

## COMPETENCES

Défaut	Modificateur du seuil de réussite	Réserve
Spé.	+3	= ½ Spé.
Compétence	+2	= ¼ de la compétence
Attribut	+4	Pas de réserve

### CONSTRUCTION/RÉPARATION COMPETENCES DE COMBAT

#### Armes Cyber-Implantées (For)

Défaut : Combat à mains nues

Spé. : arme spécifique

#### Armes d'hast / Bâtons (For)

Défaut : Armes tranchantes, Massues

Spé. : arme spécifique

#### Armes de Jet (For)

Spé. : arme spécifique

#### Armes de Lancement (Int)

Défaut : Artillerie

Spé. : arme spécifique

#### Armes Laser (Rap)

Spé. : arme spécifique

#### Armes Lourdes (For)

Spé. : arme spécifique

#### Armes de Trait (For)

Spé. : arme spécifique

#### Armes Tranchantes (For)

Défaut : Massues, Armes d'hast / Bâtons

Spé. : arme spécifique

#### <Arme> Main Gauche (cf. Arme)

Défaut : Attribut

Spé. : arme spécifique

#### Artillerie (Int)

Défaut : Armes de Lancement

Spé. : arme spécifique

#### Blowgun (Rap)

Spé. : non

#### Bracer (Rap)

Défaut : Pistolets

Spé. : non

#### Cane Fusils (Rap)

Défaut : Pistolets

Spé. : non

#### Combat à Mains Nues (For)

Défaut : Armes Cyber-Implantées  
Spé. : étranglement, technique d'art martial, coup de boule, de poings, de pieds ...

#### Combat Sous-Marin (For)

Spé. : Combat à mains nues, un type de combat au corps à corps

#### Fouets (Rap)

Spé. : arme spécifique

#### Fusils (Rap)

Défaut : Fusils d'Assaut, Pistolets-Mitrailleurs, Pistolets

Spé. : arme spécifique

#### Fusils d'Assaut (Rap)

Défaut : Fusils, Shotguns, Pistolets-Mitrailleurs, Pistolets

Spé. : arme ou projectile spécifique

#### Lame Orale (Rap)

Spé. : non

#### Massues (For)

Défaut : Armes Tranchantes, Armes d'hast / Bâton

Spé. : arme spécifique

#### Œil Pistolet (Rap)

Spé. : non

#### Petites Unités Tactiques (Int)

Spé. : Tactiques des Véhicules, Systèmes BattleTac, Tactiques Matricielles

#### Pistolets (Rap)

Défaut : Fusils d'Assaut, Shotguns, Fusils, Pistolets-Mitrailleurs

Spé. : arme spécifique

#### Pistolet Gyrojet (Rap)

Défaut : Pistolets

Spé. : non

#### Pistolets-Mitrailleurs (Rap)

Défaut : Fusils d'Assaut,

Shotguns, Fusils, Pistolets

Spé. : arme spécifique

#### Pistolet Oral (Rap)

Spé. : non

#### Shotguns (Rap)

Défaut : Fusils d'Assaut,

Pistolets-Mitrailleurs, Fusils, Pistolets

Spé. : arme spécifique

#### Vaporisateurs (For)

Défaut : Armes Lourdes

Spé. : Lance Flammes,

Extincteur, Vaporisateur Lourd

### COMPETENCES MAGIQUES

#### Concentration (Vol)

Défaut : aucune

Spé. : aucune

#### Création de sort (Int)

Défaut : Int., conn. magique

Spé. : catégorie de sorts

#### Divination (Vol)

Défaut : aucune

Spé. : aucune

#### Enchantement (Vol)

Défaut : aucune

Spé. : alchimie, confec°

#### Invocation (Vol)

Défaut : aucune

Spé. : Bannissement, Appel, Contrôle

#### Lecture d'Aura (Int)

Défaut : aucune

Spé. : Signatures, Auras,

Sorcellerie, Invocation

#### Sorcellerie (Vol)

Défaut : aucune

Spé. : Lancer de sorts, Défense Magique, Rituel, Dissipation, Combat Astral, Catégorie de Sort

#### Talismans (Int)

Défaut : Intelligence, toute autre compétence magique

Spé. : Analyse, Raffiner, Récolter

### COMPETENCES PHYSIQUES

#### Athlétisme (Con)

Spé. : Course, Escalade, Haltérophilie, Saut, Evasion,

Natation, Sport Spécifique

#### Crochetage (Rap)

Spé. : Enfoncer le cylindre, Aiguille, Eau...

#### Furtivité (Rap)

Spé. : Etat d'Alerte, Pistage, Camouflage, Mouvement Silencieux, Vol

#### Parachutisme (Con)

Spé. : Saut Traditionnel, Saut HALO, Saut Basse Altitude

#### Plongée (Con)

Spé. : Profondeurs Extrêmes, Gaz

Mélangés

#### Survie (Vol)

Spé. : Forêt, Montagne, Désert, Jungle, Pôle

### COMPETENCES DE PILOTAGE

#### Aérostats (Réa)

Défaut : Avions, Hélicoptères, A.P.V.

Spé. : type de véhicule, pilotage à distance

#### Appareils Poussée Vectorielle (Réa)

Défaut : Avions, Hélicoptères,

Aérostats

Spé. : type de véhicule, pilotage à distance

#### Avions (Réa)

Défaut : Hélicoptères, A.P.V.,

Aérostats

Spé. : type de véhicule, pilotage à distance

#### Bateaux à Moteur (Réa)

Défaut : Navires

Spé. : type de véhicule, pilotage à distance

#### Bateaux à Voiles (Réa)

Spé. : type de véhicule, pilotage à distance

#### Hélicoptères (Réa)

Défaut : Aérostats, Avions, A.P.V.

Spé. : type de véhicule, pilotage à distance

#### Hovercrafts (Réa)

Spé. : type de véhicule, pilotage à distance

#### Motos (Réa)

Spé. : type de véhicule, pilotage à distance

#### Navires (Réa)

Défaut : Bateaux à Moteur

Spé. : type de véhicule, pilotage à distance

#### Sous-Marins (Réa)

Spé. : type de véhicule, pilotage à distance

#### Voitures (Réa)

Spé. : type de véhicule, pilotage à distance

#### Bras Mécanique (Réa)

Défaut : Marcheurs

Spé. : Type de véhicule

#### Semi-Balistique (Réa)

Défaut : Avions, Hélicoptères, Suborbital, APV, Aérostats

Spé. : Type de véhicule, pilotage à distance

#### Suborbital (Réa)

Défaut : Avions, Hélicoptères, Semi-Balistique, APV, Aérostats

Spé. : Type de véhicule, pilotage à distance

#### Chenilles (Réa)

Défaut : Voitures

Spé. : Type de véhicule, pilotage à distance

#### Marcheurs (Réa)

Défaut : Bras Mécanique

Spé. : Type de véhicule, pilotage à distance

### COMPETENCES SOCIALES

#### Déguisement (Int)

Spé. : Esthétique, Théâtral, Tridéo

#### Etiquette (Cha)

Spé. : Matrice, Tribu, Corporation, Groupe Magique, Gang, La Rue, Mafia, Médias, Politique, Yakusa, Noblesse,...

#### Instruction (Cha)

Spé. : par type de sujet spécifique

#### Interrogation (Cha)

Défaut : Intimidation

Spé. : Détecteur de Mensonges, Verbale, Analyseur de Stress / Voix, Torture, Sérum de Vérité

#### Intimidation (Cha)

Défaut : Interrogation

Spé. : Physique, Mentale

#### Leadership (Cha)

Spé. : Politique, Moral, Militaire, Commerciale, Stratégie, Tactique

#### Négociation (Cha)

Spé. : Marchandage, Baratin, Corruption, Escroquerie

### COMPETENCES TECHNIQUES

#### Biotech (Int)

Spé. : Implants Cyber, Premiers Soins, Culture et Croissance

Organiques, Chirurgie, Soins Intensifs, Cybermancie, Soins Magiques, Transplantation

Chirurgicale

Improvisés

#### Electronique (Int)

Défaut : Informatique

Spé. : Systèmes de contrôle, Matériel de Guerre, Interconnexion de

Systèmes, Verrous Magnétiques, Diagnostiques, Cybertechnologie,

systèmes de Sécurité

#### Explosifs (Int)

Spé. : Commerciaux, Plastic, Improvisés

#### Informatique (Int)

Défaut : Electronique

Spé. : Programmation, Hardware, Cyberdeck, Cybernétique

## CONNAISSANCES

### **CONNAISSANCES DE LA RUE**

Etablissements Mafieux,  
Planques,  
Gangs (identification, territoires...),  
Yakusa (territoires, chefs, coutumes, clans, symboles),  
Tactiques Policières,  
Organisations Criminelles (Mafia, Yakusa, Tanamous, Gangs, Triades...)  
Itinéraires de Contrebande,  
Réseaux de Prostitution,  
Cultes Marginaux,  
Production de BTL,  
Procédures (de police, militaires),  
Compagnies de Sécurité,  
Procédures de sécurité,  
Systèmes de sécurité,  
Marché noir,  
Postes douaniers,  
Chaîne d'approvisionnements,  
Groupes mercenaires, terroristes, de runners,  
Systèmes matriciels, d'armement, de communication, de sécurité,  
Désobéissance civile,  
Mouvements des droits civiques,  
Lois discriminantes,  
Guérilla,  
Runners locaux, has-been,  
Une ville en particulier (ex. Seattle),  
Autoroutes, Raccourcis,  
Policiers locaux,  
Séduction,  
Prostitution,  
Techniques sexuelles,  
Squats,  
Voisinages,  
Égouts,  
Jeu (salles, triche, clandestins, casinos, de cartes, de rôles),  
Estimation (drogue, objets d'art, artefacts...),  
Armes à feu,  
Analyse de pièces à conviction,  
Combattre le feu

### **CONNAISSANCES UNIVERSITAIRES**

Art, Biologie, Zoologie, Botanique,  
Littérature, Médecine, Parazologie,  
Parabotanique, Ingénierie, Physique, Chimie,  
Géologie, Psychologie, Anthropologie,  
Archéologie, Histoire, Politique, Philosophie,  
Economie, Musique, Navigation, Génie Civil,  
Psychologie animale, Architecture,  
Comédie, Danses, Propagande, État de l'art (science, magie...), Procédures de recherche,  
Anatomie, Physiologie, Acupuncture,  
Calligraphie, Métallurgie, Criminologie,  
Pharmacologie, Nanotechnologie,  
Herboristerie

### **CONNAISSANCES 6<sup>ème</sup> MONDE**

Cybertechnologie,  
Métacratures,  
Société (elfique, du spectacle),  
Politiques des Corporations,  
Lois environnementales, locales, corporatistes, du spectacle, échappatoires, armes, pénale, immigration,  
Juges locaux  
Métahumanité,  
Magie (théorie, lieux, histoire, artefacts, ésotérisme, talismans, paradigmes...)  
Plans, Métaplans,  
Champs magiques,  
Houle mana, Magie sauvage,  
Groupes magiques  
Création de sorts,  
Fabrication de talismans,  
Barrières astrales,  
Esprits,  
Dragons,  
Recherches sur l'Atlantide,

Enclaves de Données,  
Deckers Légendaires,  
Policlub Humanis,  
Jeux matriciels,  
Simporns, sims d'horreur, d'heroic-fantasy...  
Guerres du désert,  
Légendes urbaines,  
Moulin à rumeurs (corpo, spectacle...)  
Reportages, Journalisme  
Nouveautés (industrie, magiques...),  
Leaders (politiques, corporatistes...),  
Tridéographie,  
Évaluation des talents,  
Production Simsens,  
Mégacorporations,  
Relations publiques,  
Nerps,  
Administration (état, corpo...),  
Conception de CI grises,  
Fonctionnement des LTG,  
Protocole hospitalier,  
Société des goules,  
Évaluation (shadowrunners...),  
Recherche en bibliothèque

### **ENVIRONNEMENTS**

Partie théorique d'une compétence active.  
Par défaut au niveau de la compétence active moins 3.

### **CENTRES D'INTERET**

Opéra, Musique classique,  
Groupes trolls de Trash Métal Trolls,  
Vins (elfiques, français, californiens, renommés...),  
Liqueurs,  
Starlettes du Simsens,  
Célébrités (cancans, biographies...),  
Puces de Simulation SF,  
Poésie,  
Théories de Conspiration,  
Combat de Motos,  
Combat Urbain,  
Sculpture sur Bois,  
JdR de la Fin du 20<sup>e</sup> Siècle,  
Films sur Écrans Plats,  
Figurines napoléoniennes,  
Échecs, Dames,  
Romans noirs,  
Tridéos pirates,  
Chaussures,  
Sports (violents, foot, golf...),  
Mode, Disco  
Dessins animés,  
Journaux scientifiques,  
Voitures anciennes,  
Bunraku,  
Soldes, Bonnes affaires,  
Épices et assaisonnements,  
Cuisine (japonaise, française...),  
Religion (Catholicisme, Judaïsme, Païenne, Wicca...),  
Discours solennels,  
Rock gobelin,  
Forge, Fabrication d'armes  
Photographie,  
Analyse graphologique,  
Westerns,  
Mythologie,  
Clubs S&M, de strip-tease, musicaux, locaux, avec scène,  
Tatouages

### **LANGAGES**

Langage classique (anglais, français, allemand, espagnol, japonais...)  
Sperthiel, Or'Zet, Sami, Swahili, Aztlan  
Langue ancienne (grec, latin, cunéiforme, hiéroglyphes...)  
Spécialisation : un Jargon (Argot Urbain, Jargon Juridique, Jargon Decker, Jargon Magot, Trog (Underground Ork de Seattle),

Jargon Militaire, Jargon Scientifique,...