

## 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 thermitite	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