

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^{ème} 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^e 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...)
Sperethiel, 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,...