonie religieuse), cause générale de toute signature astrale (sort de Combat, esprit de la Terre), le sujet est un technomancien.

## RÈGLES OPT. DE RIGGER (P. 167)

### RÉSISTANCE

Tous les dommages subis par un drone ou un véhicule sont diminués de leur Résistance

TAILLE	RÉSISTANCE
<b>Drones mini ou petits</b>	0
<b>Drones moyens ou grands</b>	1
<b>Véhicules légers</b>	2
<b>Véhicules lourds</b>	3
<b>Véhicules blindés</b>	4

### MOBILITÉ

Regroupe la vitesse, l'accélération et la maniabilité du véhicule. Agit comme modificateur pour les tests de pilotage et de défense.

<b>Mobilité</b>	-3 dés à +3dés
-----------------	----------------