

JET DE COMPÉTENCE

CARAC + compétence + 1d10 de l'attaquant contre CARAC + compétence + 1d10 du défenseur ou Seuil de difficulté (SD) de la tâche
Vous devez dépasser le SD (surpasser le SD de 1 ou plus), les égalités ne comptent pas.

SD des tâches : 9 (simple) • 13 (facile) • 15 (moyen) • 17 (professionnel)
21 (assez difficile) • 24 (difficile) • 29 (presque impossible)

► Dé explosif ◀

Quand votre d10 donne un 10, lancez à nouveau 1d10 et ajoutez le résultat obtenu à votre premier jet. Si vous obtenez encore un 10, le dé n'explose pas.

► Dé implusif ◀

Quand votre d10 donne un 1, lancez à nouveau 1d10 et soustrayez le résultat de ce jet à votre CARAC + compétence + le premier jet. Si vous obtenez encore un 1, le dé n'impluse pas.

► Nouvel essai ◀

Si vous ratez un jet de compétence, vous ne pouvez pas le retenter à moins que vos chances de réussite aient augmenté pour quelque raison que ce soit.

► Jets de compétence complémentaire ◀

Si le MJ est d'accord, un personnage peut réaliser un unique jet de compétence complémentaire pour appliquer un bonus de +1 au jet de la compétence principale.

► Temps supplémentaire ◀

Bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de compétence en consacrant quatre fois plus de temps que nécessaire à l'action.

► Compter sur la chance ◀

Chaque point de CHANCE dépensé apporte +1 au jet de compétence.

INITIATIVE & MOUVEMENT

Quand un combat commence, tout le monde fait un jet d'Initiative.

RÉF + 1d10

► À votre tour ◀

Votre tour = 1 action de mouvement + 1 autre action

► Actions de mouvement ◀

Pendant votre tour, vous pouvez parcourir autant de mètres que votre MOUV x2 ou autant de cases que votre MOUV.

Vous pouvez diviser votre action de mouvement pour effectuer des jets entre vos déplacements (mouvement, tir, mouvement).

Pour les mouvements spéciaux (escalade, saut, nage, etc.) : MOUV/2.

ATTAQUE À DISTANCE

RÉF + compétence d'arme appropriée + 1d10 de l'attaquant

Contre SD du défenseur calculé selon la portée de l'arme et de la cible

ATTAQUE DE MÊLÉE

DEX + compétence d'attaque de mêlée + 1d10 de l'attaquant

Contre DEX + compétence Esquive + 1d10 du défenseur

ATTAQUE PAR ROUND (ATT/ROUND)

Pendant une action d'attaque, vous pouvez faire autant de jets que la valeur d'Att/round.

Vous pouvez répartir les jets entre deux armes tant qu'elles ont toutes les deux 2 Att/round.

VISER

-8 au jet d'attaque, en échange vous pouvez viser la tête. 1 Att/round.

Vous pouvez viser lors d'une attaque de mêlée ou à distance.

Si vous touchez, les dégâts infligés sont doublés, après application du PA de l'armure.

► Actions virtuelles ◀

Les Netrunners peuvent effectuer 1 action réelle ou jusqu'à 3 actions virtuelles pendant leur tour.

Connexion : se connecter au neuroport d'une cible dans un rayon de 50 m. **Interface + 1d10 contre VOL + 1d10 de la cible.** Si le Netrunner échoue, il se connecte, mais la cible le repère.

Déconnexion : se déconnecter en toute sécurité du neuroport d'une cible.

Percée : franchir une barrière du neuroport d'une cible. **Interface + 1d10 contre SD de la barrière.**

Piratage rapide : effectuer un piratage rapide. Le Netrunner doit avoir préalablement percé toutes les barrières. Il ne peut effectuer qu'un seul piratage rapide par cible et par tour. **Interface + 1d10 contre SD du piratage rapide.**

Une cible qui a conscience de subir un piratage rapide peut tenter d'éjecter le Netrunner en faisant un jet de **VOL + Concentration + 1d10 contre Interface + 1d10 du Netrunner.**

► Piratages rapides simples (SD 6) ◀

Limitation des mouvements : le MOUV de la cible est réduit de 1 pendant 60 secondes (20 rounds). Si le MOUV atteint 0, la cible ne peut pas faire d'action de mouvement.

Choc sonore : inflige la blessure critique Oreille endommagée, sans les dégâts bonus, pendant 60 secondes (20 rounds).

► Piratages rapides standards (SD 8) ◀

Surchauffe : la cible prend feu, subissant 4 points de dégâts directement appliqués à ses PS à la fin de chacun de ses tours jusqu'à ce que le feu soit éteint. Les dégâts ignorent l'armure, mais ne la perforent pas. Pour éteindre le feu, il faut effectuer une action (1 Att/round) pendant le tour de la cible.

Court-circuit : le MJ choisit trois implants cybernétiques qui ne peuvent pas être un cyberbras, une cyberjambe, un cyberœil, un kit cyberaudio, un neuroport ou un neuroport pour cyberconsole. Les cyberimplants choisis cessent de fonctionner pendant 60 secondes (20 rounds).

► Piratages rapides complexes (SD 10) ◀

Dysfonctionnement de matériel cybernétique : le joueur du Netrunner sélectionne un implant cybernétique de la cible qui n'est pas un neuroport ou un neuroport pour cyberconsole. Celui-ci devient inopérant pendant 60 secondes (20 rounds). Un cybermembre en panne pend mollement comme un membre de chair déboîté. Les extensions de l'implant cybernétique cessent également de fonctionner.

Sifflet : au début de son prochain tour, la cible est obligée d'effectuer une action de mouvement dictée par le Netrunner. Sifflet fonctionne uniquement si la cible n'a pas conscience que le Netrunner s'est connecté. Contrairement à ce qui se passe avec les autres programmes, elle n'a pas conscience d'avoir été piratée. On ne peut pas contraindre la cible à se mettre physiquement en danger.

Ralentissement : le MOUV de la cible est réduit de 1d6 pendant les 60 prochaines secondes (20 rounds). Si cela réduit son MOUV à 0, elle ne peut pas réaliser d'action de mouvement.

Surmenage synaptique : la cible subit 3d6 points de dégâts directement appliqués à ses PS. Les dégâts ignorent l'armure, mais ne la perforent pas.

► Piratages rapides avancés (SD 12) ◀

Possession : le Netrunner contrôle l'action de mouvement et l'autre action de la cible durant son prochain tour, la seule restriction étant les capacités physiques de la cible. Les jets sont réalisés avec les CARAC et les compétences de la cible, et non celles du Netrunner qui la possède.

Éjection d'éclat : le Netrunner désinstalle de force et éjecte une puce de la cible qui tombe dans une case adjacente. Ce piratage ne fonctionne pas si l'utilisateur possède un capuchon de puce (ou s'il a posé du scotch par-dessus l'emplacement).

Redémarrage système : la cible devient inconsciente pendant 60 secondes (20 rounds) ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts, ce qui la réveille. En outre, elle tombe au sol.

Arasaka HJKE-11 Yukimura					
PM • 500 €\$(Onéreux)					
Arme intelligente: +1 au jet d'attaque. Peut recevoir des munitions intelligentes améliorées.					
Un seul tir: compétence Pistolet. Inflige 3d6 dégâts, consomme 3 munitions/jet d'attaque. S'il y a moins de 3 munitions, l'arme tire toutes les munitions restantes et inflige 2d6 dégâts à la place.					
Tir automatique: compétence Tir automatique. Si le tir touche, lancez 2d6 et multipliez par la différence entre le SD et le résultat de votre jet pour toucher (maximum x3) pour calculer les dégâts. 10 balles par jet d'attaque.					
DÉG	Att	Chargeur	Main	Diss	
3d6	1	30 (pistolet M)	1	Oui	

Budget Arms Carnage					
Fusil à pompe • 100 €\$(Très coûteux)					
Mauvaise qualité: s'enraye sur un jet de 1. Le tir part, mais il faut désenrayer l'arme avec une action.					
Arme cinétique: les points de dégâts bonus des blessures critiques augmentent de 5. L'utilisateur peut faire ricocher les tirs avec un malus de -4.					
Slug: compétence Armes d'épaule. Inflige 5d6 points de dégâts.					
Chevrotine: Armes d'épaule contre SD 13. Si chargé avec des chevrotines, inflige 3d6 points de dégâts à toutes les cibles situées à 6 m (3 cases) devant le tireur. Un utilisateur qui n'a pas 10 ou plus en COR subit la blessure critique Muscle déchiré quand il tire avec cette arme.					
DÉG	Att	Chargeur	Main	Diss	
5d6	1	5 (chevrotine)	2	Non	

Militech Crusher (années 2070)					
Pistolet très lourd • 1000 €\$(Très onéreux)					
Arme cinétique: les points de dégâts bonus des blessures critiques augmentent de 5. L'utilisateur peut faire ricocher les tirs avec un malus de -4.					
Peut recevoir uniquement des chevrotines.					
Chevrotine: Armes d'épaule contre SD 13. Inflige 3d6 points de dégâts à toutes les cibles situées à 6 m (3 cases) devant le tireur.					
DÉG	Att	Chargeur	Main	Diss	
3d6	1	12 (chevrotine)	1	No	

Arasaka HJSH-18 Masamune					
Fusil d'assaut • 500 €\$(Onéreux)					
Arme cinétique: les points de dégâts bonus des blessures critiques augmentent de 5. L'utilisateur peut faire ricocher les tirs avec un malus de -4.					
Un seul tir: compétence Armes d'épaule. Inflige 5d6 points de dégâts, consomme 3 munitions/jet d'attaque. S'il y a moins de 3 munitions, l'arme tire toutes les munitions restantes et inflige 4d6 points de dégâts à la place.					
Tir automatique: compétence Tir automatique. Si le tir touche, lancez 2d6 et multipliez par la différence entre le SD et le résultat de votre jet pour toucher (maximum x4) pour calculer les dégâts. 10 balles par jet d'attaque.					
DÉG	Att	Chargeur	Main	Diss	
5d6	1	24 (fusil)	2	Non	

Constitutional Arms Unity					
Pistolet lourd • 500 €\$(Onéreux)					
Arme cinétique: les points de dégâts bonus des blessures critiques augmentent de 5. L'utilisateur peut faire ricocher les tirs avec un malus de -4.					
Un seul tir: compétence Pistolet. Inflige 3d6 points de dégâts.					
Viser: compétence Pistolet. Inflige 4d6 points de dégâts au lieu de 3d6.					
DÉG	Att	Chargeur	Main	Diss	
3d6	2	12 (pistolet L)	1	Oui	

Militech M-10AF Lexington					
Pistolet lourd • 1000 €\$(Très onéreux)					
Arme cinétique: les points de dégâts bonus des blessures critiques augmentent de 5. L'utilisateur peut faire ricocher les tirs avec un malus de -4.					
Un seul tir: compétence Pistolet. Inflige 3d6 points de dégâts.					
DÉG	Att	Chargeur	Main	Diss	
3d6	2	21 (pistolet L)	1	Oui	

Arasaka TKI-20 Shingen					
PM lourd • 1000 €\$(Très onéreux)					
Arme intelligente: +1 au jet d'attaque. Peut recevoir des munitions intelligentes améliorées.					
Un seul tir: compétence Pistolet. Inflige 3d6 points de dégâts, consomme 3 munitions/jet d'attaque. S'il y a moins de 3 munitions, l'arme tire toutes les munitions restantes et inflige 2d6 points de dégâts à la place.					
Tir automatique: compétence Tir automatique. Si le tir touche, lancez 2d6 et multipliez par la différence entre le SD et le résultat de votre jet pour toucher (maximum x4) pour calculer les dégâts. 10 balles par jet d'attaque.					
DÉG	Att	Chargeur	Main	Diss	
3d6	1	30 (pistolet L)	2	Non	

Kang Tao L-69 Zhuo					
Fusil à pompe • 1000 €\$(Très onéreux)					
Arme intelligente: +1 au jet d'attaque. Peut recevoir uniquement des munitions intelligentes améliorées.					
Slug: ne peut pas tirer de slugs.					
Chevrotine: Armes d'épaule contre SD 13. Inflige 4d6 points de dégâts à toutes les cibles situées à 6 m (3 cases) devant le tireur. Consomme 8 chevrotines par jet d'attaque. Ne tire pas si l'arme contient moins de 8 chevrotines.					
DÉG	Att	Chargeur	Main	Diss	
4d6	1	32 (chevrotines)	2	Non	

Militech M-76e Omaha					
Pistolet lourd • 500 €\$(Onéreux)					
Arme technique: équipée d'un viseur pour distinguer le contour des cibles à travers un couvert mince. En sacrifiant son action de mouvement, l'utilisateur peut charger l'arme qui le reste jusqu'à la fin du tour où il a tiré.					
Tir chargé: quand elle est chargée, l'arme a 2 Att/round et tire 3 munitions au lieu de 1 par jet d'attaque. Si elle contient moins de 3 munitions, le tir vide le chargeur. L'arme peut tirer à travers un couvert mince et ignore la moitié du PA de la cible (arrondi au supérieur).					
DÉG	Att	Chargeur	Main	Diss	
3d6	2	9 (pistolet L)	1	Oui	

Fusil à pompe Rostović DB-2 Satara					
Fusil à pompe • 500 €\$(Onéreux)					
Arme technique: équipée d'un viseur pour distinguer le contour des cibles à travers un couvert mince. En sacrifiant son action de mouvement, l'utilisateur peut charger l'arme pendant 60 secondes (20 rounds) ou jusqu'à ce qu'il ait tiré.					
Tir chargé: quand l'arme est chargée, la prochaine attaque a 1 Att/round, traverse les couverts minces et ignore la moitié du PA de la cible (arrondi au supérieur).					
Slug: compétence Armes d'épaule. Inflige 5d6 points de dégâts.					
Chevroline: compétence Armes d'épaule contre SD 13. Inflige 3d6 points de dégâts à toutes les cibles situées à 6 m (3 cases) devant le tireur.					
DÉG	Att	Chargeur	Main	Diss	
5d6	1	2 (slugs)	2	Non	

Techtronika RT-46 Burya					
Pistolet très lourd • 1000 €\$(Très onéreux)					
Arme technique: équipée d'un viseur pour distinguer le contour des cibles à travers les couverts minces. En sacrifiant son action de mouvement, l'utilisateur peut charger l'arme pendant 60 secondes (20 rounds) ou jusqu'à ce qu'il ait tiré.					
Tir chargé: quand l'arme est chargée, la prochaine attaque a 1 Att/round, peut tirer à travers un couvert mince et ignore la moitié du PA de la cible (arrondi au supérieur).					
Un utilisateur qui n'a pas de maillage musculosquelettique ou de cyberbras subit la blessure critique Bras cassé lorsqu'il tire avec cette arme.					
DÉG	Att	Chargeur	Main	Diss	
4d6	1	4 (pistolet TL)	1	Non	

Techtronika SPT32 Grad					
Fusil de précision • 500 €\$(Onéreux)					
Excellente qualité: +1 aux jets d'attaque avec cette arme.					
Arme cinétique: les points de dégâts bonus des blessures critiques augmentent de 5. L'utilisateur peut faire ricocher les tirs avec un malus de -4.					
Il faut actionner le verrou avec une action après chaque tir avant de pouvoir de nouveau faire feu.					
DÉG	Att	Chargeur	Main	Diss	
5d6	1	4 (fusil)	2	Non	

Tsunami Arms Nekomata					
Fusil de précision • 1000 €\$(Très onéreux)					
Arme technique: équipée d'un viseur pour distinguer le contour des cibles à travers les couverts minces et épais. En sacrifiant son action de mouvement, l'utilisateur peut charger l'arme pendant 60 secondes (20 rounds) ou jusqu'à ce qu'il ait tiré.					
Tir chargé: quand l'arme est chargée, la prochaine attaque a 1 Att/round, peut tirer à travers un couvert mince ou épais, et ignore la moitié du PA de la cible (arrondi au supérieur).					
DÉG	Att	Chargeur	Main	Diss	
5d6	1	4 (fusil)	2	Non	

Munition intelligente améliorée					
50 €\$(Coûteux)/10 flèches, balles, slugs ou chevrotines					
500 €\$(Onéreux)/1 grenade ou 1 roquette					
Fonctionne uniquement avec les armes intelligentes.					
Quand une arme intelligente est chargée avec des munitions intelligentes améliorées, l'utilisateur ignore toutes les pénalités causées par l'obscurité, la fumée, le brouillard et tout ce qui brouille le champ de vision.					
Si l'utilisateur d'une arme intelligente chargée avec des munitions intelligentes améliorées rate une attaque à distance de 5 ou moins, il peut immédiatement réessayer de toucher la cible. Pour sa deuxième tentative, il fait un jet de 14 + 1d10 contre le SD du jet d'origine. Il n'applique aucun bonus, mais les pénalités du premier tir sont reportées.					

Implant Berserk					
1000 €\$(Très onéreux)					
S'active avec une action.					
Quand l'implant Berserk est activé, l'utilisateur ignore les effets des états blessure grave et blessure mortelle pendant 60 secondes (20 rounds), à une exception près: un personnage mortellement blessé doit faire des jets de sauvegarde contre la mort. Une fois la période d'activation expirée, l'implant ne peut plus être activé pendant 1 heure.					

Cyberbras					
500 €\$(Onéreux)					
Un bras cybernétique qui remplace votre bras de chair.					
Comprend 4 emplacements pour extension de cyberbras ou de cybermembre, comme des bras de gorille ou des lames Mantis.					
Si vous avez 4 ou moins en COR, vous infligez 2d6 points de dégâts lorsque vous faites des jets d'attaque de Bagarre.					
Vous pouvez endommager des couverts en acier.					

Bras de gorille					
1000 €\$(Très onéreux)					
Nécessite un cyberbras.					
Excellente qualité: +1 aux jets d'attaque avec cette arme.					
Arme de mêlée: compétence Arme de mêlée. Le poing d'un bras de gorille est considéré comme une arme de mêlée.					
L'utilisateur peut manier les armes à deux mains à une seule main. Les règles d'Att/round s'appliquent normalement.					
Si l'utilisateur en installe sur deux cyberbras, il peut faire des jets pour déplacer des objets, enfoncer des portes, faire les actions étrangler et lancer comme s'il avait COR 11.					
DÉG	Att/round	Main	Diss		
3d6	2	1	Non		

Lames Mantis					
500 €\$(Onéreux)					
Excellente qualité: +1 aux jets d'attaque avec cette arme.					
Arme de mêlée: compétence Arme de mêlée.					
Quand une lame Mantis est déployée, l'utilisateur ne peut rien tenir dans la main du bras concerné.					
Quand deux lames Mantis installées sur deux cyberbras différents sont déployées, l'utilisateur ne subit pas les pénalités de mouvement quand il escalade.					
DÉG	Att/round	Main	Diss		
3d6	2	1	Oui		

Monocâble					
1000 €\$(Très onéreux)					
Nécessite un cyberbras.					
Arme de mêlée: compétence Arme de mêlée. L'utilisateur peut faire des jets d'attaque contre une cible située à 6 m (3 cases) ou moins.					
Chaque fois qu'un monocâble inflige une blessure critique, l'attaquant fait deux jets sur le tableau de blessure critique et choisit le résultat dont sa victime souffrira.					
DÉG	Att/round	Main	Diss		
3d6	2	1	Oui		

Auto-GLACE					
500 €\$(Onéreux)					
Vous pouvez en installer jusqu'à 3.					
Pour chaque auto-GLACE installée, le neuroport de l'utilisateur reçoit une barrière qui constitue une ligne de défense supplémentaire. Un Netrunner qui tente de pirater le neuroport de l'utilisateur doit dépenser une action virtuelle pour percer chaque barrière installée (1 action virtuelle par barrière). Le SD des barrières dépend du nombre d'auto-GLACE installées.					
1 auto-GLACE: SD 6 • 2 auto-GLACE: SD 8					
3 auto-GLACE: SD 10					