

Shadowrun FAQ

Version 2.1

Dernière Mise à Jour: 1er mars 2004

Les Questions et Réponses de la dernière mise à jour sont en rouge.

[NdT : Les pages citées en références correspondent au contenu des versions françaises des livres référencés, sauf si la référence est en Italique, auquel cas il s'agit de la version originale du livre]

Fanpro	2
Combat	4
Cyberware / Bioware / La Chair & Le Chrome	5
Sorts / Sorcellerie	6
Espace astral / Combat astral / Barrières astrales	8
Adeptes / Pouvoirs d'adepte	9
Autres questions de magie / La Magie du Sixième Monde	10
Cannon Companion	11
La Matrice / Decker	11
Rigger 3	11
Shadowrun Companion	12
Personnages Drakes	12
Règles générales	13
Divers	13
Traductions	15
Remerciements	15

Fanpro

Qui détient Shadowrun ?

FanPro LLC, basée à Chicago, publie le jeu de rôle Shadowrun depuis que son précédent éditeur, FASA Corporation, a fermé en 2001.

WizKids LLC (www.wizkidsgames.com), le créateur de Mage Knight et Shadowrun Duels, détient la propriété intellectuelle de Shadowrun. Wizkids est elle-même détenue par Topps, un fabricant de cartes à collectionner, de bonbons et plus encore (www.topps.com). Wizkids a licencié FanPro LLC pour le JDR Shadowrun.

FanPro LLC et Fantasy Productions GmbH (www.fanpro.com) sont des compagnies constituant un seul groupe. Fantasy Productions est des principales sociétés de jeu allemande - elle publie Das Schwarze Auge (considéré comme le D&D de l'Allemagne) et traduisait déjà la plupart des produits de FASA (Shadowrun, BattleTech, Earthdawn, etc.) en Allemand.

FanPro LLC publie également Classic BattleTech et The Dark Eye [NdT: l'Oeil Noir] (une version anglaise de Das Schwarze Auge).

Qu'est-il arrivé à FASA ?

Après 25 ans d'opération à moitié réussie dans une industrie du jeu vivant péniblement, les détenteurs de FASA décidèrent de se retirer tant qu'ils avaient de la marge, de fermer boutique et passer à d'autres choses. La plupart des employés de FASA a été libéré en Janvier 2001, et ils ont soit rejoint Wizkids, FanPro, soit sont devenus freelances soit ont trouvé du travail hors de l'industrie du jeu. La plupart des propriétés intellectuelles des gammes de jeu de FASA ont été vendues à Wizkids **Inc.**

Qu'est-il arrivé aux autres jeux que FASA publiait ?

Microsoft détient les droits de Crimson Skies. Il n'y a rien de prévu actuellement ni pour VOR: The Maelstrom ni pour Crucible. **FASA détient toujours le JDR Earthdawn**, bien qu'il soit licencié à Living Room Games (www.lrgames.com), qui a publié une seconde édition et de nombreux autres livres.

Est-ce que FanPro publiera des romans ?

Pas en anglais. Wizkids publiera des romans Shadowrun **pour accompagner leur jeu Shadowrun Duels, avec pour commencer une trilogie signée Steve Kenson. Aucune date de parution n'a encore été annoncée.**

Fantasy Productions publiera des romans Shadowrun en Allemand.

Y a-t-il quiconque produisant des livres du JDR Shadowrun dans d'autres langages que l'Anglais ?

Oui. Fantasy Productions publie des livres du JDR Shadowrun en Allemand. La plupart des livres sont des traductions de livres de Shadowrun en Anglais. **Fantasy Productions a sorti trois livres en allemand : un livre source révisé pour l'Allemagne appelé Deutschland in Den Schatten II (l'Allemagne des Ombres II), une campagne intitulée Shockwellen (Ondes de choc) et un autre livre source appelé Brennpunkt : ADL (Target : Germany).** Ces livres ne seront pas traduits ni publiés en Anglais.

Une compagnie française appelée Jeux Descartes traduisait et publiait des livres de Shadowrun en français. Elle a cependant été rachetée récemment par Asmodée, qui n'a pas encore clairement annoncé si elle poursuivrait cette publication (<http://www.asmodee.com/jeux-de-roles/>).

Où puis-je acheter des livres de Shadowrun ?

D'abord, vous devriez essayer la boutique de jeu de votre quartier/région. Si elle ne vend aucun livre de Shadowrun, demandez-le leur. S'ils disent qu'ils ne savent pas où commander des livres de Shadowrun, donnez-leur la liste des distributeurs qui proposent des livres de Shadowrun (<http://www.shadowrunrpg.com/retail.shtml>)

Vous pouvez aussi commander des livres de Shadowrun en ligne: www.fastforwardgames.com

Si vous êtes un revendeur, vous pouvez commander directement via Gameboard, notre distributeur principal: www.gameboard.com

Vous pouvez trouver une liste complète des livres de Shadowrun disponibles ici: <http://www.shadowrunrpg.com/products/complete.shtml>

Quelle est la relation entre FanPro et Studio 2 ?

Studio 2 gère notre marketing et nos ventes.

Quelle est la politique pour les pages web Shadowrun de fan ?

FanPro et Wizkids encouragent la création et la prolifération de sites web Shadowrun faits par des fans à but non commercial. Si vous avez actuellement ou souhaitez créer votre propre site web non officiel et non commercial, nous demandons à ce que vous suiviez les recommandations suivantes:

1. Texte Légal: veuillez utiliser le texte suivant au bas de votre page web et toute autre page web incluant du matériel Shadowrun:

WizKids **Inc.** est seul propriétaire des noms, logos, illustrations, marques, photographies, sons, enregistrements audio et vidéo et tout autre matériel propriétaire en relation avec le jeu Shadowrun. WizKids, **Inc.** a donné la permission à <insérer ici le nom ou le nom du site> d'utiliser de tels noms, logos, illustrations, marques et tous matériaux écrits à des fins promotionnelles et d'information sur son site web mais ne souscrit, ni n'est affilié avec celui-ci, en aucune manière.

2. Logo: permission est donnée d'utiliser le logo Shadowrun (ci-dessous) sur des pages web non-commerciales de fans. Le logo doit être accompagné par le texte légal ci-dessus. Prière de ne pas altérer ou modifier le logo Shadowrun de quelque façon que ce soit sans l'accord écrit préalable de Wizkids, **Inc.**



3. Copyright: il n'est permis de poster du matériel, écrits ou illustrations, Shadowrun copyrightés publiés, en totalité ou en partie, sur vos pages web, sans consentement écrit préalable de WizKids, Inc. [NdT: en France, ce genre de permission est peut-être du ressort de Asmodée]

4. Usage commercial: il n'est pas permis de vendre de produits ou services qui utilisent un quelconque aspect de l'univers de Shadowrun, y compris, mais ne se limitant pas à, les personnages, le logo, les illustrations, les marques, et/ou tout matériel écrit, sans le consentement écrit préalable de WizKids, Inc.

A qui devrais-je adresser mes questions à propos des licences Shadowrun ?

La personne à contacter à WizKids à propos des licences Shadowrun est Mike Mulvihill (l'ancien développeur de la gamme à FASA). Il peut être joint à: mikem@wizkidsgames.com.

Où devrais-je envoyer des propositions de livre source/aventure/illustration/roman/etc. ?

Si soumettre des propositions pour des livres source ou des aventures pour le RPG Shadowrun en Anglais vous intéresse, voyez notre Guide du Rédacteur à:

http://www.shadowrunrpg.com/sponsor/writers_guidelines.shtml

Si vous êtes intéressé pour soumettre des propositions pour des romans en Anglais pour le RPG Shadowrun, contactez Janna Silverstein à WizKids: janna@wizkidsgames.com

Si vous êtes intéressé pour soumettre des propositions de livres sources, des aventures ou des romans en Allemand pour le RPG Shadowrun, contacter Crazy à: crazy@fanpro.com

Si vous souhaiteriez soumettre des illustrations pour Shadowrun, voyez notre Guide de l'Artiste à:

http://www.shadowrunrpg.com/sponsor/art_guidelines.shtml

Combat

Ne peut-il y avoir de surprise qu'au premier tour de combat ?

La surprise peut arriver n'importe quand, même au milieu d'un Tour de Combat. Par exemple, un personnage peut passer au travers d'une verrière d'un toit et atterrir à côté de personnages déjà engagés dans un combat. Lorsqu'une telle situation se présente, faites immédiatement faire à tous les personnages impliqués des Tests de Réaction. Les personnages obtenant moins de succès que leurs adversaires sont considérés comme surpris contre ces adversaires jusqu'à la fin de la prochaine Phase de Combat.

Y a-t-il d'autres modificateurs au Test d'Esquive que ceux listés p113 de SR3? Peut-on esquiver des grenades ?

Les meneurs de jeu sont encouragés à appliquer d'autres modificateurs appropriés à la situation et au terrain. Par exemple, un personnage entouré d'obstacles (chaises, bureaux, buissons) ou dans une zone restreinte (un ascenseur) pourrait subir un modificateur de +1 ou +2. Un personnage couché pourrait subir un modificateur similaire. Les grenades et autres armes à zone d'effet peuvent aussi être esquivées, bien que le personnage devrait subir un modificateur d'au moins +2 à son Test d'Esquive.

Les règles établissent que les amplificateurs d'images ne sont pas compatibles avec les interfaces d'armes, mais qu'en est-il des amplificateurs cybernétiques d'images ou du pouvoir d'adepte sens amélioré équivalent ?

Bien qu'un personnage puisse être simultanément équipé d'un système d'interface d'armes et d'un viseur image / ampli cybernétique d'images / pouvoir d'adepte d'ampli d'images, les modificateurs des deux ne peuvent être utilisés en même temps. Donc un samourai pourrait utiliser l'amplification de vision pour réduire le seuil de réussite pour tirer sur une cible à longue portée, et puis basculer sur l'utilisation d'une interface d'armes pour réduire le seuil de réussite contre une cible à courte portée - mais il ne pourrait pas utiliser à la fois les modificateurs de l'interface d'armes et de l'ampli d'images sur la même cible.

Les Tirs Précis en combat à distance ignorent-ils l'armure, comme ils le peuvent en combat de mêlée ?

Pour gérer les tirs précis, que ce soit en combat de mêlée ou à distance, les meneurs de jeu devraient utiliser les règles p.114 SR3 (càd, faire un tir précis est une Action Automatique, les tirs précis reçoivent un modificateur de seuil de réussite de +4, etc.) avec les règles suivantes. Le joueur faisant le tir précis peut choisir un résultat parmi les trois options suivantes :

1. Le Code de Dommages est augmenté d'un niveau (comme décrit p.114 SR3). L'armure normale de la cible s'applique.
2. L'attaque ignore l'armure de la cible. Dans ce cas, le Code de Dégâts de l'attaque n'est pas modifié, mais le Niveau de Puissance n'est pas réduit par des bonus d'armure. (Notez que l'attaquant peut simplement choisir un endroit sur la cible qui a moins d'armure, plutôt que d'ignorer complètement l'armure, de sorte que seule l'armure à cet endroit s'applique).
3. Cibler une partie d'une cible (comme les pneus d'un véhicule).

Un personnage peut-il changer de type de mouvement pendant ses propres Phases de Combat ?

Techniquement, non. À sa première Phase de Combat du Tour de Combat, un personnage doit déclarer s'il marche, court ou reste stationnaire. Déclarer le mode de déplacement est important car cela détermine quels seuils de réussite s'appliquent en combat à distance pendant le reste de ce tour. Cela reste vrai même si le personnage n'utilise pas toute sa capacité de déplacement pendant une Phase de Combat. Une razorgirl qui déclare qu'elle court à sa première Phase de Combat continue à subir les modificateurs de course même si elle ne bouge pas dans des Phases de Combat suivantes de ce tour. Une fois que la marche ou la course a été déclarée, le personnage ne peut pas changer son mode de déplacement jusqu'à la première Phase de Combat de son prochain Tour de Combat.

Des personnages qui restent stationnaires peuvent plus tard déclarer qu'ils marchent ou courent lors d'une Phase de Combat subséquente, auquel cas les modificateurs de seuil de réussite s'appliquent immédiatement.

Les meneurs de jeu peuvent, bien entendu, choisir d'assouplir les règles et d'autoriser les personnages à changer leur mode de déplacement à chaque Phase de Combat, mais soyez prévenus que cela crée des complications supplémentaires avec des seuils de réussite et une distance exactes pouvant changer à chaque phase. Si vous autorisez cela, vous aboutissez à des situations où un personnage qui a sprinté deux Phases de Combat d'affilée (et a donc été difficile à toucher) s'arrête soudainement et réplique sans subir de modificateurs de mouvement.

Est-ce que les règles du combat à deux armes s'appliquent si je porte une paire de gants électrochoc ?

Bien essayé, mais non.

Cyberware / Bioware / La Chair & Le Chrome

Le Coût en Essence réduit à cause du grade (alpha, bêta, ou delta) compte-t-il lors du calcul du Coût en Essence "gratuite" des accessoires des cyberyeux et cyberoreilles? Par exemple, une opticam (normalement 0,5 en Essence, 0,4 en grade alpha) occupe-t-elle la totalité des 0,5 d'Essence gratuite dans des cyberyeux, ou seulement 0,4 ?

Oui, le grade compte lors du calcul des 0,5 d'Essence gratuite. Donc, une opticam de grade alpha n'occuperait que 0,4 de l'Essence gratuite.

[Comme de nombreux fans l'ont fait remarqué, la réponse précédente fournie à cette question était contredite par un exemple dans SR3, donc la FAQ a été modifiée en conséquence.]

Un personnage peut-il avoir à la fois un accélérateur synaptique et des réflexes boostés et bénéficier des bonus des deux? Qu'en est-il d'un accélérateur synaptique et d'amplificateurs de réaction ?

Oui aux deux questions.

Les symbiotes réduisent-ils le temps de guérison à la fois pour les dégât Physiques et Etourdissants ?

Oui.

Un personnage peut-il se procurer du bioware à la création du personnage? Du bioware de culture? Du Nanoware ?

Généralement, c'est une décision du meneur de jeu, basée sur la disponibilité qu'il souhaite donner à ce genre de matériel dans son jeu. Nous recommandons de coller à la règle de Disponibilité (aucun personnage ne peut commencer le jeu avec un équipement dont la Disponibilité est supérieure à 8).

Si vous voulez une décision officielle, alors la réponse est que tout bioware basique avec une Disponibilité de 8 ou moins est disponible à la création du personnage. Le bioware de culture et le nanoware ne le sont pas, car ils requièrent l'équivalent d'une clinique bêta pour les implanter.

Il est dit que les modifications d'attribut provenant du bioware sont considérées comme "naturelles" et non "augmentées", signifiant qu'elles affectent l'indice de base de l'attribut. Cela signifie-t-il aussi qu'un attribut modifié par bioware (sans compter le cyberware) ne peut dépasser le Maximum de l'Attribut? Que se passe-t-il un personnage humain avec une Force naturelle de 6 (et un Maximum d'Attribut Force de 9) se met une augmentation musculaire 4 ?

Strictement parlant, le bioware ne peut augmenter l'indice naturel d'un attribut au-dessus du Maximum de l'Attribut. Donc le personnage humain décrit ci-dessus n'a simplement pas besoin d'augmentation musculaire 4 (et le doc des rues le lui dirait probablement... ou peut-être pas, et lui donnerait simplement une augmentation musculaire 3 et empocherait la différence).

Si le personnage avait une augmentation musculaire 4 installée de toute façon, sa Force serait tout de même limitée à 9.

Si vous souhaitez avoir un jeu de niveau de puissance plus élevé, alors vous pouvez ignorer cette règle et autoriser à ce que le bioware puisse faire dépasser les Maximums d'attribut. Les indices naturels d'attribut du personnage ne devraient jamais être autorisés à dépasser les Maximums d'Attribut, cependant, et vous pourriez vouloir infliger à des personnages truffés de bioware du surstress de système ou des inconvénients de bioware (*p. 78, M&M*).

Quel est le seuil de réussite pour détecter un équipement cybernétique de grade bêta ou delta (le SR étant 3 pour de l'ordinaire et 6 pour de l'alpha) ?

Appliquez un +2 par grade supérieur (8 pour du bêta, 10 pour du delta).

Sorts / Sorcellerie

Le sort Invisibilité fonctionne-t-il contre la vision thermographique ?

Oui.

Comment un sort d'Invisibilité Étendue fonctionne-t-il contre les senseurs d'un drone? Est-il résisté par le drone ou le drone ne peut-il tout simplement pas voir le personnage? Et qu'en est-il si les senseurs du drone comprennent une imagerie thermographique ?

Techniquement, Invisibilité Étendue requiert un Test de Résistance, et les objets inanimés ne font pas de Test de Résistance aux Sorts. Donc la réponse simple est que le sort trompe automatiquement les drones.

Si vous voulez chipoter, cependant, alors vous pouvez remarquer qu'Invisibilité Étendue fonctionne contre tout senseur technologique impliquant la vue: caméras vidéo, détecteurs de proximité laser, télémètres, thermo. Comme décrit p.134, SR3, cependant, les senseurs de véhicules incluent d'autres composants comme l'ultra-son, le radar, des appareils d'écoute, etc. Théoriquement, ces senseurs pourraient détecter un personnage invisible (de même que vous pourriez autoriser à un PNJ un Test de Perception d'écoute si un personnage invisible passe à proximité). Si vous autorisez un Test de Senseur basé sur ces composants, vous devriez appliquer quelques solides modificateurs, ou peut-être ne seulement jeter que la moitié des dés de Senseurs. Gardez à l'esprit que même si le drone détecte le personnage invisible, il ne sera toujours pas capable de le "voir", donc il est possible qu'il soit perturbé ou qu'il n'agisse de toute façon pas comme il aurait agi s'il avait vraiment détecté quelque chose marchant à proximité.

Est-ce que l'on se voit soi-même lorsqu'on se lance un sort d'Invisibilité sur soi-même ? Qu'en est-il des autres sur qui on le lance ?

Invisibilité affecte tout le monde – le lanceur, les sujets et les passants – de la même manière. Pour voir quelqu'un qui est invisible, l'observateur doit résister avec succès au sort. C'est valable pour le lanceur et quiconque rendu invisible par le sort.

Si on lance le sort Invisibilité sur un mur, peut-on ensuite lancer des sorts sur des cibles de l'autre côté puisque les champs de vision n'est plus obstruée, tout en bénéficiant d'un couvert contre des balles grâce au mur ?

Oui. Si vous lancez avec succès Invisibilité sur un mur (gardez à l'esprit que la Puissance du sort doit être supérieur ou égal à la moitié de la Résistance d'Objet du mur), alors celui-ci ne bloque plus le CDV et vous pouvez lancer des sorts à travers lui (sauf les manipulations élémentaires, qui frapperont tout de même le mur). De même, le mur invisible ne fournira plus de couvert pour aucune attaque à distance (sauf si l'attaquant résiste aux effets du sort), mais il fournira toujours un bonus d'armure, puisque les balles doivent toujours le traverser.

Puis-je lancer Invisibilité sur une épée pour la dissimuler aux gens, ou est-ce que ce doit être Invisibilité Étendue, étant donné que l'épée n'est pas un être vivant ? Est-ce que le sort Invisibilité que je lance sur l'épée doit avoir une Puissance supérieure ou égale à la moitié de l'indice de Résistance d'Objet de l'épée pour pouvoir l'affecter ? Est-ce que le sort Invisibilité que je lance sur l'épée doit avoir une Puissance supérieure ou égale à la moitié de l'indice de Résistance d'Objet des caméras de sécurité afin de la dissimuler à ces caméras ?

Vous pouvez lancer Invisibilité ou Invisibilité Étendue sur une épée pour la dissimuler ; Invisibilité ne la dissimulera que vis-à-vis des êtres vivants, toutefois, tandis que Invisibilité Étendue la dissimulera aussi vis-à-vis des caméras.

Le sort doit avoir une Puissance supérieure ou égale à la moitié de la Résistance d'Objet de l'épée (une épée moderne, constituée d'alliages composites, a une Résistance d'Objet de 8, nécessitant un sort de Puissance 4 ou plus).

La Résistance des caméras n'ont aucune importance, car elles ne sont pas le `_sujet_` du sort d'Invisibilité.

Si je réussis à tromper une caméra de sécurité avec un sort d'Invisibilité Étendue, est-ce que les gens regardant les images de la caméra de sécurité ont aussi une chance de résister au sort ? Que se passe-t-il s'ils visionnent l'enregistrement le lendemain ? Est-ce que le fait que le sort soit encore maintenu lorsqu'ils visionnent l'enregistrement ?

Non, si le sort est réussi, alors les senseurs technologiques n'enregistrent pas l'objet ou la personne invisible.

Que se passe-t-il si un sort avec un Code de Drain de Niveau de Dégâts +1 est lancé à Fatal ?

Selon La Magie du Sixième Monde, p.52 (sous "Code de Drain"): "Le Niveau de Drain est basé sur la nature du sort et peut être modifié par le type du sort. Si les modificateurs font passer le Niveau de Drain à Fatal, tout modificateur de Niveau de Drain supplémentaire augmente la Puissance du Drain de +2" au lieu de "dépasser" le Niveau Fatal.

C'est aussi vrai pour le drain de sort calculé quand le sort est lancé. Donc lancer un sort avec un Drain (Niveau de Dégâts)+1 à dégâts Fatals résulte en un Drain de $(P/2)+2F$.

Que se passe-t-il si un sort avec un Code de Drain de Niveau de Dégâts -1 est lancé à Léger ?

Tous les sorts ont un Drain minimum de Léger, donc le lanceur fera tout de même face à un Drain Léger.

De multiples sorts Armure peuvent-ils être lancés sur la même cible? Si oui, sont-ils à pleine puissance ou suivent-elles les règles normales de cumul d'armures? Le sort Armure compte-t-il comme armure cumulée si la cible porte une armure physique ?

Les sorts Armure peuvent être empilés sur une cible mais seule la plus forte s'applique (les effets ne sont pas cumulatifs). Comme un sort Armure est un effet magique, le personnage n'est en aucune façon gêné physiquement par le sort Armure.

Lorsqu'on lance un sort de Manipulation de Contrôle, a-t-on besoin de parler à la cible ou les ordres sont-ils donnés via un lien télépathique ? Peut-on donner des ordres à des cibles qui ne parlent pas le même langage que soi ? Peut-on utiliser le contrôle des pensées sur des animaux ? A-t-on besoin d'un champ de vision pour donner des ordres ?

Les ordres sont donnés « télépathiquement » et donc aucune verbalisation n'est requise. Comme les ordres sont de pures impulsions mentales, le langage n'est pas une barrière. Contrôle des Pensées fonctionne effectivement sur les animaux car il permet à l'utilisateur de prendre le contrôle de l'esprit de l'animal ; le fait que l'animal ne soit pas pensant ne sera pas un problème car l'intelligence de l'animal n'est pas vraiment utilisée. Le champ de vision n'est pas nécessaire pour donner des ordres.

une fois que le sort est lancé, mais gardez à l'esprit que si la cible est hors de vue, il se peut que le lanceur n'ait aucune idée de l'environnement et des circonstances entourant la cible (la communication télépathique est à sens unique) et ne soit donc pas en mesure de donner des ordres appropriés.

Des sorts d'Accroissement d'Attribut peuvent-ils élever l'indice d'un attribut au-delà de son Maximum Racial ?

Oui. Il s'agit d'un accroissement magique et n'est pas sujet aux limitations physiques.

Peut-on lancer Diminuer (Attribut), suivi de Augmenter (Attribut), qui est donc rendu plus facile car le SR d'attribut est plus petit, puis cesser de maintenir Diminuer (Attribut), en permettant ainsi d'avoir un attribut plus élevé que si on ne l'avait pas Diminué auparavant ? Et qu'en est-il pour ce qui est de changer sa Réaction après un sort Augmenter les Réflexes ?

Non. Un seul sort de santé affectant un attribut ne peut être utilisé à la fois pour modifier un attribut.

Quelle masse peut supporter un sort de Barrière s'il est utilisé pour faire une rampe ?

Pas beaucoup. Les barrières sont faites pour être des obstacles, pas pour supporter des charges. En règle générale, une Barrière peut supporter le poids d'un métahumain ou d'un animal, mais pas une voiture ou autre grand véhicule. Si vous avez besoin d'un nombre précis, utilisez Puissance x 25 kg.

Pour les sorts Changeforme et Transformation, peut-on choisir d'avoir un indice de Constitution supérieur (ou inférieur) que celui de la créature choisie pour la transformation ?

Non, la transformation change en un spécimen standard de ce type de créature (avec la Constitution standard de la créature). On ne se transforme pas en une version plus grande/petite de cet animal.

Comment fonctionne le sort Armure Astrale ? Est-il d'une quelconque aide contre les sorts ? Réduit-il l'indice de Puissance des sorts de combat ? Qu'en est-il du pouvoir de métacréature Armure Astrale ?

Le sort agit comme une armure dans l'espace astral, réduisant la Puissance des attaques faites en combat astral. Il n'a aucun effet sur les sorts.

Le pouvoir de métacréature Armure Astrale fonctionne de la même façon.

Est-ce que la cible d'un sort de détection, comme Détecter les Ennemis ou Sonde Mentale, sait qu'elle est visée par un sort (en dehors des règles normales pour repérer le lancement d'un sort) ? Est-ce qu'une personne qui résiste au sort Détecter les Ennemis lorsqu'elle entre dans sa zone remarque le fait qu'elle y résiste ? Qu'en est-il d'un magicien qui a alloué de la Défense Magique : peut-il se défendre contre le sort, et sait-il qu'il se défend contre le sort ? Est-il impossible d'utiliser Sonde Mentale sur quelqu'un sans qu'il sache qu'un sort est lancé sur lui ?

En général, la règle est que non, les gens ne savent pas automatiquement qu'ils sont la cible d'un sort, sauf s'ils repèrent le lancement du sort d'une autre manière (s'ils voient le lanceur en action, ou qu'ils remarquent l'aura du sort). Cependant, c'est un domaine assez flou, pour plusieurs raisons.

Premièrement, les sorts comme Sonde Mentale sont plutôt puissants, ce serait donc peut-être trop de laisser des personnages joueurs les lancer sans que la cible ne s'en rende compte. Vous pourriez certainement dire que quelqu'un remarquerait que ses pensées et souvenirs sont violés... vous pourriez peut-être accorder un quelconque test de Perception (peut-être le même que pour repérer que quelqu'un en astral traverse votre aura).

Deuxièmement, si le sujet est en perception astrale, il devrait être capable de repérer l'aura du sort dans l'espace astral. Encore une fois, cependant, il serait peut-être mieux d'en faire un test de Perception que quelque chose de gratuit.

Là où les choses deviennent vraiment compliquées, c'est lorsque le sujet est un magicien... Techniquement, un magicien devrait pouvoir allouer des dés de Sorcellerie et de Réserve Magique à la défense magique pour se défendre contre des sorts de ce genre (voire contre, disons, Invisibilité Étendue). Mais si le personnage joueur est averti qu'il est en train de résister, ça peut rendre inutile l'utilisation de ce sort. Voici quelques manières dont les meneurs de jeu peuvent gérer cela. Le meneur de jeu peut simplement décider qu'on ne peut pas utiliser de défense magique contre les sorts de détection de ce genre sauf si elle a été spécifiquement allouée à l'avance. Si elle a été allouée, alors la défense magique et le test de Résistance peuvent être effectués sans que le personnage joueur le sache, ou le PJ peut se voir accorder un test de Perception comme mentionné ci-dessus.

Le meneur de jeu devrait également décider si la Protection (p. 79, M6M) augmente le seuil de réussite des sorts de détection.

C'est essentiellement un choix basé sur la manière dont le MJ souhaite dépeindre ces sorts dans ses parties.

Est-il possible d'identifier un sort – pas seulement sa catégorie – par l'analyse astrale ? Si oui, combien de succès sont-ils nécessaires ? Faut-il connaître le sort soi-même pour être capable de l'identifier de cette manière ?

L'analyse astrale en elle-même ne vous dira pas exactement quel a été lancé. Rappelez-vous que les magiciens lancent des sorts selon leur propre perspective, donc un sort lancé par un magicien ne ressemblera pas au même sort lancé par un autre. L'analyse astrale ne peut déterminer que la catégorie et la Puissance.

Une compétence de connaissances appropriée pourrait cependant déterminer quel sort a été lancé. La compétence Environnement de la Sorcellerie, Sorts, ou toute compétence de connaissance similaire peut être utilisée. Fixez le SR entre 4 et 6 (selon le nombre de succès obtenus au test d'Analyse astrale) et modifiez-le comme suit :

+2 si le sort a été lancé par un magicien d'une autre tradition

+2 ou plus pour des sorts peu communs ou uniques

-2 si le magicien connaît le sort

Si un magicien met sa main, ou un bout de papier, ou quoi que ce soit d'autre, devant lui, pour ôter une cible de sa vue, cela signifie-t-il que celle-ci n'est pas une « cible valide » pour un sort à effet de zone ? À SR3, les magiciens qui essaient de limiter intentionnellement leurs sorts à zone d'effet encourent-ils de quelconques pénalités ou une chance d'avoir des effets indésirables de sort ?

L'opinion de Fanpro est qu'aucun MJ ne devrait laisser des joueurs s'en tirer avec ce genre de pirouette sans pénalités. Un magicien qui joue à ce genre de jeu cherche les ennuis – toute tentative pour contrecarrer l'intention d'un sort le fait tout bonnement échouer, mais le lanceur se mage tout de même le Drain.

Si le MJ veut permettre aux joueurs de s'en tirer avec des tours comme ceux-là, alors appliquez le modificateur de couverture que le lanceur souhaite donner à la cible exclue au SR du sort. Si le lanceur veut donner à la cible exclue une couverture

totale (moins et le sort l'affecterait - sauf dans le cas des sorts de manipulations élémentaires), alors le SR du sort augmente de 8 (équivalent à un tir en aveugle, un modificateur de +8). Le magicien pourrait, bien sûr, se concentrer contre cette pénalité. Si le lanceur veut jouer ce coup-là sur plusieurs cibles, les pénalités se cumulent sauf si les cibles sont très proches les unes des autres, à la discrétion du MJ (Imaginez-vous en train d'essayer de mettre complètement hors de votre champ de vision deux personnes précises dans une foule). Si vous voulez être vraiment cruel, appliquez les modificateurs au Test de Drain du sort, également.

Puis-je atteindre deux gangers qui sont à 9 mètres de distance l'un de l'autre en centrant une Boule Mana de 6 mètres de rayon entre eux deux ? Ou est-ce que la Boule Mana doit être centrée sur une des cibles ?

Vous pouvez centrer les sorts de combat à effet de zone où vous le voulez, tant que vous voyez l'endroit. Donc oui, vous pouvez centrer un sort à effet de zone directement entre deux cibles pour les atteindre toutes les deux.

La défense magique retire des succès au lanceur de sort. Pour un sort à effet de zone, ces succès sont-ils retirés pour tous ceux qui sont atteints par le sort, même si une seule personne dans cette zone est protégée par la défense magique ?

Oui. La défense magique agit contre le sort entier.

Espace astral / Combat astral / Barrières astrales

L'Allonge compte-t-elle en combat astral? Un troll en perception astrale (de nature duelle donc) aurait-il son Allonge naturelle de +1 ?

Oui aux deux.

Le verre / plastique est-il transparent lorsqu'on le perçoit astralement ?

La règle de base est la suivante : si vous pouvez voir au travers dans le monde physique, alors vous pouvez voir au travers dans l'espace astral. Si vous ne pouvez pas voir au travers dans le monde physique, vous ne pouvez pas non plus voir au travers dans l'espace astral. Les seules véritables exceptions sont les barrières astrales (et autres choses astrales), qui sont au moins partiellement opaques dans l'astral mais physiquement invisibles.

Le sort Invisibilité fonctionne-t-il dans l'espace astral ? Si un magicien initié avec Camouflage lance Invisibilité sur lui-même et camoufle son aura et son sort, est-il invisible dans l'astral ?

L'analyse astrale est un sens psychique. Ce n'est pas de la vision même si on la décrit souvent en utilisant les mêmes mots que pour décrire la vue et malgré que les Éveillés parlent souvent de « La Vision » pour se référer à la perception astrale. Donc les sorts d'Invisibilité n'ont aucun effet sur la perception astrale. En fait, c'est l'inverse, car l'aura du sort est en soi visible à la vision astrale, sauf si elle est camouflée.

Le pouvoir de métacréature / esprit de Dissimulation peut-il rendre quelqu'un invisible dans l'astral ?

Non. Dissimulation est un pouvoir physique et ne fonctionne donc que dans le plan physique. L'aura du pouvoir est également visible en vision astrale. Il n'existe aucun moyen d'atteindre « l'invisibilité » en espace astral.

Un esprit non matérialisé ou un magicien en projection astrale peut-il saisir un objet de nature duelle dans l'espace astral, comme un focus actif, et le déplacer ?

Oui, si un objet existe dans l'espace astral, il peut être déplacé et utilisé dans l'espace astral. Cela déplacera également l'objet dans le plan physique, bien que si l'objet est arrêté par un mur physique ou tout autre obstacle, il est également arrêté dans l'espace astral. Notez que les focus doivent rester en contact avec leur propriétaire pour rester actifs et de nature duelle. Si le propriétaire d'un focus est assommé ou endormi, le focus restera actif, mais si le propriétaire est tué, le focus est désactivé.

Quelle forme prennent les runes de garde ? Les barrières astrales se suivent-elles exactement la forme de leurs composantes physiques ? La composante physique d'une rune de garde ou d'une barrière astrale peut-elle avoir des trous, comme une fenêtre ou une porte ? Peut-on placer une rune de garde sur un filet ?

Lorsqu'elle est créée et activée, une barrière astrale adopte généralement la forme de ses composantes physiques. Les barrières astrales englobent généralement un volume ; il y a peu d'intérêt à mettre une barrière sur une surface plane, puisqu'il suffit alors de contourner la barrière. Dans certains cas, afin de clôturer un volume, la barrière ne se conformera à aucune contrepartie physique ; c'est le cas des cercles hermétiques, par exemple, qui créent une barrière en forme de dôme même s'il n'y a aucun dôme physique. Vous pourriez, par exemple, mettre une rune de garde entre deux bâtiments, qui formerait une barrière cubique, même si vous n'avez que deux murs et le sol comme composantes physiques ; la rune de garde s'étendrait tout de même entre les espaces vides. Les ouvertures comme les portes et les fenêtres peuvent également être couvertes par la barrière ; ces ouvertures ne créent aucune ouverture dans la zone de la rune, même si la porte ou la fenêtre est ouverte plus tard. En bref, le créateur décide de la forme que la barrière adopte et les espaces qu'elle traverse. Les limites de la barrière doivent être clairement définies.

Une fois que la barrière est activée, sa forme ne peut pas changer. Elle ne peut pas non plus être séparée de sa composante physique pour être emmenée dans un autre endroit. La barrière est immobile, et ne peut donc pas être activée sur quelque chose qui est porté ou transporté, comme des filets, des boucliers ou une armure, car elle se désactivera aussitôt déplacée. Il est cependant possible de placer des runes de gardes à l'intérieur de bateaux, de trains, de voitures et de camions.

Adeptes / Pouvoirs d'adepte

Le pouvoir d'adepte Compétence Améliorée (p.168, SR3) peut-il s'appliquer à d'autres compétences, comme Informatique, Sorcellerie, Conjuración, ou des compétences de Véhicules ?

Non. Ce pouvoir n'améliore que la capacité physique, pas les capacités techniques ni magiques.

En règle optionnelle, un meneur de jeu peut autoriser le pouvoir Compétence Améliorée à être appliqué aux compétences de Véhicules (au coût de 0,5 par niveau), mais cela n'améliorerait pas les compétences de Véhicules d'un personnage lorsqu'il serait interfacé.

Si un adepte souhaite augmenter un pouvoir d'adepte qui a plusieurs niveaux (comme Réflexes Améliorés, Compétence Améliorée, Armure Mystique et Sens du Combat), a-t-il besoin d'acheter le nouveau pouvoir complètement de zéro, ou juste de payer la différence entre les deux niveaux ?

L'adepte augmente, dans les faits, ses capacités naturelles, donc n'a seulement besoin que de payer la différence. Par exemple, augmenter Mains Tueuses G (coût en points de pouvoir 2) à Mains Tueuses F (coût en points de pouvoir 4) coûterait 2 points de pouvoir en plus, et non 4.

Un adepte peut-il diminuer l'effet de son pouvoir Mains Tueuses? Un adepte avec Mains Tueuses G peut-il choisir de frapper avec des Dégâts Physiques de base Légers ? Peut-il décider de n'infliger que des dégâts de Combat à mains nues étourdissants normaux, plutôt que physiques ?

Oui, un adepte peut « diminuer » ses Mains Tueuses, mais cela devrait être traité d'une manière similaire au fait de retenir ses coups. Le joueur doit déclarer avec quel Niveau de Dégâts de base l'adepte frappe avant de jeter les dés. Pour chaque niveau dont le Niveau de Dégâts est diminué, appliquez un modificateur au seuil de réussite de +1 au test.

Un adepte avec Mains Tueuses peut toujours choisir de ne pas utiliser sa capacité de Mains Tueuses et d'infliger à la place des dégâts étourdissants normaux.

SR3 permet aux adeptes d'acheter des points de pouvoirs supplémentaires au coût de 20 points de Karma Utile chacun. Cela veut-il dire qu'un adepte peut avoir plus de points de pouvoir que son attribut Magie ? Où le point de pouvoir acheté augmente-t-il la Magie de l'adepte ? Les points de pouvoir achetés peuvent-ils être perdus à cause d'une perte de Magie ? Que se passe-t-il si la Magie de l'adepte est réduite à 0, mais qu'il lui reste des pouvoirs ?

Les adeptes qui achètent des points de pouvoir avec du Karma n'obtiennent pas de point de Magie supplémentaire avec ce point de pouvoir. On n'en obtient que par l'initiation.

La règle des points de pouvoir en échange de Karma a été spécifiquement incluse pour des joueurs qui n'utilisent pas les règles de magie avancées (initiation). Il est recommandé que cette règle soit ignorée si les règles d'initiation dans La Magie du Sixième Monde sont également utilisées. Tout point de pouvoir supplémentaire acheté avec du Karma ne compte pas dans la limite de (attribut Magie) nombre de points de pouvoir du personnage.

Lorsqu'un adepte perd de la Magie, il choisit quels pouvoirs sont perdus; des pouvoirs achetés avec du karma peuvent être choisis au lieu d'autres. Si la Magie d'un adepte atteint 0, l'adepte perd toute capacité magique, point.

Lorsqu'un adepte de la Voie du Magicien s'initie, il est dit qu'il doit choisir entre obtenir un point de pouvoir ou apprendre une technique métamagique. Mais d'autres adeptes ont à la fois un point de pouvoir et une technique métamagique lorsqu'ils s'initient. Est-ce correct ? Pourquoi la différence ?

Oui, c'est correct. Un adepte normal (pas de la Voie du Magicien), a ces choix pour l'initiation:

- Augmenter l'attribut Magie de 1 + gagner un point de pouvoir + apprendre une technique métamagique; ou
- Augmenter l'attribut Magie de 1 + gagner un point de pouvoir + altérer sa signature astrale; ou
- Se débarrasser d'un geas.

Quand un adepte de la Voie du Magicien s'initie, l'adepte a ces choix:

- Augmenter l'attribut Magie de 1 + gagner un point de pouvoir; ou
- Augmenter l'attribut Magie de 1 + apprendre une technique métamagique; ou
- Augmenter l'attribut Magie de 1 + altérer sa signature astrale; ou
- Se débarrasser d'un geas.

Les adeptes de la Voie du Magicien s'initient différemment car contrairement aux adeptes normaux et aux magiciens, ils reçoivent les avantages des deux mondes. Les règles d'initiation modifiées les empêchent de devenir déséquilibrés et surpuissants.

Le pouvoir d'adepte de Sens Amélioré (précisément, vision en lumière faible ou thermographique) compte-t-il comme naturel ou augmenté pour déterminer les modificateurs de visibilité ?

Naturel.

Si un adepte avec le pouvoir de Sens Amélioré choisit un sens qui normalement comporte des niveaux (filtre sonore sélectif, grossissement d'image), doit-il dépenser 0,25 points de pouvoir par niveau ?

Non. L'adepte paie simplement 0,25 points de pouvoir et reçoit le sens au plus haut niveau (filtre sonore sélectif 5, grossissement d'image 3).

Autres questions de magie / La Magie du Sixième Monde

Un invocateur (magicien spécialisé) a-t-il une réserve Magique à des fins de défense contre sorts? Peut-il utiliser les foci de pouvoir de la même manière (pour la défense contre sorts) ?

Non, seuls les lanceurs de sort ont une Réserve Magique, et vous devez être compétent en Sorcellerie pour utiliser la défense contre sort. Donc la réponse à toutes les questions ci-dessus est non.

Des adeptes peuvent-ils créer des foci? Utiliseraient-ils une bibliothèque hermétique ou une loge shamanique? Qu'en est-il des magiciens spécialisés ?

Il y a de nombreux points de vue sur ce sujet et les règles publiées ne sont pas claires. D'après SR3, p.167, "les adeptes n'utilisent pas leurs compétences magiques pour accomplir de la magie" [*la traduction Descartes est légèrement différente, NdT*]. Selon MITS, p.39, "Seuls les Eveillés peuvent se servir d'Enchantement". Au final, c'est une décision du meneur de jeu selon qu'il veut ou non l'autoriser dans son jeu. Dans l'opinion du développeur, oui, les adeptes peuvent apprendre et utiliser la compétence Enchantement (comme le peuvent les magiciens spécialisés). Il est recommandé, cependant, que les adeptes et les magiciens spécialisés soient limités à uniquement enchanter les foci qu'ils peuvent utiliser. Un adepte, par exemple, pourrait créer et enchanter des foci d'arme, mais pas des foci de sort. De même, un invocateur spécialisé pourrait créer et utiliser des foci esprit, mais pas des foci de sort. Et ainsi de suite. La plupart des adeptes utiliseraient une bibliothèque hermétique, bien que le background personnel du personnage puisse affecter cela. Un adepte suivant la Voie Totémique utiliserait probablement une loge shamanique.

Y a-t-il un équivalent pour le wujen des mages élémentaires (p.17, M6M) ?

Oui. Les oppositions élémentaires dans le wuxing sont un peu différentes:

Le Feu s'oppose au Métal

Le Métal s'oppose au Bois

Le Bois s'oppose à la Terre

La Terre s'oppose à l'Eau

L'Eau s'oppose au Feu

Donc un wujen aligné avec le Feu (par exemple) a un bonus pour les sorts de combat et les esprits du feu mais subissent un malus pour les sorts de manipulation et les esprits des ancêtres ou les esprits de l'homme (associés au Métal).

Lorsque l'on teste la perte de magie (p.158, SR3), compte-on les points d'indice de Magie qui sont gardés par des geasa ou réduits virtuellement par du bioware ?

On utilise l'indice de Magie effectif actuel, ce qui signifie qu'on compte les points de Magie "geasés" mais pas les points de Magie réduits virtuellement.

Quand un esprit ou une métacréature avec Immunité (Armes Normales) est attaqué, compare-t-on le double de son Essence seulement avec le Niveau de Puissance de l'arme de base (quels que soient les modificateurs, comme avec le pouvoir Armure Renforcée), ou est-ce que l'on compte aussi les modificateurs au Niveau de Puissance provenant du tir en rafale, du type de munitions, des succès excédentaires, etc. ?

Traitez le pouvoir d'Immunité comme le pouvoir d'Armure Renforcée - n'utilisez que le Niveau de Puissance de base de l'arme, non modifié par le tir en rafale, type de munitions, etc.

À SR2, les échantillons de tissu n'étaient viables comme lien matériel que pendant [Essence] heures; est-ce aussi vrai à SR3 ?

Il n'y a aucune règle de la sorte à SR3 - nous laissons le MJ décider, selon ce qui est approprié pour les besoins de l'histoire. Il y a de nombreux facteurs qui peuvent affecter la durée exacte - la quantité de tissu/fluide, les conditions environnementales, etc. Dans tous les cas, les échantillons de tissu ne devraient pas être utiles longtemps - pas plus de 24 heures et probablement moins, sauf si vous utilisez un sort de Préservation.

Un magicien initié peut-il percevoir le camouflage d'un autre magicien initié s'il n'est pas directement présent, mais le voit par sa liaison sensorielle avec son esprit allié ?

Oui, l'initié peut percevoir le camouflage à travers la liaison sensorielle (mais l'allié lui-même ne le pourrait pas).

Puis-je utiliser un focus de maintien pour maintenir un sort comme Invisibilité Étendue sur quelqu'un d'autre que le lanceur, ou sur un objet comme une épée ? Est-ce que le focus de maintien a besoin de rester en contact avec le sujet du sort ?

Oui, vous pouvez utiliser un focus de maintien pour maintenir des sorts sur d'autres gens, des objets ou des lieux. Ce focus maintient le sort à la place du lanceur, mais doit rester en contact avec le sujet du sort. Donc s'il est lancé sur un objet comme une épée, le focus devra rester en contact avec celle-ci.

Cannon Companion

Pourquoi les prix des armes ne correspondent pas aux prix qu'on obtient lorsqu'on les construit en utilisant les règles de conception d'armes ?

Aucune des armes décrites dans les suppléments Shadowrun n'a été créée en utilisant les règles de conception d'armes à feu du Cannon Companion. Les règles de conception d'armes à feu ont été écrites après que la plupart de ces armes étaient déjà publiées. Il en résulte que beaucoup des caractéristiques ne correspondent pas parfaitement. Nous avons essayé de structurer les règles de conception d'armes à feu de sorte qu'elles donnent approximativement les caractéristiques des armes existantes de Shadowrun, mais il était tout simplement impossible de correspondre pour toutes parfaitement.

Notez aussi que les prix d'une arme conçue en utilisant les règles du Cannon Companion seront en règle générale plus élevés que pour une arme similaire du marché. Cela reflète le fait que vous concevez une arme customisée. Les armes qui sont produites en masse par des mégacorps ont un prix plus bas simplement parce que les coûts de production sont distribués de des quantités massives d'armement.

Que signifie CR ?

Compensation de Recul. Les chiffres qui apparaissent entre parenthèses indiquent les compensateurs de recul qui doit précisément être utilisés pour la compensation s'applique (par exemple, une crosse pliable).

La Matrice / Decker

Quel est l'indice maximum jusqu'auquel on peut augmenter le Renfort ?

Le Renfort ne peut être d'un indice supérieur à l'indice de MPCP du deck.

Les structures autonomes ou les agents continuent-ils de tourner si le cyberdeck (pas le decker) est déconnecté ?

Oui.

Un otaku peut-il avoir et commander des structures autonomes ou des agents ?

Bien sûr, mais il préférera probablement des sprites et des démons.

Rigger 3

Il y a des seuils de réussite donnés pour remarquer des montures internes et pour remarquer un blindage dissimulé, mais rien n'est donné pour remarquer des tourelles escamotables.

Les tourelles escamotables ont le même seuil de réussite pour être remarquées que les montures internes fixes (Seuil de Réussite 4). Comme les montures internes fixes, réussir le test signifie que le personnage a remarqué la monture, mais n'a pas nécessairement déduit à quoi elle sert.

Les lance-missiles/roquettes (qui utilisent des "roquettes/missiles normaux" du Cannon Companion et de SR3) installés sur un véhicule requièrent-ils un système de contrôle de lancement moyen? Je suis embrouillé pour savoir si les pré-requis de système de lancement pour les grands véhicules et les missiles anti-navires s'appliquent aux modèles usuels de lance-missiles portables (après qu'ils aient été installés sur une tourelle).

Seuls les missiles anti-navires requièrent des systèmes de contrôle de lancement et montures de missiles lourds. Les autres missiles et roquettes (incluant les variantes portables) ne requièrent que des systèmes de contrôle de lancement et montures de missiles moyens. Les missiles et roquettes portables présentés dans SR3 et le Cannon Companion ne requièrent pas l'acquisition d'un lanceur, avec une exception: le Système de Missile Ballista portable doit être acquis pour chaque système de contrôle de lancement dédié au tir de missiles Ballista à cause de la nature spéciale de ce système d'arme.

Les descriptions du porte-aéronefs et de la corvette montre des montures internes de missiles contenues dans leurs tourelles respectives. Est-ce une coquille ? Les missiles sont-ils supposés être installés dans les tourelles (si oui, expliquez comment ils peuvent faire tenir tous les missiles dedans) ou sont-ils plutôt prévus pour être installés en silos à l'intérieur des ponts du vaisseau de guerre ?

Oui et non. TOUS les missiles doivent être stockés sur une monture de missiles, qu'elle soit interne ou externe. Les missiles lancés depuis une tourelle consomment l'espace interne de stockage de la tourelle, mais s'il n'y a pas assez d'espace ils peuvent prendre sur l'espace principal de stockage du véhicule même (dans ce cas la tourelle est équipée d'un mécanisme d'auto-chargement qui est intégré en tant que partie du système de contrôle de lancement).

Combien de missiles peuvent-il être montés sur une seule monture de missiles ?

Une monture de missiles externe peut monter n'importe quel nombre de missiles, tant que le poids total de tous ces missiles n'excède pas la limite de poids de la monture (300kg pour des montures standards, 1.500kg pour des montures internes). Par exemple, un Missile Air-Air Saab-Saaker (p. 92) pèse 90kg. Ainsi, une monture de missiles externe standard ne pourra porter plus de 3 Missiles Air-Air Saab-Saaker (3 x 90kg = 270kg, mais 4 x 90kg = 360kg). Les montures de missiles internes peuvent stocker autant de missiles qu'il y a d'espace de stockage interne (3FC par roquette/missile).

Des véhicules ou drones avec des bras mécaniques peuvent-ils les utiliser pour porter ou utiliser des armes ? Et peuvent-ils porter des armes de "classe" véhicule si les bras sont assez forts (par exemple, les divers miniguns ou autocanons rotatifs) ?

Les bras mécaniques fonctionnent de la même manière que des bras normaux (ou des cyberbras). Comme tel, ils ne sont pas sujets aux règles pour les montures d'armes et les points d'ancrage, mais suivent plutôt les règles standard sur le recul. La règle avancée optionnelle pour réduire le recul grâce à la Force (p. 103, Cannon Companion) peut être aussi utilisée avec les

bras mécaniques. Les bras mécaniques ne peuvent pas faire feu avec des armes de véhicule; celles-ci doivent être montées sur une monture fixe ou en tourelle.

L'Accroissement de Réservoir de Carburant (p.103, R3) requiert-il 1 FC pour 50 litres ou portion de, ou ne requiert seulement qu'1 FC pour 50 litres pleins ?

1 FC pour 50 litres ou portion de. En règle optionnelle, les meneurs de jeu peuvent autoriser des incréments de 0,1 FC pour 5 litres pour économiser de la place, mais ça coûtera tout de même les 2 Points de Conception.

Si je voulais transporter un véhicule dans une remorque fermée, combien de FC le véhicule occuperait ? Y a-t-il une équation différente de celle pour calculer le stockage de drone ?

Il n'y en a pas. Utilisez la même formule de stockage de drone de la page 62 de R3 ($FC = [Structure + 1,5] \times Structure$, arrondi à l'inférieur). Bien sûr, comme il existe une large variété de formes et de tailles de véhicule même dans la même échelle de Structure, vous devriez vous sentir libres de la modifier vers le haut, de n'importe quel facteur de x2 à x10.

Shadowrun Companion

Les zoocanthropes ne devraient-ils pas avoir des capacités de type Sens Amélioré lorsqu'ils sont en forme animale ?

Les zoocanthropes ont les sens normaux appropriés à leur forme animale. Ces sens peuvent être plus (ou moins) performants que les sens métahumains normaux, mais pas plus performants que ceux des autres animaux de cette espèce.

Les Koborokuru reçoivent-ils la vision thermographique standard des nains ?

Oui.

Les Dryades et les Ceux de la Nuit reçoivent-ils la vision en lumière faible standard des elfes ?

Oui.

Personnages Drakes

Un personnage joueur drake doit-il répartir ses points d'attribut de départ en deux séries d'attributs physiques, comme pour un zoocanthrope ?

Non. Répartissez les points d'attribut de départ sur un seul jeu d'attributs physiques. Déterminez le coût en karma pour augmenter les compétences ou les attributs en utilisant les attributs physiques (méta)humains. Les modificateurs des attributs physiques de la forme drake d'un personnage sont : +4 en Constitution, +4 en Force, +1 en Rapidité, +1 en Réaction, +1 en Allonge, multiplicateur de course x4.

Est-ce qu'il coûte plus cher à la création du personnage de jouer un drake avec une forme métahumaine naine, elfe, ork ou troll ?

Si vous utilisez le système de priorités pour la création de personnage, la réponse est : non, la forme métahumaine est gratuite. Pour maintenir un équilibre de jeu, cependant, nous vous recommandons d'utiliser le système à points.

Si vous utilisez le système à points, vous devez payer le coût du métatype en plus des 25 points pour jouer un drake procréé.

Le drake procréé a-t-il une quelconque armure sous sa forme de drake ? Est-ce une armure renforcée, comme celle des dragons ?

Oui. Le drake procréé a 6 points d'armure naturelle (Balistique et Impact) lorsqu'il est sous sa forme de drake. Cette armure n'est pas renforcée (l'armure du drake est moins dure que celle du dragon).

Les capacités de drake comme Sens Améliorés ou Sort Inné (Lance-Flammes) fonctionnent-elles sous forme (méta)humaine ?

Non.

Les capacités métahumaines, comme l'armure dermale ou l'Allonge du troll, ou la résistance aux maladies du nain, s'appliquent-elles à la forme drake ?

Non.

Lorsqu'un drake utilise la perception astrale, subit-il le malus de +2 à ses actions non magiques ?

Non. C'est un des avantages à être de nature duelle.

Les drakes sous forme de drake infligent-ils des dégâts physiques ou étourdissants en combat à mains nues ?

Physique. Ils utilisent leurs griffes et leurs dents.

Règles générales

Des dés de plusieurs réserves peuvent-ils être utilisés si ces réserves sont toutes applicables ? Si un personnage peut utiliser des dés de plus d'une réserve à la fois, est-il encore limité à un nombre total de dés de réserve égal à la compétence appropriée ?

Oui et oui. La Réserve Astrale peut être utilisée avec la Réserve de Combat Astral, par exemple. Vous ne pouvez jamais utiliser plus de dés de réserve (toutes réserve confondues) que les dés de la compétence en question.

Quelles sont les règles pour la compétence **Déguisement présentée page 104 de SOTA : 2063 ?**

Si un personnage essaie de changer son apparence, effectuez un Test Ouvert de Déguisement. Les autres personnages utilisent un test de Perception pour percevoir le déguisement.

Si le personnage essaie de ressembler à quelqu'un en particulier, il effectue un test de réussite avec un SR basé sur la difficulté de la transformation (utilisez la Table des seuils de réussite, p. 92, SR3).

Qu'est-ce que l'audition en haute et basse fréquence apporte concrètement au personnage qui en bénéficie ? Quelle est l'utilité réelle de ces capacités ?

Une utilité immédiate de l'audition en haute (ultrasonique) et basse (infrasonique) fréquences serait la communication clandestine. Des personnages avec des masques vocaux à modulateurs et une de ces options auditives pourraient communiquer sur des fréquences hors du champ normal de l'audition métahumaine. De même, un personnage pourrait modifier ses appareils de communications électroniques afin qu'ils émettent sur des fréquences ultrasoniques ou infrasoniques, limitant les chances que quelqu'un ne fasse une écoute réussie.

Ce genre de communication ultrasonique a également l'avantage d'être possible même dans des environnements par ailleurs bruyants.

Pour citer un scientifique :

« Si le discours est modulée sur une porteuse ultrasonique, la surveillance et la perception de ce discours avec un haut degré de compréhension (environ 80%) est possible, même avec un fort bruit ambiant. Ce résultat donne la possibilité d'utiliser le discours ultrasonique pour la communication en mauvaises conditions d'écoute et dans des situations où l'amplification traditionnelle est inefficace. »

Une communication infrasonique au ton plus bas peut traverser de plus grandes distances qu'une communication ultrasonique. Il y a aussi des chances pour que des métahumains la « ressentent » même s'ils ne peuvent pas l'entendre. Les communications infrasoniques, toutefois, sont plus lentes.

De toute évidence, l'audition ultrasonique peut détecter des ultrasons (normalement indétectables par des métahumains) : l'équipement d'imagerie à ultrason, des détecteurs de mouvement à ultrasons, des nettoyeurs et machines à souder à ultrasons utilisées dans l'industrie, l'écholocation utilisée par les chauve-souris, les dauphins et les cétacés sous l'eau, les fuites d'air comprimé, les sons mécaniques et électriques, les bruits de friction de moteurs, etc.

L'audition ultrasonique pourrait aussi servir de forme limitée d'écholocation (similaire au fonctionnement des systèmes d'imagerie à ultrasons), en supposant une source de bruit ultrasonique.

De même, l'audition infrasonique peut détecter des bruits dans la gamme des infrasons : les appels de baleine, les éléphants, les alligators, les orages, les tremblements de terre, les vagues, les éruptions/grondements de volcans, les explosions, les véhicules, les bruits de pas qui s'approchent, et les « sprites » (décharges électriques subites en haute atmosphère). Les infrasons peuvent être entendus sur de plus grandes distances que des sons ordinaires et il pénètrent mieux les solides.

Le pouvoir de Régénération des zoocanthropes et d'autres métacréatures fonctionne-t-il contre les dégâts étourdissants ? Les zoocanthropes guérissent-ils plus vite ? Pourquoi les blessures Fatales s'évaporent-elles avec la Régénération, tandis que des blessures presque fatales demandent beaucoup de temps à guérir ?

Non, la Régénération ne fonctionne pas contre les dégâts étourdissants.

Il semble logique, cependant, que les zoocanthropes et autres créatures possédant ce pouvoir devraient guérir plus rapidement. Et que la Régénération devrait affecter tout dommage, pas seulement s'il est Fatal. Nous suggérons donc cette règle optionnelle pour la Régénération :

Chaque fois qu'une créature régénérant encaisse des dégâts (physiques ou étourdissants), lancez 1D6. Sur un résultat différent de 1 (ou de 1 ou 2 dans le cas de dégâts causés par le feu ou un traumatisme important), ce dégât régénère. Les dégâts physiques régénèrent au rythme de 1 case par tour de combat. Les dégâts étourdissants régénèrent au rythme de 1 case par minute. Les dommages régénérés disparaissent à la fin du tour de combat. Une seule blessure peut être régénérée à la fois, et les dégâts physiques guérissent avant l'étourdissement (donc un zoocanthrope qui encaisse 3 cases de Physique puis 1 case d'Étourd. doit attendre que le dommage physique soit guéri avant que les dégâts étourdissants ne régénèrent). Les dégâts du drain ne peuvent pas être régénérés. Les dégâts qui ne régénèrent pas guérissent à un rythme normal.

Divers

Où devrais-je envoyer mes questions de règles de Shadowrun ?

Envoyez-les à info@shadowrunrpg.com

Nous essayons de répondre aux questions aussi rapidement que possible. Si vous avez beaucoup de questions, essayez de le envoyer un peu à la fois plutôt que de nous faire crouler sous leur poids.

Vous pouvez aussi adresser vos questions à la communauté Shadowrun bien informée à www.dumpshock [NdT: pour les francophones, les *shadowforums*, www.shadowforums.com, sont probablement LA communauté online qui y correspond le mieux]. En fait, vous pourriez vouloir essayer ça en premier.

Allez-vous publier un Shadowrun système D20 ?

Non. Nous n'avons aucun intérêt à plonger dans le flot des produits D20 puisque nous sommes plutôt content du système de jeu tel qu'il est. Le système Shadowrun ne se mêle pas non plus bien avec le système à classes de personnage, touche-ou-manque, pas-de-niveau-de-succès qu'est le système D20.

Y a-t-il des générateurs de personnages/Matrices/etc. pour Shadowrun ?

Il n'y en a pas d'officiel. Vous pouvez, cependant, trouver de nombreux générateurs freeware produits par des fans:

1. le générateur de personnages freeware de McMackie: <http://matrix.dumpshock.com/mcmackie/>
2. un programme de construction de cyberdeck et un programme de conception d'armes à feu: <http://matrix.dumpshock.com/tzeentch/Shadowrun/software.htm>
3. un générateur de systèmes matriciels: <http://www.cattail.nu/cgi-bin/matrix.cgi>

Pourquoi n'y a-t-il par de jeu vidéo ou de MMORPG Shadowrun ?

Microsoft détient les droits de jeu vidéo de Shadowrun, donc c'est entre leurs mains. Cela veut dire qu'ils ont la décision en ce qui concerne des jeux vidéo, MMORPG et modifications/skins pour des jeux vidéo existants Shadowrun (les aides de jeu informatiques pour le JDR Shadowrun sont sous la juridiction de Wizkids/FanPro).

Microsoft n'a annoncé aucun plan et n'a rien en développement en ce moment. Si vous avez des questions ou demandes, ou si vous voulez les encourager à développer un jeu vidéo pour Shadowrun, écrivez à: shadowru@microsoft.com (non, ce n'est pas une faute de frappe - il n'y a pas de "n" dans cette adresse).

Est-ce que quelqu'un prépare un film sur Shadowrun ?

WizKids y songe, mais à ce jour il n'y a aucune garantie que cela arrivera. Il n'y a pas d'autres informations pour alimenter ce sujet pour le moment.

Wizkids détient-il les droits pour le jeu de cartes à Collectionner Shadowrun? Et si oui y a-t-il des plans pour le ré-éditer ?

Le JCC Shadowrun fait partie des propriétés intellectuelles de Shadowrun, qui sont détenues par WizKids. Ils ne prévoient pas de le ré-éditer.

Puis-je enregistrer un nom de domaine utilisant un nom provenant de Shadowrun, comme Saeder-Krupp.com ?

Voici la politique de Wizkids :

Wizkids encourage la création et la prolifération de sites web non commerciaux MageKnight, BattleTech, MechWarrior, ou Shadowrun. Si vous avez actuellement ou souhaitez créer votre propre site web personnel, officieux et non commercial utilisant un nom de Wizkids qui est une marque déposée de Wizkids (par ex. shadowrun.com, etc.), vous devez demander la permission à Wizkids. Wizkids gère toutes ses marques déposées et ses copyrights, et a pris des mesures étendues pour protéger sa propriété. Il est important que Wizkids maintienne certaines exigences concernant ces sites web et nous demandons de respecter ces exigences. Prière d'envoyer vos demandes à legal@wizkidsgames.com.

Quelle est la relation entre Shadowrun et Earthdawn (maintenant licenciée à Living Room Games) ? Les histoires seront-elles encore liées malgré que les jeux soient maintenant produits par des compagnies différentes ?

Nous ne nierons pas que les histoires de Shadowrun et Earthdawn ont été liées dans le passé (dans le cycle de magie, Earthdawn est le Quatrième Monde et Shadowrun est le Sixième Monde). Bien que Fanpro n'ignorera pas ces liens, nous n'avons aucune intention d'en faire le point central du jeu. Les développeurs de Shadowrun chez Fanpro et de Earthdawn chez LRG ont une bonne relation professionnelle, et feront tout ce qui est possible pour que les uns ne contredisent ni n'entrent en conflit avec les histoires des autres et inversement.

En regardant la liste des livres Shadowrun de FASA, on remarque que certains numéros produits / livres manquent. Qu'est-il arrivé aux 7106, 7111, et 7321 ?

7106 était la version première édition du Grimoire. Elle a été remplacée par FAS 7903 Grimoire.

7111 était le Denver Boxed Set (épuisé).

7321 était tout simplement assigné à un livre qui a été abandonné du planning par la suite.

Remarque : FAS 7304 Queen Euphoria a à l'origine été imprimée par erreur avec le numéro produit 7205 (qui appartient au livre source / aventure Universal Brotherhood).

Qu'est-ce que cela veut dire ?

BITB = Blood in the Boardroom

CC = Cannon Companion

CCG = Collectible Card Game (JCC = Jeu de Cartes à Collectionner)

DSW = Dragons of the Sixth World

FASA = Freedomian Air & Space Administration

FOF = Fields of Fire (Les Chiens de Guerre)

FPR = FanPro ou Fantasy Productions

GM = Gamemaster (MJ = Meneur de Jeu)

JCC = Jeu de Cartes à Collectionner

M&M = Man & Machine (La Chair & Le Chrome)

MITS = Magic in the Shadows (La Magie du Sixième Monde)

MJ = Meneur de Jeu

MRLBB = MR Johnson's Little Black Book

NAGNA = Neo-Anarchist's Guide of North America (Le Guide Néo-Anarchiste de l'Amérique du Nord, épuisé)

NAGRL = Neo-Anarchist's Guide of Real Life (épuisé)

NAN1 = Native American Nations, Volume 1 (Les Nations d'Américains d'Origine, épuisé)

NAN2 = Native American Nations, Volume 2 (Les Nations d'Américains d'Origine, épuisé)

NPC = Non-Player character (PNJ = Personnage Non Joueur)

OR = Object Resistance (RO = Résistance de l'Objet)

PAE = Paranormal Animals of Europe (Métacréatures Européennes, épuisé)

PANA = Paranormal Animals of North America (épuisé)

PC = Player Character (PJ = Personnage Joueur)

PJ = Personnage Joueur

PNJ = Personnage Non Joueur

POAD = Portfolio of a Dragon: Dunkelzahn's Secrets (épuisé)

R3 = Rigger 3

RO = Résistance de l'Objet

RPG = Role Playing Game (JDR = Jeu de Rôles)

SF = System Failure

SOA = Shadows of Asia

SOE = Shadows of Europe

SOLA = Shadows of Latin America

SONA = Shadows of North America (L'Amérique des Ombres)

SOTA: 2063 = State of the Art: 2063

SOTA: 2064 = State of the Art: 2064

SOTF = Survival of the Fittest

SR = Seuil de Réussite

SR3 = Shadowrun, Troisième Edition

SRComp = Shadowrun Companion

SSG = Sprawl Survival Guide

T:AL = Target: Awakened Lands (Terres d'Éveil)

T:M = Target: Matrix

TN = Target Number (SR = Seuil de Réussite)

T:SH = Target: Smuggler Havens

T:UCAS = Target: UCAS

T:W = Target: Wastelands

T2 = Threats 2

WOTC = Wake of the Comet

YOTC = Year of the Comet (L'Année de la Comète)

Traductions

Sont disponibles les traductions **officieuses** de cette FAQ, ci-dessous:

- Espagnol (<http://www.dragonmania.com/shadowrun/faq.htm>)

Cette FAQ est maintenue par Rob Boyle, le Line Developer de Shadowrun. Si vous avez des changements ou ajouts à suggérer, envoyez-les à info@shadowrunrpg.com

Remerciements

Merci à Elissa Carey, Adam Jury, Steve Kenson, Christian Lonsing, Michelle Lyons, Jon Szeto et **Larry White** pour leur retour et leur assistance.