

## Table des matières

|       |   |    |
|-------|---|----|
| 1     | LES MÉTATYPES.....                          | 2  |
| 1.1   | Elfe : p71 .....                            | 2  |
| 1.2   | Humain : .....                              | 2  |
| 1.3   | Nain : p71 .....                            | 2  |
| 1.4   | Troll : p73 .....                           | 2  |
| 1.5   | Ork : p72.....                              | 2  |
| 2     | LES ATTRIBUTS.....                          | 2  |
| 3     | LES COMPÉTENCES.....                        | 2  |
| 3.1   | Liste des compétences de Shadowrun D6.....  | 3  |
| 3.2   | Avantages & Désavantages .....              | 4  |
| 4     | ARMES .....                                 | 8  |
| 4.1   | Armes anciennes .....                       | 8  |
| 4.1.1 | Armes de mêlée .....                        | 8  |
| 4.1.2 | Arme de tir.....                            | 8  |
| 4.1.3 | Arme à lancer .....                         | 8  |
| 4.2   | Armes modernes.....                         | 8  |
| 4.2.1 | Armes de tir.....                           | 8  |
| 4.2.2 | Explosifs.....                              | 9  |
| 4.3   | Protections.....                            | 9  |
| 4.3.1 | Protections anciennes.....                  | 9  |
| 4.3.2 | Protections modernes .....                  | 9  |
| 4.4   | Améliorations d'armes p315 SR4.....         | 9  |
| 4.5   | Munitions .....                             | 10 |
| 4.6   | Commlink.....                               | 10 |
| 4.7   | Outillage .....                             | 10 |
| 4.8   | Appareils de vision.....                    | 10 |
| 4.9   | Appareils auditifs .....                    | 10 |
| 4.10  | Senseurs.....                               | 11 |
| 4.11  | Matériel d'infiltration .....               | 11 |
| 4.12  | Équipement de survie.....                   | 11 |
| 4.13  | Produits chimiques.....                     | 11 |
| 4.14  | Autres.....                                 | 11 |
| 5     | CYBERWARE .....                             | 12 |
| 5.1   | Céphaloware .....                           | 12 |
| 5.2   | Implants oculaires.....                     | 12 |
| 5.3   | Somatoware .....                            | 12 |
| 6     | BIOWARE .....                               | 12 |
| 6.1   | Accessoires pour membres cybernétiques..... | 12 |
| 6.2   | Bioware standard .....                      | 12 |
| 6.3   | Bioware de culture .....                    | 13 |
| 6.4   | Véhicules .....                             | 13 |

# 1 LES MÉTATYPES

## 1.1 Elfe : p71

|         | Agilité | Coordination | Vigueur | Savoir | Perception | Charisme |
|---------|---------|--------------|---------|--------|------------|----------|
| Minimum | 2       | 1            | 1       | 2      | 1          | 1        |
| Maximum | 6       | 4            | 4       | 6      | 5          | 5        |

Capacité spéciale : Vision nocturne

## 1.2 Humain :

|         | Agilité | Coordination | Vigueur | Savoir | Perception | Charisme |
|---------|---------|--------------|---------|--------|------------|----------|
| Minimum | 1       | 1            | 1       | 1      | 1          | 1        |
| Maximum | 5       | 5            | 5       | 5      | 5          | 5        |

Capacité spéciale : + 1 point de Destin

## 1.3 Nain : p71

|         | Agilité | Coordination | Vigueur | Savoir | Perception | Charisme |
|---------|---------|--------------|---------|--------|------------|----------|
| Minimum | 1       | 1            | 2       | 1      | 1          | 1        |
| Maximum | 3       | 5            | 6       | 5      | 5          | 5        |

Capacité spéciale : Vision thermographique, +2 Résistance

## 1.4 Troll : p73

|         | Agilité | Coordination | Vigueur | Savoir | Perception | Charisme |
|---------|---------|--------------|---------|--------|------------|----------|
| Minimum | 1       | 1            | 3       | 1      | 1          | 1        |
| Maximum | 5       | 5            | 7       | 3      | 5          | 3        |

Capacité spéciale : Vision dans le noir, Armure naturelle (+1D), Allonge (+1D en Bagarre)

## 1.5 Ork : p72

|         | Agilité | Coordination | Vigueur | Savoir | Perception | Charisme |
|---------|---------|--------------|---------|--------|------------|----------|
| Minimum | 1       | 1            | 1       | 1      | 1          | 1        |
| Maximum | 5       | 5            | 6       | 3      | 3          | 5        |

Capacité spéciale : Vision dans le noir

# 2 LES ATTRIBUTS

**Agilité** : détermine votre agilité, votre souplesse. (Ex : grimper à un mur, marcher sur une corde tendue dans le vide, esquiver un tir...)

**Coordination** : détermine votre niveau de réflexe et votre habileté fine (Ex : tirer avec une arme, piloter un véhicule, effectuer un vol à la tire, crocheter une serrure...)

**Vigueur** : mesure votre puissance et de votre capacité à résister aux dommages. (Ex : nager, soulever un objet pesant...)

**Savoir** : détermine votre capacité à apprendre et à mémoriser. (Ex : pirater un serveur informatique, connaître la liste des dirigeants/lieux qui vont bien...)

**Perception** : mesure votre rapidité de décision et votre acuité aux détails environnants. (Ex : rechercher un objet dans une pièce, se cacher...)

**Charisme** : mesure de votre aura, de votre rayonnement. (Ex : charmer, embobiner, dresser un animal...)

**Attributs optionnels** : Magie, Chaman, Adeptes, Résonance

# 3 LES COMPÉTENCES

Elles correspondent à des applications spécifiques d'un Attribut. Ainsi, la Compétence Acrobatie

est un usage spécifique de l'Attribut Agilité. Toutes les Compétences possèdent un niveau de base équivalent à l'Attribut dont elles dépendent. Si, par exemple, un personnage possède une valeur de 3D en Savoir, toutes ses Compétences de Savoir sont égales, à la base, à 3D. Contrairement à un Attribut dont la valeur est fixe, sauf rares exceptions, les Compétences peuvent être améliorées, par des apprentissages ou un entraînement intensif.

Lors de la création de votre personnage, distribuez 7D dans les Compétences de votre choix. Une même Compétence ne peut être augmentée de plus de 3D à ce stade. Comme pour les Attributs, rappelons qu'un D est divisé en 3 pips. Il est donc possible d'augmenter une Compétence d'1D+2 et une autre d'1D+1 pour un total de 3D dépensés.

Les Dés dépensés s'additionnent à la valeur de base de la Compétence mais ne sont valables que pour celle-ci. Si votre personnage possède un niveau de 3D en Savoir et que vous dépensez 2D+1 pour augmenter la Compétence Médecine, le niveau de celle-ci est alors de 3D (Valeur de base en Savoir) + 2D+1 (ajout) soit 5D+1. Souvenez-vous toujours dans vos additions que 3 pips = 1D. Dans le cas précédent, si le personnage avait une valeur de Savoir de 3D+2 et qu'il dépensait 2D+2 en Médecine, la valeur de sa compétence serait de 3D+2 + 2D+2 soit 5D+4, qui doit être transformée 6D+1. Il est impossible qu'une valeur de +3 ou plus apparaisse sur une Fiche de personnage. Si cela devait arriver, convertissez cette valeur en augmentant le nombre de dés.

### 3.1 Liste des compétences de Shadowrun D6

#### AGILITÉ

**Acrobatie** : Capacité à effectuer des mouvements assurant votre équilibre ou vous permettant de franchir un obstacle.

**Armes blanches** : Capacité à utiliser des armes de contact.

**Contorsion** : S'échapper de l'emprise d'un ennemi ou des liens avec lesquels on est attaché.

**Discrétion** : Se déplacer en échappant aux ennemis, silencieusement et dans les ombres.

**Escalade** : Grimper sur différentes surfaces.

**Esquive** : Échapper à un danger (une pierre qui vous tombe dessus...) ou une attaque.

**Bagarre** : Combattre sans arme.

**Saut** : Passer des obstacles, en hauteur ou en longueur.

#### COORDINATION

**Armes lourdes** : Utiliser tous types d'armes lourdes lançant des projectiles.

**Crochetage** : Ouvrir ou désamorcer un mécanisme non-électronique.

**Lancer** : Atteindre une cible avec un projectile (grenade, grappin...). Peut aussi être utilisé pour attraper un objet au vol.

**Pilotage** : Utiliser tous types de véhicules sur terre, mer, dans les airs, dans l'espace, sous l'eau...

**Prestidigitation** : Agilité des doigts. Utilisé pour des tours de magie comme pour pratiquer le vol à la tire.

**Tir** : Utiliser une arme à feu individuelle (pistolet, fusil, fusil mitrailleur, carabine...).

#### VIGUEUR

**Course** : Vitesse de déplacement sur tous types de terrains.

**Nage** : Se déplacer et survivre dans un environnement liquide.

**Puissance** : Soulever et déplacer des objets mais aussi infliger des Dégâts naturels avec les armes de contact

**Résistance** : Endurance et résistance à la souffrance, à la maladie, au poison...

#### SAVOIR

**Business** : Compréhension et pratique du monde des affaires. Business peut être utilisé en complément des Compétences Charme, Comédie ou Persuasion lors de transactions marchandes.

**Culture générale** : Cette compétence représente le niveau de culture et d'éducation du personnage. De nombreuses spécialisations dépendent de cette compétence (chaque discipline du savoir humain en fait partie). La Compétence Culture Générale peut être utilisée en lien avec la Compétence Enquête pour mener une recherche d'information.

**Démolition** : Utiliser tous types de produits solides ou liquides pour détruire une cible totalement ou partiellement.

**Falsification** : Créer de faux documents, y compris électroniques, et les détecter.

**Ingénierie** : Capacité à utiliser et imaginer, mais pas fabriquer, des mécanismes complexes ou électroniques, ou liées aux nouvelles technologies (informatique,...)

**Hacking** : Piratage, guerre électronique,...

**Langages** : Familiarité dans l'utilisation des différents types de langages. Outre la langue maternelle du personnage, celui-ci peut choisir d'autres langues comme spécialisation de la Compétence Langages.

**Médecine** : Utiliser des techniques de premiers secours aussi bien que diagnostiquer une maladie et en prescrire les remèdes ou opérer un patient.

**Navigation** : Déterminer correctement une route sur mer ou dans les airs, se localiser.

**Robots** : « plonger » dans un appareil semi-indépendant (drones, robots...) le modifier et le manipuler de l'intérieur, pour en prendre le contrôle

**Sécurité** : Installer, altérer ou désamorcer des systèmes de sécurité et de surveillance électroniques.

### PERCEPTION

**Artisanat** : Fabriquer des objets techniques (armes, drones, gadgets, véhicules...), les modifier et les réparer.

**Camouflage** : Se cacher ou cacher un objet.

**Connaissance de la rue** : Trouver des informations sur les réseaux criminels locaux, les opérations illicites en cours, se procurer une marchandise illégale.

**Débrouillardise** : Capacité à réaliser une action sans en posséder les bases théoriques (réaliser un plat sans avoir la recette...).

**Enquête** : Rechercher et rassembler de l'information ou des indices (Base de données, Matrice...)

**Jeux** : Jouer à tous types de jeux (stratégie, hasard...) et gagner, éventuellement en trichant.

**Pister** : Suivre une cible à la trace sans être repéré.

**Pratiques artistiques** : Écrire de la poésie, peindre, photographier...

**Rechercher** : Trouver un objet ou une personne caché mais aussi lire sur les lèvres.

**Survie** : Connaître et utiliser des techniques de survie adaptées au milieu.

### CHARISME

**Charme** : Utiliser la flatterie ou la séduction pour influencer quelqu'un (voir aussi la Compétence Business).

**Comédie** : Mentir, tromper, jouer un rôle.

**Commander** : Se faire obéir, coordonner des actions.

**Déguisement** : Capacité à se transformer.

**Dressage** : Apprivoiser un animal et lui apprendre des tours.

**Intimidation** : Obtenir des informations ou des services d'une personne en le menaçant verbalement ou physiquement.

**Persuasion** : Influencer ses interlocuteurs par la rhétorique, le débat ou la diplomatie, sans tromper ni trahir.

**Volonté** : Capacité à résister à la tentation, aux attaques mentales, à la souffrance...

### MAGIE&CHAMAN

**Invocation** : Invocation et bannissement des esprits élémentaires

**Contrôle d'Esprit** : garder un Esprit sous son contrôle

**ADEPTE** : (cet attribut se consomme au lieu de donner une valeur en dés)

### TECHNOMANCIE (Résonance)

**Compilation**: Créer/bannir un Sprite

**Inscription** : Inscrire un Sprite pour rallonger son temps de service

## 3.2 Avantages & Désavantages

Si vous souhaitez donner plus de consistance et d'épaisseur à votre personnage, vous pouvez lui attribuer un certain nombre d'**Avantages**, de **Désavantages** ou de **Capacités**. Quelles sont les règles en la matière ? Tout d'abord, chaque Avantage et Désavantage doivent être intégré au background de votre personnage. Prenez le temps d'expliquer pourquoi celui-ci en est doté. Chaque **Avantage** ou **Capacité Spéciale** coûte **1D** par rang pris sur les 7 dés attribués aux Compétences lors de la création de votre personnage. À l'inverse, un **Désavantage** vous rapporte

**1D de Compétence par rang.** Le rang est noté **RX** où **X** correspond à un **chiffre qui détermine le niveau du rang**. Un **Avantage** noté **R3** coûte donc **3D de Compétences**. Un **Désavantage** noté **R2** rapporte de même **2D de Compétences**.

Enfin, le MJ doit donner son accord pour le choix d'un **Avantage** ou d'un **Désavantage**. Une règle d'or prévaut en la matière : un **Désavantage** doit être réellement un **Désavantage**. Choisir comme **Désavantage** « Grande sensibilité au froid » peut avoir du sens si l'Univers de jeu se passe dans le Grand Nord. Cela n'en a pas si vous jouez des Touaregs du Sahara. Libre à vous de la compléter.

## **AVANTAGES**

### **Ambidextre (R1)**

Vous utilisez vos deux mains avec la même aisance.

### **Autorité (R1, 2 ou 3)**

Le personnage possède une fonction d'autorité. Le niveau du rang de l'avantage peut être égal au nombre de bénéfice(s) que le personnage peut obtenir dans un scénario en raison de sa position sociale. Un personnage possède l'autorité sur des personnages au niveau d'autorité de rang inférieur.

### **Contacts (R1, 2, 3 ou 4)**

Le personnage possède des contacts capables de lui fournir informations ou matériel. Le niveau du rang de l'Avantage peut être égal au nombre de bénéfice(s) que le personnage peut obtenir dans un scénario grâce à ses contacts ou à la valeur du bénéfice. La nature des contacts doit être précisée (journaliste, homme politique, militaire, truand...) et le service rendu ne peut être qu'en relation avec sa fonction.

### **Culture (R1)**

Le personnage est familier avec une culture lointaine de son milieu d'origine.

### **Équipements (R1, 2, 3 ou 4)**

Votre personnage peut accéder à du matériel coûteux et spécialisé durant le scénario. Le niveau du rang de l'avantage est égal au nombre de bénéfice(s) que le personnage peut obtenir dans un scénario grâce à ses équipements.

### **Matériel fétiche (RX)**

Vous bénéficiez d'un bonus de +XD quand vous utilisez un objet déterminé (une voiture, une arme, un ordinateur...).

### **Patron (R1)**

Le personnage dirige une entreprise, un gang ou toute autre association. Le niveau du rang de l'Avantage peut être égal au nombre de bénéfice(s) que le personnage peut obtenir dans un scénario en raison de sa position sociale.

### **Réaction rapide (R1)**

Vous bénéficiez d'un bonus de +1D en Perception quand il s'agit de déterminer l'initiative. Vous possédez également trois actions supplémentaires par aventure.

### **Renommée (R1, 2, ou 3)**

Le personnage a réalisé des actions dans le passé qui lui ont assuré une grande renommée. Le niveau du rang de l'Avantage peut être égal au nombre de bénéfice(s) que le personnage peut obtenir dans un scénario grâce à celle-ci.

### **Richesse (R1 à 3)**

Augmentez le niveau de Ressources de votre personnage d'un Dé par rang. Celui-ci possède également le double du matériel habituel en début de scénario ainsi qu'un trésor personnel de 10.000 par rang (en pièces d'or, euros, dollars ou autres monnaies du même type).

### **Soutien (R1, 2, ou 3)**

Le personnage est soutenu par une organisation. Le niveau du rang de l'avantage peut être égal au nombre de bénéfice(s) que le personnage peut obtenir dans un scénario grâce à celle-ci.

### **Taille (R1)**

Votre personnage possède une taille supérieure ou inférieure à la moyenne, qui lui donne un bonus

de +3 dans les modificateurs d'échelle.

### **Ventriloque (R2)**

Vous êtes ventriloque.

## **DÉSAVANTAGES**

### **Allergie (R2)**

Lorsqu'il est soumis à l'élément allergène, le personnage doit réussir un jet de niveau moyen en Vigueur. En cas d'échec, il subit 3D de dégâts.

### **Rigidité morale (R2)**

Lorsque le personnage est confronté à une situation qui contrevient à ses règles morales (nudité, présence de Vigueurs de l'ordre...), il subit un malus de 1, pénalité qui augmente de 1 par minute, et un résultat de 6 sur le Dé Libre ne lui rapporte plus de Réussite Critique.

### **Vulnérabilité (R2)**

Le personnage est particulièrement sensible à un type d'agression Vigueur ou morale. Les dommages encaissés sont doublés.

### **Dettes (R1, 2 ou 3)**

Votre personnage doit de l'argent. Ses débiteurs le pressent de les rembourser avec des méthodes plus ou moins violentes en fonction du rang du Désavantage. Le niveau du rang peut être égal au nombre de pressions subies par le personnage de la part de ses créanciers dans un scénario. Vous pouvez également considérer l'échelle de valeur qui suit. Au niveau 1, vous êtes sans cesse relancé. Au niveau 2, si on vous trouve, vous pouvez être arrêté. Au niveau 3, des personnes vous pistent pour vous faire arrêter.

### **Dévotion (R1, 2 ou 3)**

Vos croyances ou votre honneur vous imposent des rites et des comportements quotidiens plus ou moins contraignants en fonction du rang du Désavantage. Le niveau du rang peut être égal au nombre de complications vécues par le personnage dans un scénario. Les dévotions possibles sont : servir un dieu, soigner les malades (pour un médecin), faire éclater la vérité (pour un reporter), etc. Un personnage peut risquer sa vie pour honorer sa dévotion.

### **Discrimination (R1, 2 ou 3)**

Votre personnage subit des discriminations en raison de son apparence, de son comportement ou de ses origines. Le niveau du rang peut être égal au nombre de problèmes vécus par le personnage dans un scénario en raison de ces discriminations.

### **Ennemis (R1, 2 ou 3)**

Vous vous êtes faits des ennemis qui vous suivent à la trace. Le niveau du rang peut être égal au nombre de pressions subies par le personnage de la part de ses ennemis dans un scénario. Au niveau 2, vos ennemis vous recherchent activement. Au niveau 3, ils mobilisent de grands moyens pour cela.

### **Handicap Vigueur (R1 à 3)**

Votre personnage possède un léger handicap Vigueur qui lui inflige des malus sur certaines actions, d'un niveau égal au rang.

### **Infamie (R1, 2 ou 3)**

Votre personnage est connu pour avoir commis des actes qui ont suscité l'opprobre sur lui. Au rang 1, le personnage est rejeté. Au rang 2, il est pourchassé s'il est découvert. Au rang 3, des personnes le pistent pour le débusquer en permanence. Le niveau du rang est égal au nombre de problèmes vécus par le personnage dans un scénario en raison de son infamie.

### **Maintien au niveau (RX)**

Le personnage doit passer au moins une demi-heure par jour et par rang à s'entraîner ou subir un malus égal au rang sur les actions liées à son métier le lendemain.

### **Manie (R1)**

Votre personnage possède une « mauvaise habitude » qui le met parfois dans le danger ou dans l'embarras. (Ex : curiosité, cupidité...)

### **Mauvaise fortune (R2)**

Quand vous obtenez 1 avec le Dé Libre, vous cumulez les deux désagréments possibles (perte du meilleur dé + incident).

### **Pauvreté (R1)**

Le niveau de Ressources du personnage tombe à 1D et il commence l'aventure sans matériel. Si le niveau de Ressources du personnage remonte par la suite, il doit racheter ce désavantage contre un total de 9 Points de Personnage. S'il ne peut le faire, le sort s'acharne contre lui et le personnage est maintenu dans sa pauvreté.

### **Poids plume (R1)**

Vous subissez un malus de +1 aux jets en Bagarre, Escalade et Lancer.

### **Troubles psychiques (R1 à 3)**

Votre personnage est affecté de comportements particuliers. Vous pouvez en inventer bien d'autres que ceux mentionnés ici.

Bégaiement : chaque fois que vous ratez un jet, vous devenez confus et bégayez, ce qui vous inflige un malus de 3 par rang à vos jets liés d'interaction avec d'autres personnages, jusqu'à ce que vous obteniez un succès critique à un jet.

Dépendance (à une personne, une substance...) : en situation de manque, le personnage ne peut plus obtenir de Réussite Critique.

Cleptomanie : lorsqu'il sombre à ses pulsions, le personnage subit un malus de 3 par rang à ses jets de Prestidigitation.

Émotionnel : vous êtes facilement troublé par les événements. Chaque fois que vous êtes soumis au stress, vous devez réussir un jet facile (R1), moyen (R2) ou difficile (R3) en Volonté pour vous reprendre.

## 4 ARMES

En tant que pièces d'équipement, les armes sont soumises aux règles habituelles en la matière (disponibilité, niveau de difficulté pour les prix, restrictions légales...). Reportez-vous à l'annexe sur l'Équipement (Chapitre 3) pour apprendre à gérer ces paramètres. Notez que les munitions sont généralement un rang plus facile d'accès et deux rangs moins chers que l'arme qu'elles équipent.

De manière plus particulière, les armes se caractérisent également par trois paramètres : les **Dommages infligés** et, si besoin est, les **munitions** et les **portées de tir** (courte/moyenne/longue). Les armes dont le Code-Dé commence par le signe « + » signifie que les dégâts de l'arme s'ajoutent au Code Dé de Dégâts Naturels du personnage.

Certaines armes possèdent un code de portée qui s'écrit Vig+ ou Vig-. Cela signifie que pour connaître la distance atteinte par un lancer, vous devez effectuer un jet en Vig, ou en Lancer si le personnage maîtrise cette Compétence. La somme des dés lancés donne le nombre maximum de mètres du lancer. Parfois, le résultat du jet peut bénéficier d'un bonus (Vig+X), parfois il subit un malus (Vig-X). Le chiffre inscrit doit alors être ajouté ou retranché du total. Si jamais le total tombait à zéro ou moins, cela signifie que le personnage qui lance le projectile le fait tomber sur lui-même.

### 4.1 Armes anciennes

#### 4.1.1 Armes de mêlée

| Nom             | Dommage | Disponibilité | Portée | Prix |
|-----------------|---------|---------------|--------|------|
| Dague           | +1D     | T             | -      | ND10 |
| Masse           | +1D+1   | T             | -      | ND10 |
| Tonfa           | +1D+2   | V             | -      | ND15 |
| Machette        | +1D+2   | T             | -      | ND10 |
| Épée            | +2D     | V             | -      | ND15 |
| Katana          | +2D     | R             | -      | ND25 |
| Hache           | +3D     | V             | -      | ND15 |
| Hache de guerre | +4D     | R             | -      | ND20 |

#### 4.1.2 Arme de tir

| Nom             | Dommage | Disponibilité | Portée     | Prix |
|-----------------|---------|---------------|------------|------|
| Arc             | +1D+2   | V             | 10/100/250 | ND15 |
| Arc long        | +2D+2   | V             | 10/100/250 | ND20 |
| Arc composite   | +3D+1   | R             | 10/100/250 | ND25 |
| Arbalète        | 4D      | V             | 10/100/200 | ND20 |
| Arbalète lourde | 4D+1    | V             | 10/100/200 | ND25 |
| Lance harpon    | 6D      | R             | 20/200/400 | ND30 |

#### 4.1.3 Arme à lancer

| Nom               | Dommage | Disponibilité | Portée          | Prix |
|-------------------|---------|---------------|-----------------|------|
| Boomerang         | +1D+1   | V             | 5/40/100        | ND10 |
| Caillou           | +1      | V             | Vig-2/Vig-1/Vig | -    |
| Couteau de lancer | +1D     | V             | 5/10/15         | ND10 |
| Javeline          | +2D     | V             | 5/25/40         | ND15 |
| Shuriken          | +1D     | V             | 5/10/15         | ND10 |

### 4.2 Armes modernes

#### 4.2.1 Armes de tir

##### a- Pistolet

| Nom            | Dommage | Munitions | Disponibilité | Portée  | Prix | Notes          |
|----------------|---------|-----------|---------------|---------|------|----------------|
| Walter PPK 9mm | 3D      | 7         | R             | 7/14/21 | ND20 | (+1 en Cacher) |



|                     |      |    |   |           |      |                 |
|---------------------|------|----|---|-----------|------|-----------------|
| Glock 17            | 3D+2 | 8  | R | 8/16/24   | ND20 | +1 en Cacher    |
| Luger P08           | 3D+2 | 8  | V | 10/20/30  | ND15 |                 |
| Colt .45 Peacemaker | 4D+1 | 6  | V | 15/30/45  | ND10 |                 |
| Ares Predator       | 5D   | 6  | R | 20/35/50  | ND20 |                 |
| Taser               | 4D   | 20 | V | 15/30/45  | ND10 | étourdissant    |
| Pistolet fléchettes | 3D   | 50 | V | 25/75/150 | ND10 | poison possible |

#### b- Fusil

| Nom                | Dommages | Munitions | Disponibilité | Portée    | Prix | Notes |
|--------------------|----------|-----------|---------------|-----------|------|-------|
| Winchester 94      | 6D+1     | 6         | R             | 30/60/120 | ND20 |       |
| Springfield M1903  | 7D       | 5         | R             | 40/80/160 | ND25 |       |
| Fusil à fléchettes | 4D       | 200       | V             | 25/15/300 | ND15 |       |

#### c- Fusil à pompe

| Nom           | Dommages | Munitions | Disponibilité | Portée   | Prix | Notes |
|---------------|----------|-----------|---------------|----------|------|-------|
| Remington 990 | 6D       | 8         | R             | 20/40/60 | ND20 |       |

#### d- Fusil d'assaut

| Nom               | Dommages | Munitions | Disponibilité | Portée    | Prix | Notes |
|-------------------|----------|-----------|---------------|-----------|------|-------|
| Kalashnikov AK-47 | 6D       | 30        | X             | 45/85/170 | ND25 |       |

#### e- Arme semi-automatique

| Nom         | Dommages | Munitions | Disponibilité | Portée   | Prix | Notes |
|-------------|----------|-----------|---------------|----------|------|-------|
| Thompson M1 | 4D+2     | 30 à 100  | X             | 25/50/75 | ND25 |       |
| Uzi 9mm     | 3D+2     | 20        | X             | 20/40/60 | ND25 |       |

#### f- Arme automatique

| Nom          | Dommages | Munitions | Disponibilité | Portée       | Prix | Notes |
|--------------|----------|-----------|---------------|--------------|------|-------|
| Vickers MK.1 | 7D+1     | 250       | X             | 150/300/900  | ND25 |       |
| MG 42        | 8D+2     | 500       | X             | 300/600/1200 | ND30 |       |

### 4.2.2 Explosifs

| Nom                       | Dommages | Munitions | Disponibilité | Portée            | Prix | Notes |
|---------------------------|----------|-----------|---------------|-------------------|------|-------|
| Grenade à gaz ou fumigène | X        | 1         | R             | Vig-4/Vig-3/Vig+3 | ND20 |       |
| Bâton de dynamite         | 5D       | 1         | R             | Vig-3/Vig-2/Vig+1 | ND20 |       |
| Grenade à fragmentation   | 6D       | 1         | X             | Vig-4/Vig-3/Vig+3 | ND25 |       |
| C4                        | 5D       | 1         | X             | -                 | ND25 |       |

### 4.3 Protections

#### 4.3.1 Protections anciennes

| Type                  | Valeur d'armure  | Disponibilité | Prix | Malus     |
|-----------------------|------------------|---------------|------|-----------|
| Vêtements             | +1               | T             | ND5  | sans      |
| Fouffure              | +2               | T             | ND10 | sans      |
| Armure de cuir        | +1D              | T             | ND10 | -1        |
| Armure de cuir lourde | +1D+1            | V             | ND15 | -2        |
| Cotte de maille       | +2D              | V             | ND20 | -1D       |
| Armure de plaques     | +3D              | R             | ND30 | -2D       |
| Casque                | +1D (tête)       | V             | ND15 | -1 en Per |
| Bouclier              | +1D (jet parade) | V             | ND10 | sans      |

#### 4.3.2 Protections modernes

| Type                  | Valeur d'armure | Disponibilité | Prix | Malus     |
|-----------------------|-----------------|---------------|------|-----------|
| Casque                | +1D (tête)      | V             | ND15 | -1 en Per |
| Gilet pare-balle      | +3D             | R             | ND25 | -2        |
| Gilet en Kevlar léger | +2D+1           | R             | ND20 | sans      |
| Gilet en Kevlar       | +2D+2           | R             | ND25 | -1        |
| Gilet en Kevlar lourd | +3D             | X             | ND30 | -2        |
| Céramique             | +3D+1           | X             | ND30 | -2        |
| Tenue caméléon        | +3D             | R             | ND25 | -2        |

### 4.4 Améliorations d'armes p315 SR4

| Type | Disponibilité | Prix | Effets |
|------|---------------|------|--------|
|------|---------------|------|--------|

|                                |   |      |  |
|--------------------------------|---|------|--|
| Atténuateur de son             | X | ND20 | -2 Per ennemie   |
| Bipied                         | V | ND10 | Annule malus tir rafales de 1D, +2 dégâts                        |
| Chargeur supplémentaire        | V | ND5  | Ajoute un chargeur à l'arme                                      |
| Étui de bras dissimulé         | V | ND10 | Permet de dégainer en action auto                                |
| Gyrostabilisateur              | V | ND25 | Harnais qui permet de porter une Arme lourde sans malus          |
| Holster dissimulable           | V | ND10 | +1 Camouflage  |
| Holster rapide                 | V | ND10 | +1 Initiative pour dégainer une arme                             |
| Lunette de visée               | V | ND10 | +2 Tir long  |
| Plateforme de tir intelligente | X | ND25 | Trépied avec arme Autopilote et smartgun, contrôlable à distance |
| Silencieux                     | X | ND20 | -1 Per ennemie sur Tir   |
| Système pneumatique            | R | ND15 | Annule tous les malus avec une Arme automatique                  |
| Système smartgun               | R | ND15 | +1 Tir   |
| Visée laser                    | V | ND10 | +2 Tir de nuit   |

## 4.5 Munitions

| Type           | Modif. Dommages   | Disponibilité | Prix | Notes                   |
|----------------|-------------------|---------------|------|-------------------------|
| APDS           | -                 | X             | ND30 | Armure/2                |
| Canon d'assaut | -                 | X             | ND30 |                         |
| Dard Taser     | -                 | R             | ND5  | étourdissant            |
| Électrifiées   |                   | R             | ND10 | +2D Etourdissant        |
| Explosives     | +1                | X             | ND10 | -1 Armure               |
| Fléchettes     | +2                | V             | ND5  | Ajouts poisons possible |
| Gel            | +2 (Etourdissant) | R             | ND10 | -1 Coordination         |
| Normales       | -                 | V             | ND5  |                         |

## 4.6 Commlink

| Type                  | Disponibilité | Prix | Effets                                       |
|-----------------------|---------------|------|--|
| Electrodes            | -             | ND5  | Réseau personnel caché sous un bandeau,...   |
| Gants RA              | -             | ND10 | +1 Enquête (Matrice)                         |
| Imprimante            | -             | ND5  | Imprimante couleur à papier                  |
| Interface épidermique | V             | ND5  | Interface par contact non-piratable          |
| Lecteur biométrique   | V             | ND10 | +1 Sécurité de données en ligne              |
| Liaison satellite     | V             | ND10 | Connexion à la matrice partout + Parabole    |
| Microphone subvocale  | V             | ND5  | -2D Per ennemie pour entendre ce qui est dit |
| Holo-projecteur       | V             | ND15 | Projette un hologramme Tridéo                |
| Marqueurs RFID        | -             | 1    |  |
| Marqueurs furtifs     | V             | ND5  | +1 Dissimulation d'un marqueur RFID          |
| Marqueurs de sécurité | V             | ND10 | Position GPS de qqn, accès réservé,...       |
| Modules sim           | -             | ND10 | Accès RV neuronal ou par électrodes          |

## 4.7 Outillage

| Type         | Disponibilité | Prix | Notes                         |
|--------------|---------------|------|-------------------------------|
| Kit          | -             | ND15 | Bureau, établis, paillasse... |
| Atelier      | V             | ND25 | Garage, Local,...             |
| Installation | V             | ND35 | Labo, Hotel,...               |

## 4.8 Appareils de vision

| Type                    | Disponibilité | Prix | Notes                        |
|-------------------------|---------------|------|------------------------------|
| Amplification visuelle  | V             | ND15 |                              |
| Compensation anti-flash | V             | ND5  | Annule malus d'éblouissement |
| Interface visuelle      | -             | ND5  |                              |
| Nocturne                | V             | ND10 |                              |
| Smartlink               | R             | ND15 |                              |
| Thermographique         | V             | ND10 |                              |
| Ultrasons               | V             | ND20 |                              |
| Zoom                    | V             | ND10 |                              |

## 4.9 Appareils auditifs

| Type                    | Disponibilité | Prix | Notes                                  |
|-------------------------|---------------|------|--|
| Amplification auditive  | V             | ND15 | +2 Per hors fréquences audio normales  |
| Filtre sonore sélectif  | V             | ND15 | +2 Per pour écouter au milieu du bruit |
| Reconnaissance spatiale | V             | ND10 | +1 Per pour repérer l'endroit d'un son |

## 4.10 Senseurs

| Type                    | Disponibilité | Prix | Portée | Notes  |
|-------------------------|---------------|------|--------|--|
| Caméra                  | -             | ND10 |        |  |
| Détecteur mouvement     | V             | ND5  |        | +1D Per activités alentours                              |
| Microphone directionnel | V             | ND5  | 100m   | +1D Per pour discussions lointaines (sans interférences) |
| Senseur atmosphérique   | V             | ND5  |        | +1D Per liée à la météo                                  |
| Scanner cyberware       | R             | ND15 |        | +2D implants et marchandises                             |
| Scanner radio           | R             | ND10 |        | +2D Per interception ondes RFID,WIFI,...                 |
| Scanner olfactif        | V             | ND20 |        | +2D Per recherche explosifs , munitions,...              |
| Scanner magnétique      | R             | ND15 |        | +2D Per  |
| Télémetre laser         | V             | ND10 |        |  |

## 4.11 Matériel d'infiltration

| Type                      | Disponibilité | Prix | Notes  |
|---------------------------|---------------|------|--|
| Autocrocheteur            | R             | ND20 | +1D Crochetage (autonome)  |
| Ciseau                    | -             | ND5  | +1 Crochetage (dif. Difficile)                                   |
| Copieur clé magnétique    | X             | ND25 | Copie à l'identique un code/clé... magnétique                    |
| Kit de serrurerie         | R             | ND20 | +1D Sécurité   |
| Mini-poste à souder       | V             | ND5  | +1 Sécurité (fais fondre le métal)                               |
| Mouleur d'empreintes      | X             | ND30 | Copie une empreinte  |
| Pass Maglock              | X             | ND25 | +2D Sécurité (serrure électronique)                              |
| Pincés coupantes          | -             | ND5  | +1 Crochetage (coupe de câbles)                                  |
| Séquenceur                | X             | ND20 | Permet de forcer les serrures les plus difficiles (+3D Sécurité) |
| Tronçonneuse monofilament | V             | ND15 | Coupe les portes, arbres... tout objet immobile                  |

## 4.12 Équipement de survie

| Type                       | Disponibilité | Prix | Notes                                   |
|----------------------------|---------------|------|---|
| Bâtonnet luminescent       | -             | ND5  | Fais de la lumière (#troll #lol)        |
| Combinaison NBC            | V             | ND15 | Immunise aux poisons volatiles (4h)     |
| Combi. protectrice         | V             | ND15 | +2 Résistance poisons,...               |
| Équipement de plongée      | V             | ND20 | Permet de tenir sous l'eau              |
| Gants adhésifs             | V             | ND10 | +1 Escalade sur surfaces sèches         |
| Gants de rappel            | -             | ND5  | +1D Vigueur pour tenir suspendu         |
| GPS                        | V             | ND10 | +1 Connaissance de la rue               |
| Kit de survie              | V             | ND10 | +1 Survie                               |
| Lampe-torche               | -             | ND5  | -1 malus Per de nuit                    |
| Masque à gaz               | -             | ND10 | Ignore effets dus aux gaz (poison,...)  |
| Matériel d'escalade        | -             | ND10 | +2 Escalade (encombrant)                |
| Micro-pistolet de détresse | -             | ND5  | Annule malus Per (pour 2min)            |
| Respirateur                | V             | ND15 | Permet de respirer en toutes situations |
| Torche au magnésium        | -             | ND5  | +1 Per dans le noir                     |

## 4.13 Produits chimiques

| Type               | Disponibilité | Prix | Notes                                      |
|--------------------|---------------|------|--|
| Barre thermitique  | R             | ND30 | Fait fondre les blindages                  |
| Spray à colle      | V             | ND10 | Scelle en 1T (ND15 Vigueur pour casser)    |
| Cyanure            | X             | ND30 | +5 cases dmg. Physiques (immédiat)         |
| Gaz CS/Lacrymogène | R             | ND20 | -2D Per (nausées, pleurs)                  |
| Gaz vomitif        | R             | ND20 | Incapacité au combat                       |
| Narcojet           | R             | ND25 | Assomme la cible injection (immédiatement) |
| Neuro-étourdissant | R             | ND30 | +2 cases dmg. Etourdissants (en 1tour)     |
| Pepper Punch       | -             | ND5  | +1 Vigueur,Coordination (pour 10min)       |

## 4.14 Autres

| Type                   | Disponibilité | Prix | Notes                                       |
|------------------------|---------------|------|---|
| Lance-grappin          | R             | ND15 | +1D Escalade                                |
| Bio-moniteur           | R             | ND15 | Connaitre son état de santé en temps réel   |
| Medikit                | -             | ND15 | +1 Médecine                                 |
| Seringue jetable       | V             | ND5  | Injection de drogue, poisons... ou autres   |
| Masque facial en latex | V             | ND15 | +2 Déguisement                              |
| Contrat DocWagon       | -             | ND25 | Amène dans un centre de soin le plus proche |
| Patch d'antidotes      | V             | ND15 | +2 Résistance                               |
| Trauma Patch           | V             | ND20 | +2 Médecine                                 |

|                        |   |      |                                     |
|------------------------|---|------|-------------------------------------|
| Stimpatch              | V | ND10 | Ignore les malus de blessures 20min |
| Tranqpatch             | V | ND10 | -1 cases Etourdissant               |
| Nano-crème d'apparence | V | ND25 | +1D Déguisement                     |

## 5 CYBERWARE

### 5.1 Céphaloware

| Type                  | Disponibilité | Prix | Notes |
|-----------------------|---------------|------|-------|
| Bombe corticale       | X             | ND45 |       |
| Booster gustatif      | V             | ND30 |       |
| Booster olfactif      | V             | ND30 |       |
| Compartiment dentaire | V             | ND15 |       |
| Datajack              | -             | ND15 |       |
| Datalock              | V             | ND25 |       |
| Modulateur vocal      | V             | ND25 |       |
| Module sim            | -             | ND20 |       |
| Senseur à ultrasons   | V             | ND25 |       |

### 5.2 Implants oculaires

| Type                         | Disponibilité | Prix | Notes |
|------------------------------|---------------|------|-------|
| Yeux cybernétiques           | V             | ND20 |       |
| Amplification visuelle       | V             | ND20 |       |
| Compensation anti-flash      | V             | ND15 |       |
| Interface visuelle           | V             | ND15 |       |
| Protection oculaire          | V             | ND10 |       |
| Smartlink                    | R             | ND25 |       |
| Unité d'enregistrement ocul. | V             | ND20 |       |
| Vision nocturne              | V             | ND20 |       |
| Vision thermo                | V             | ND20 |       |
| Zoom                         | V             | ND20 |       |

### 5.3 Somatoware

| Type                   | Disponibilité | Prix | Notes              |
|------------------------|---------------|------|--------------------|
| Accroist réaction      | R             | ND40 |                    |
| Armure dermale         | R             | ND30 |                    |
| Compartiment           | V             | ND20 |                    |
| Comp. câblées          | V             | ND30 |                    |
| Interface tactile      | V             | ND20 |                    |
| Lance-grappin          | V             | ND25 |                    |
| Modif. esthétique      | V             | ND20 |                    |
| Ossature renforcée     | X             | ND35 | +2D+2 Vigueur      |
| Réflexes câblés        | R             | ND30 | +1D+2 Coordination |
| Réservoir air interne  | V             | ND15 |                    |
| Simrig                 | V             | ND20 |                    |
| Substituts musculaires | R             | ND30 |                    |

## 6 BIOWARE

### 6.1 Accessoires pour membres cybernétiques

| Type                         | Disponibilité | Prix | Notes |
|------------------------------|---------------|------|-------|
| Étui de bras cyber           | R             | ND30 |       |
| Gd compart. contrebande      | V             | ND20 |       |
| Holster cyber                | R             | ND25 |       |
| Monture gyro bras cyber      | X             | ND35 |       |
| Vérins hydrauliques (jambes) | V             | ND25 |       |

### 6.2 Bioware standard

| Type                     | Disponibilité | Prix | Notes       |
|--------------------------|---------------|------|-------------|
| Articulations améliorées | V             | ND35 | +1D Agilité |

|                          |   |      |                |
|--------------------------|---|------|----------------|
| Aug. densité osseuse     | V | ND35 | +1D Vigueur    |
| Déf. pathogène           | V | ND35 | +1D résistance |
| Expansion digestive      | V | ND30 |                |
| Extracteur toxines       | V | ND35 |                |
| Filtre trachéal          | V | ND35 |                |
| Orthoderme               | R | ND35 |                |
| Phéromones adaptatives   | X | ND35 |                |
| Poche corporelle         | V | ND20 |                |
| Pompe à adrénaline       | X | ND35 |                |
| Producteur de plaquettes | V | ND25 |                |
| Renforcement musculaire  | R | ND35 | +2D Vigueur    |
| Tonification musculaire  | R | ND35 |                |
| Symbiotes                | V | ND30 |                |
| Synthécarde              | V | ND30 |                |
| Yeux de chat             | V | ND25 |                |

### 6.3 Bioware de culture

| Type               | Disponibilité | Prix | Notes           |
|--------------------|---------------|------|-----------------|
| Amélio. mnémorique | V             | ND25 |                 |
| Booster cérébral   | V             | ND30 |                 |
| Booster synaptique | R             | ND45 |                 |
| Compens. dommages  | X             | ND40 |                 |
| Filtre antalgique  | V             | ND40 |                 |
| Fixateur réflexes  | V             | ND35 | Aug. compétence |
| Régulateur sommeil | V             | ND30 |                 |

### 6.4 Véhicules

| Type              | Mouvement                | Passagers              | Résistance | Manœuvrabilité | Dispo | Prix | Échelle |
|-------------------|--------------------------|------------------------|------------|----------------|-------|------|---------|
| Moto              | 98 m/r-70km/h            | 1-2                    | 4D         | +2D            | V     | ND20 | 3       |
| Voiture (petite)  | 49 m/r-35 km/h           | 3-4                    | 4D+1       | +2D            | V     | ND20 | 5       |
| Voiture (moyenne) | 70 m/r-50 km/h           | 5-6                    | 4D+2       | +1D+1          | V     | ND25 | 6       |
| Voiture (berline) | 70 m/r-50 km/h           | 6-8                    | 5D         | +1D            | V     | ND25 | 7       |
| Voiture (sport)   | 107m/r-75km/h            | 2-4                    | 4D+1       | +3D            | V     | ND20 | 6       |
| Mini-van          | 63 m/r- 75km/h           | 7                      | 5D+1       | +1D            | V     | ND30 | 8       |
| Minibus           | 63m/r -75 km/h           | 15                     | 5D+2       | 0              | R     | ND30 | 9       |
| P-L sans remorque | 63m/r- 75 km/h           | 2-3(cabine)            | 5D+2       | 0              | R     | ND30 | 9       |
| P-L avec remorque | 63m/r- 75 km/h           | 2-3(cabine)            | 6D         | -1D            | R     | ND30 | 12      |
| Autobus urbain    | 49m/r- 35 km/h           | 81                     | 5D+2       | -4D            | R     | ND30 | 10      |
| Autocar de ligne  | 49 m/r-35 km/h           | 43                     | 5D+2       | -4D            | R     | ND30 | 10      |
| Canoë             | Vigueur/Soulever         | 4                      | 2D         | +1D            | -     | ND15 | 3       |
| Barque            | Vigueur/Soulever         | 6                      | 3D+2       | 0              | -     | ND10 | 3       |
| Voilier (petit)   | Vent : +25% jet pilotage | 3                      | 4D         | +2D            | V     | ND20 | 10      |
| Voilier (moyen)   | Vent : +50% jet pilotage | 6-18 (équipage 3-4)    | 6D         | +1D            | V     | ND30 | 9       |
| Canot motorisé    | 36 m/r - 24 km/h         | 5                      | 4D         | +2D            | V     | ND20 | 5       |
| Vedette           | 49 m/r - 35km/h          | 5                      | 5D         | +1D            | R     | ND30 | 6       |
| Yacht             | 49 m/r -35 km/h          | 20 (dont équipage : 2) | 5D+2       | -1D            | R     | ND30 | 9       |
| Hélicoptère       | 126m/r - 90 km/h         | 5                      | 6D+1       | +3D            | R     | ND20 | 7       |