

SOMMAIRE

@ Création d'un Runner	Page 1
@ Caractéristiques	Page 2
@ Equipement	Page 5
@ Compétences	Page 6
@ Capacités	Page 8
@ Risques & Prouesses	Page 16
@ Magie	Page 17
@ Riggers	Page 28
@ Méta-créatures	Page 32
@ Fiche de Personnage	

@ Open Game Licence

CRÉDITS :

Basé sur les règles de *Dragon de poche* et *Nanochrome* sous "OPEN GAME LICENSE" par et avec l'aimable autorisation de John Le Grumph.

Mise en page et rédaction : Tony Martin (<http://scriptoriumludique.over-blog.fr/>)

Relecture & conseils : Amiral Morgenstern, Phillippe "Abdelahir" B, Willy Mangin, Patrick Meyere, Yannick "Amaranth" Porchet et les contributeurs du forum Casusno. Merci à eux.*

Images complémentaires : Creative Commons Attribution 3.0 Unported License.
Jeff Preston - 60 Terrible Character Portraits.

DRAGON DE CHROME

Dragon de Chrome est une aide de jeu, visant à émuler l'univers de Shadowrun grâce aux règles de Dragon de Poche et de Nanochrome de John Le Grumph. Dans sa forme actuelle, elle n'est pas suffisante pour jouer seule. En effet, vous aurez besoin en plus de ces quelques pages, des règles de Nanochrome disponibles sur le site lulu.com (<http://www.lulu.com/spotlight/ChibiLG>).

De plus, si le jeu Dragon de Poche n'est pas indispensable pour jouer, n'hésitez pour autant pas à y jeter un coup d'oeil et à acheter ce dernier. De par sa qualité ludique et d'autre part pour son prix symbolique, il s'avère être un achat indispensable à celui de Nanochrome.

En l'état, Dragon de Chrome ne sert qu'à apporter la matière suffisante pour créer une équipe de Runner cohérente avec l'univers du Sixième monde de Shadowrun. Le but est d'introduire une dose de magie et quelques règles complémentaires pour gérer certains aspects spécifiques à l'univers de Shadowrun (Riggers, Esprits Élémentaires/Totémiques, Méta-créatures...).

CRÉATION D'UN RUNNER

Suivez les étapes suivantes pour créer votre Runner :

- @ choisissez une Race (Humain, Troll, Nain, Orc, Elfe) et notez son pouvoir héroïque.
- @ choisissez une Affiliation (Deckers, Riggers, Shaman, Mages, Adepte Physique, Face ou Streetsam') et notez ses Capacités.
- @ répartissez les rangs suivants entre vos caractéristiques : +1, +1, +2, +2, +3, +3.
- @ choisissez trois compétences et une Capacité.
- @ vous pouvez remplacer n'importe laquelle de ces options par une augmentation cybernétique.
- @ notez vos points de vie, de connexion, de magie, d'héroïsme et votre défense.
- @ choisissez un nom pour votre Runner.

RACES :

Chaque Race possède une capacité particulière que vous pouvez activer en dépensant un point d'héroïsme.

Races	Capacités héroïque
Humain	Vous réussissez automatiquement un jet, sans lancer les dés (sauf le dé de couleur éventuellement).
Troll	Vous pouvez modifier la face de votre dé de dégât au contact sur 6, sans modifier le reste de son jet. Toute fois, cela vous fait bénéficier d'une relance.
Nain	Vous pouvez (sans en payer le coût en ¥) jouter une option de votre choix à un équipement pour la durée d'une scène.
Orc	Vous pouvez faire appel à une faveur auprès des membres de votre communauté, sous la forme d'1d6 Demi-sel pour la durée de la scène.
Elfe	Vous avez un bonus de +2 en défense et en initiative.

AFFILIATIONS :

Affiliations	Capacités
Deckers, Riggers	Connexion, Débrouillard
Shaman ou Mages	Sentir la magie, Esprit Totem fort / Magie Rituelle puissante
Face	Informé, Relations
Streetsam' ou Adeptes Physique	Dur au mal, Formation militaire

- **Connexion** : vous êtes constamment branché sur la matrice. Vous avez 3 points de connexion supplémentaires.

- **Débrouillard** : ajoutez votre total actuel de points d'héroïsme à toutes vos actions en dehors du combat.
- **Dur au mal** : vous avez habitué votre corps aux exercices et aux douleurs les plus diverses. Vous avez 10 points de vie supplémentaires.
- **Esprit Totem fort / Magie Rituelle Puissante** : les énergies magiques coulent vives en vous. Vous êtes plus qu'un autre connecté au plan Astral et aux Esprits. Vous avez 3 points de magie supplémentaires.
- **Formation militaire** : vous avez un bonus de +2 à tous vos jets d'attaque et de dégâts soit au corps à corps, soit à distance, selon vos préférences. Vous pouvez acheter cette capacité une deuxième fois avec de l'expérience pour compléter votre formation.
- **Informé** : ajoutez votre total actuel de points de connexion à tous vos jets en rapport avec des relations sociales ou pour vous rappeler d'une information importante.
- **Relations** : vous connaissez du monde et eux vous connaissent. Vous pouvez dépenser vos points de connexion pour faire appel à des contacts ou nouer de nouvelles amitiés.
- **Sentir la magie** : vous avez une perception astrale plus fine que la moyenne, qui vous permet de percevoir la trame de mana qui compose toute chose, ce qui vous permet d'estimer rapidement les pouvoirs d'un objet enchanté ou de connaître le sortilège qui vient d'être lancé.

CARACTÉRISTIQUES

Votre personnage est défini par six caractéristiques. La plupart des gens possèdent un rang compris entre +1 et +3 dans chacune d'entre elles ; mais les caractéristiques des grands héros peuvent atteindre +7.

Ajoutez votre rang de..	Pour...
Force	Les attaques et les dégâts au corps à corps ; toutes les actions physiques nécessitant de la puissance et de l'énergie.
Constitution	Toutes les actions physiques nécessitant de la vigueur et de l'endurance ; résister aux poisons, aux toxines, aux maladies et aux coups durs. Chaque rang de Constitution donne 5 points de vie. Vous pouvez installer une augmentation cybernétique par rang de Constitution – au-delà, vous frôlez constamment la cyberpsychose.
Dextérité	Les attaques et les dégâts à distance ; toutes les actions physiques nécessitant de la souplesse, de la rapidité, de l'adresse manuelle et de l'agilité.
Intelligence	Surfer sur la matrice pour aller chercher des informations, utiliser sa mémoire, analyser des faits ou des lieux. Chaque rang d'Intelligence donne 1 point de connexion par jour. Si vous êtes Mage ou Shaman, chaque rang d'Intelligence donne 1 point de magie.
Sagesse	Rester vigilant, repérer les choses, fouiller un endroit. Chaque rang de Sagesse augmente la défense d'un point.
Charisme	Baratiner, convaincre, séduire, sentir les émotions et le mensonge. Chaque rang de Charisme vous donne un point d'héroïsme par aventure.

ÉQUIPEMENT

Choisissez vos possessions. Chaque option possède ses avantages et ses inconvénients.

ACTION

- @ Un nexus pour vous connecter à la matrice
- @ Une arme de corps à corps
- @ Deux armes à distance
- @ Une veste de protection tactique – accordant un bonus de +3 en défense
- @ Un abonnement dans un hôtel-cercueil ou une place dans un squat
- @ Un compte avec 16 ¥

MAGE DE COMBAT

- @ Une réserve d'ingrédients ésotériques pour invoquer des Esprits Élémentaires ou Totémiques
- @ Une arme de corps à corps
- @ Deux armes à distance
- @ Une veste de protection tactique – accordant un bonus de +3 en défense
- @ Un abonnement dans un hôtel-cercueil ou une place dans un squat
- @ Un compte avec 16 ¥

BIDOUILLE

- @ Un nexus +3 pour vous connecter à la matrice
- @ Une arme de corps à corps ou une arme à distance
- @ Une veste de protection civile légère – accordant un bonus de +1 en défense
- @ Un atelier équipé pour bidouiller en toute tranquillité
- @ Un compte avec 16 ¥

LOGE MAGIQUE

- @ Une réserve d'ingrédients ésotériques qui vous confère un

- +3 pour invoquer des Esprits Élémentaires ou Totémiques
- @ Une arme de corps à corps ou une arme à distance
- @ Une veste de protection civile légère – accordant un bonus de +1 en défense
- @ Une bibliothèque hermétique ou une loge shamanique pour étudier la Magie en toute tranquillité
- @ Un compte avec 16 ¥

STANDING

- @ Un nexus +1 pour vous connecter à la matrice
- @ Une arme de corps à corps
- @ Une arme à distance
- @ Une veste de protection civile – accordant un bonus de +2 en défense
- @ Un appartement bien aménagé et sécurisé
- @ Un compte avec 16 ¥

STANDING HÉRMETIQUE/SHAMANIQUE

- @ Une réserve d'ingrédients ésotériques qui vous confère un +1 pour invoquer des Esprits Élémentaires ou Totémiques
- @ Une arme de corps à corps
- @ Une arme à distance
- @ Une veste de protection civile – accordant un bonus de +2 en défense
- @ Un appartement bien aménagé et sécurisé doté d'une bibliothèque hermétique ou une loge shamanique
- @ Un compte avec 16 ¥

COMPÉTENCES

Votre personnage possède peut-être une ou plusieurs compétences. Chaque compétence vous donne un bonus de +4 à tous les jets où elle peut servir.

Baratiner son prochain

Modifier robots et CPA

Bidouiller des explosifs

Monter la garde

Bricoler des machins électroniques	Nager et plonger
Coder et décoder	Négocier un contrat
Combat Astral	Ouvrir les serrures
Conduire un véhicule léger	Piloter un deux roues
Conduire un véhicule lourd	Piloter un Drone / un Nanodrone
Connaître ses droits et s'orienter dans le système légal	Piloter un engin volant
Connaître un quartier comme le fond de sa poche	Prescrire des médicaments
Connaître la magie	Réconforter et consoler
Connaître les dernières nouvelles	Rédiger des textes lisibles
Courir vite et longtemps	Regarder et repérer
Cuisiner et assaisonner	Repérer un itinéraire de repli
Déchiffrer un plan d'architecte	Résister aux toxines
Désamorcer les systèmes de sécurité	S'occuper des animaux
Dessiner et peindre	S'y connaître en Biologie
Écouter et entendre	S'y connaître en mathématiques et physique
Escalader et grimper	Sauter haut et loin
Évaluer un objet	Se déguiser habilement
Éviter une mauvaise surprise	Se déplacer en silence
Faire des acrobaties	Se dissimuler dans les ombres
Faire les poches	Se fondre dans le décor
Falsifier des documents	Se montrer convaincant
Filer quelqu'un	Se montrer courageux

Filmer et photographier	Séduire et minauder
Fouiller un endroit	Soigner et recoudre
Gueuler le plus fort	Suivre une piste
Interroger et questionner	Tenir la douleur
Intimider et rouler des mécaniques	Toucher un peu en informatique
Jouer d'un instrument	Trafiquer un réseau électrique
Jouer la comédie	Travailler le bois, le béton et le métal
Lire les émotions	Travailler le plastech
Lire sur les lèvres	Trouver des informations
Marchander âprement	Trouver son chemin

CAPACITÉS :

Votre personnage possède une ou plusieurs capacités. Les capacités marquées d'une * peuvent être achetées plusieurs fois soit pour augmenter leur puissance, soit pour que vous puissiez les activer plusieurs fois par aventure.

- **Affinité Astral (réservé aux Mages ou aux Shamans) :** Vous avez deux points de magie supplémentaires par jour.
- **Assurance récupération :** vous possédez une assurance-vie complète. La société qui vous assure viendra vous chercher où que vous soyez si vos fonctions vitales tombent – par exemple quand vous restez à 0 point de vie plus de quelques minutes d'affilée ou quand vous subissez votre troisième blessure (c'est vous qui réglez le niveau de sensibilité de l'alarme).
- **Assurance santé * :** votre assurance prend en charge les frais hospitaliers d'une blessure par aventure.
- **Attaque sournoise * :** une fois par combat, vous pouvez doubler les dégâts que vous infligez au corps à corps ou à

distance (le résultat du dé plus le bonus).

- **Attentif aux détails** : cette capacité est permanente. Quand un système de sécurité se déclenche parce que vous n'aviez pas correctement fait attention, lancez Id6 : sur 4 ou plus, vous avez repéré le système à temps et celui-ci ne se déclenche pas avant que vous ayez pu faire quelque chose.
- **Autorité** : vous avez un poste à responsabilité dans une organisation – corporation, organisation criminelle, ONG, services de sécurité, etc. Vous bénéficiez de toutes les prérogatives d'un cadre, mais aussi de ses obligations face à la hiérarchie et aux règles internes.
- **Balle invisible *** : une fois par combat, vous pouvez tirer un projectile vers une cible dissimulée ou invisible, à portée de vue (et donc au-delà de la portée de l'arme). Le projectile ignore les obstacles (comme une porte, un mur ou un panneau publicitaire) et vous pouvez relancer l'un des trois dés au choix s'il ne vous plaît pas.
- **Bidouilleur** : vous êtes tout le temps dans votre atelier à bricoler des trucs et des machins. Vous pouvez utiliser vos points de connexion pour toujours avoir le bon matériel sur vous à chaque fois que vous en avez besoin : explosifs, nanotronique, solvants, etc. (cf. page 74).
- **Brûleur de puce** : vous passez votre temps à modifier votre nexus pour le rendre plus efficace. Vous avez deux points de connexion supplémentaires par séance de jeu.
- **Célébrité *** : vous êtes célèbre. Cela vous permet de gagner 1 ¥ par * à la fin de chaque aventure, grâce aux contrats publicitaires. Les gens vous reconnaissent sur Id6 si le résultat est égal ou inférieur au nombre de *.
- **Chamane akhashique *** : vous vous liez à l'un des Esprits de la matrice. Ceux-ci, pour stabiliser leurs champs

de singularité, ont tendance à se focaliser sur certains archétypes comportementaux et certaines obsessions – l'artiste, l'enquêteur, l'officier, l'organisateur, le dilettante, le financier, le guide, le professeur, le protecteur, le scientifique, le séducteur, le voleur, le voyageur, etc. Si vous vous comportez de manière à contenter vos esprits (pour récupérer des points de connexion), ceux-ci peuvent vous rendre d'insignes services dans la matrice et dans la réalité augmentée (en dépensant les dits-points).

- **Chance insolente** : vous avez une chance insolente. Vous avez deux points d'héroïsme supplémentaires à chaque séance de jeu.
- **Combat à deux armes** : vous savez manier deux armes à la fois (pistolet ou lame par exemple). Vous pouvez alors porter deux attaques par tour contre un ou plusieurs adversaires. Néanmoins, vous ne lancez alors que deux dés au lieu de trois pour cette deuxième attaque – et l'un de ces dés est le dé de couleur, bien sûr.
- **Contacts *** : vous avez des contacts dans l'un des milieux suivants – forces de sécurité, administration, organisations criminelles, services de santé, régie de transport, médias et spectacles, corporations. Une fois par aventure, vous pouvez faire appel à un service ou une information dans le milieu.
- **Contrôle d'Esprits *** (réservé aux Mages ou aux Shamans) : une fois par jour, vous pouvez repousser des Esprits Élémentaires ou Totémiques. Effectuez un jet + Charisme contre IO + deux fois la puissance de la créature la plus forte face à vous. Un Esprit fuit par point obtenu au-dessus de la difficulté, en commençant par les Esprits les plus faibles.
- **Enchaînement *** : si vous éliminez un ennemi, vous pouvez immédiatement effectuer une attaque contre un autre adversaire à portée avec tous vos dés. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par tour à moins que

vous ne l'achetiez plusieurs fois.

- **Enchantement (réservé aux Mages ou aux Shamans) :**
vous pouvez fabriquer des potions alchimiques ou des focus qui ont des effets équivalents aux sorts magiques. Vous avez un total de niveaux de sorts égal à deux fois votre Intelligence que vous pouvez répartir entre un ou plusieurs objets alchimiques. Utiliser un tel objet est une action.
- **Endroit désert :** vous avez les clefs d'accès à un endroit tranquille, qu'il soit désert ou que les gens qui s'y trouvent se foutent de ce que vous pouvez bien magouiller. Il peut s'agir d'entrepôts abandonnés, des voûtes souterraines du réseau pluvial géant, d'un bidonville sous les ponts. Vous pouvez régler tous vos problèmes à cet endroit, y inviter des gens, y cacher des objets, y entreposer des marchandises. Tant que vous ne laissez pas de cadavre derrière vous, vous êtes à peu près libre d'y faire ce que vous voulez – y compris fabriquer les dits cadavres.
- **Expertise tactique :** chaque jour, vous avez un nombre de points de tactique égal à votre bonus de Sagesse. Vous pouvez les dépenser en combat en accordant un bonus de +1 à l'attaque par point investi à un allié ou en augmentant sa défense de +1 contre une attaque. Vous pouvez dépenser autant de points que vous voulez à la fois, y compris après le jet.
- **Focus d'Arme (réservé aux Mages ou aux Shamans) :**
une fois par jour, vous pouvez enchanter votre Arme en effectuant un petit rituel de quelques minutes. Votre arme est désormais considérée comme magique – pratique pour affronter les créatures qui sont invulnérables aux armes normales ou présentes dans l'Astral.
- **Fortuné * :** vous avez de l'argent en grande quantité, mais pas forcément très facile d'accès. Une fois par aventure, vous

pouvez étaler votre munificence et effectuer une dépense très importante – louer une voiture de course, un petit bateau ou un grand appartement de standing, organiser une grande réception, acheter un présent de grande valeur pour quelqu'un, etc. Ce que vous achetez ou louez disparaîtra à la fin de l'aventure.

- **Garde-robe** : vous avez toujours les vêtements qu'il faut pour toutes les circonstances – que ce soit pour un dîner chez le CEO d'une grosse corpo ou une expédition dans les montagnes en hiver. Vous n'êtes jamais pris au dépourvu et quand c'est approprié, vous avez un bonus de +4 à vos jets.
- **Grâce mortelle** : vous ajoutez deux fois votre bonus de Dextérité aux dégâts que vous infligez.
- **Grosse brute** : vous ajoutez deux fois votre bonus de Force aux dégâts que vous infligez.
- **Méméticien** : lorsqu'une campagne médiatique vise votre réputation, vous pouvez effectuer un jet d'Intelligence avec une difficulté variable selon le niveau de l'attaque pour empêcher la perte d'un point de réputation.
- **Nanodrones** : Vous possédez une armée de nanodrones que vous pouvez lâcher à tout moment pour effectuer certaines tâches : analyse de l'environnement, balisage, exploration de microcavité, espionnage, etc. Le résultat de leurs opérations est laissé à la discrétion du meneur de jeu, qui peut utiliser ou non la règle d'or – il y a trop de variables et de cas possibles pour tenter d'écrire ici des règles exhaustives sur ces machines et les contre-mesures qu'on peut leur appliquer (décharges EMP, cages de faraday et autres nanodrones, par exemple).
- **Nanoprint** : Vous avez une imprimante 3D portable. Vous pouvez créer des objets ou des outils grâce à des nanoparticules, si vous en possédez déjà le plan ou si vous pouvez scanner un modèle. Le temps d'impression est généralement

assez court, mais se compte tout de même en minutes. Après chaque utilisation, lancez Id6 – sur un résultat de 1, vous ne pouvez plus utiliser la nanoprint jusqu'à la fin de l'aventure, le temps qu'elle se recharge.

- **Nexus amélioré – filtres environnementaux** : votre nexus vous permet d'analyser une scène ou une situation en employant divers filtres – analyse de scène de crime, recherche de détails dans une foule, fouille d'un lieu, etc. Vous avez un bonus de +4 au jet de Sagesse.
- **Nexus amélioré – reconnaissance faciale** : quand vous êtes face à une personne que vous ne connaissez pas, lancez Id6. Sur un résultat de 5+, votre nexus vous communique quelques informations disponibles sur les réseaux sociaux à son sujet.
- **Nexus amélioré – traducteur universel** : votre nexus traduit pour vous toutes les conversations dans des langues que vous ne comprenez pas. Ce n'est pas toujours très beau ou même très exact, mais ça permet de s'en sortir.
- **Nexus amélioré – biomoniteur** : votre nexus surveille toutes vos fonctions vitales. Vous avez 10 points de vie supplémentaires.
- **Nexus amélioré – pirate *** : votre nexus est équipé pour pirater les systèmes extérieurs. Pour deux points de connexion, vous pouvez diminuer de 1 la valeur des pare-feu adverses. Vous pouvez prendre cette capacité jusqu'à trois fois au total, ce qui vous permet de diminuer la valeur d'un pare-feu de 3 pour deux points de connexion.
- **Pare-feu *** : votre nexus et vos systèmes câblés sont protégés avec un pare-feu de niveau 2. Vous pouvez reprendre cette capacité plusieurs fois pour augmenter votre pare-feu de 1, avec un maximum de 5.

- **Parkour** : Vous avez appris les arts secrets du déplacement urbain, la manière subtile de foncer à travers les rues et les immeubles en utilisant tous les obstacles pour vous propulser et changer de direction. En milieu urbain dense, vous vous déplacez en moyenne à la vitesse d'un véhicule civil.
- **Pas légers** : cette capacité est permanente. Vous avancez d'un pas léger. Vous êtes naturellement assez silencieux quand vous vous déplacez ; vous pouvez passer là où d'autres plus lourds ne s'aventureraient jamais ; vous pouvez marcher ou courir plus longtemps avec une fatigue moindre...
- **Premiers soins *** : en dépensant un point de vie, vous pouvez en guérir deux chez l'un de vos compagnons. Ce n'est pas une action, mais vous devez être à ses côtés. À chaque fois que vous achetez cette capacité de nouveau, vous guérissez deux points de vie supplémentaires pour un seul dépensé.
- **Prouesse de force *** (Réservé aux Trolls et au Orcs) : une fois par aventure, vous pouvez accomplir un exploit physique considérable – comme déplacer ou soulever un CPE, tirer une voiture, soulever un Troll, déraciner un antenne relais, etc..
- **Protection EMP *** : votre équipement est protégé contre une décharge EMP par aventure. Quand vous subissez les effets d'une telle attaque, votre équipement électronique ou cybernétique cesse de fonctionner jusqu'à la fin de la scène.
- **Refuge** : vous avez un refuge où personne ne viendra jamais vous chercher – une cache dans les tréfonds des taudis, un appartement au nom de quelqu'un d'autre en plein milieu d'une enclave. À vous de voir ce que vous y laissez comme matériels et ressources utiles, au cas où. À vous de voir aussi si vous laissez un double de la clef à quelqu'un de confiance ou non.
- **Réserves** : vous avez un endroit bien protégé où vous

pouvez laisser des ressources, du matériel unique, des objets précieux – le genre de petites choses qu'on ne laisse pas traîner n'importe où. Il peut s'agir d'un coffre à l'arrière d'une officine ou des bons soins de l'oncle qui vous a élevé et qui ne dira rien à personne ou encore du coffre d'une épave très précise au milieu d'une immense casse. Ce qui est certain, c'est que vous avez plusieurs routes pour y aller et en revenir et que vous avez des systèmes pour empêcher qu'on ne découvre votre cache.

- **Retraite** : il y a un endroit où vous allez pour vous reposer, vous ressourcer, retrouver de vieux amis qui sont en dehors de votre vie actuelle – un bar, un strip joint, la salle d'attente d'un barbier, des bains publics, la chambre de votre plan cul... Vous y êtes bien et c'est le plus important. Surtout, c'est un endroit où aucun ennemi ne viendra vous chercher, contrairement à votre appartement par exemple.

- **Salon virtuel** : vous avez un salon virtuel sur la matrice, bien protégé par les moyens qu'il faut. Vous n'avez pas à vous inquiéter qu'on vous y découvre ou qu'on vous y espionne. Vous pouvez y retrouver des gens via la matrice et discuter tranquillement de ce que vous voulez.

- **Services conseils *** : vous avez accès à un cabinet de spécialistes qui peut vous apporter une aide ponctuelle (une fois par aventure) dans les domaines suivants : représentation légale, négociation de contrats, service de protection rapproché, organisation d'évènement, recherche documentaire, analyse de dossiers, logistique de transport, etc.

- **Sommeil léger** : ce pouvoir est permanent. Vous ne dormez que d'un oeil. Personne ne peut vous surprendre dans votre sommeil et vous êtes toujours frais et alerte au réveil.

- **Vision dans les ténèbres (Réservé aux Efles, aux Nains, aux Orcs et aux Troll)** : ce pouvoir est permanent.

Vous voyez parfaitement dans l'obscurité de la nuit ou dans les ténèbres des cavernes. Vous devez reprendre ce pouvoir une seconde fois pour percer les ténèbres magiques et les ignorer.

RISQUES ET PROUESSES :

À chaque tour de combat, vous pouvez choisir une prouesse. Le meneur de jeu tire aux dés le risque que vous prenez en échange...

D6	Prouesses	
1	Cascade	Vous effectuez une manoeuvre complexe tout en portant votre attaque.
2	Coup précis	Vous cherchez à passer les protections de l'adversaire. Vous avez un bonus de +2 pour attaquer.
3	Coup violent	Vous ajoutez 1d6 à vos dégâts.
4 - 1	Matrice rapide	Vous pouvez lancer deux programmes ce tour-ci.
4 - 2	Magie rapide	Vous pouvez lancer deux sorts ce tour-ci.
5	Prudence	Vous faites attention. Vous avez un bonus de +1 en défense pour le tour.
6	Tactique	Vous donnez un bonus de +2 à l'un de vos compagnons.



D6 Risques		
1	Coup dévié	Vous ne comptez pas le dé de couleur dans vos dégâts, mais uniquement les modificateurs applicables.
2	En danger	Vous ne faites pas attention. Vous avez -1 en défense pour le tour.
3 - 1	Gêne	Vous avez un malus de -2 pour attaquer ou vous perdez un point de connexion.
3 - 2	Gêne	Vous avez un malus de -2 pour attaquer ou vous perdez un point de magie.
4	Maladresse	Si vous échouez à votre attaque, vous perdez votre arme, vous tombez ou vous vous retrouvez dans une situation impossible.
5	Temporisation	Vous agissez à la fin du tour, après tout le monde.
6	Aucun	Vous n'êtes pas embêté.

MAGIE :

POINTS DE MAGIE :

Votre personnage possède un point de magie par rang d'Intelligence. Vous les utilisez pour lancer des sortilèges. Ces points sont une réserve supplémentaire à celle de Connexion, qui leur permet d'activer des Relations... Vous récupérez tous vos points de magie après une pleine nuit de sommeil. Si vous tombez à 0, vous ne pouvez plus lancer de sorts.

La magie est commune à tous les Runner Mage ou Shaman. Ils peuvent lancer des sortilèges. La magie fonctionne toujours et vous n'avez pas de jet à faire. Utilisez une action et dépensez un point de magie par niveau du sort. Si vous n'avez pas assez de points de magie, le sortilège ne fonctionne pas.

Sort de Niveau 1 : Effets	
Assistance	Vous accordez un bonus de +6 à un jet que vous ou un compagnon devez effectuer.
Pistage Astral	Vous détectez la magie et voyez dans l'Astral à Intelligence ou niveau d'Esprit mètres / heure.
Illusion	Vous créez une petite illusion sonore ou visuelle à portée de vue.
Lumière	Une lumière vive apparaît qui vous suit partout et éclaire comme une ampoule au phosphore, jusqu'à ce que vous l'éteignez.
Message	Vous envoyez un court message à une personne de votre connaissance.

Sort de Niveau 2 : Effets	
Barrière Astrale	Vous accordez un bonus de +1 en Défense, à vous-même ou à un allié, pour la durée d'un combat. Vous pouvez lancer plusieurs barrières Astrale, mais pas sur les mêmes personnes. Ce sort fonctionne également contre les attaques depuis l'astral.
Choc Mana	L'un de vos adversaires perd sa prochaine action.
Missile Mana	Vous infligez 1d6 + Sagesse points de dégâts à une cible. Vous touchez automatiquement.
Ouverture	Vous ouvrez ou fermez solidement n'importe quelle serrure mécanique ou électronique, sans déclencher d'alarme.
Soins	Vous redonnez 1d6 + Sagesse points de vie.

Sort de Niveau 3 : Effets

Augmentation Vous accordez un bonus de +1 à toutes les actions de vos alliés pour la durée d'un combat.

Influence Une personne de votre choix vous trouve très sympathique, même si elle ne vous aimait pas avant. Elle vous rendra service, mais ne mettra pas sa vie en danger pour vous.

Contrepoison Vous annulez les effets d'un poison, d'une toxine ou d'une nanodrogue.

Invisibilité Vous restez invisible (y compris sur les moniteurs vidéo) tant que vous n'effectuez aucune autre action que vous déplacer.

Ténèbres Vous créez une zone de ténèbres autour de vous. Plus personne n'y voit rien – vous non plus. La Capacité Vision dans les ténèbres ne fonctionne pas non plus.

Sort de Niveau 4 : Effets

Bannissement Vous obtenez un bonus de +3 à tous les dégâts contre les Esprits Élémentaires ou Totémiques pour la durée d'un combat.

Boule de Mana Vous infligez 3d6 + Sagesse points de dégâts à toutes les personnes présentes dans un rayon égal à votre rang d'Intelligence en mètres, y compris vous-mêmes ou vos compagnons si vous vous y trouvez.

Forme Animale /
Forme Élémentaire

Vous pouvez prendre la forme de votre animal Totem (Shaman) ou d'un Élémentaire de votre Choix (Mage) et bénéficier de ses capacités naturelles.

Lévitacion

Vous volez à quelques mètres du sol et vous vous déplacez à une vitesse maximum proche de la course. Si vous étiez en train de tomber, vous vous rétablissez sans dommages à quelques décimètres du sol.

Survie

Vous pouvez respirer sous l'eau, résister à la chaleur d'un brasier, au froid d'un blizzard.

Sort de Niveau 5 : Effets

Augure

Vous pouvez poser une question au meneur de jeu à propos de l'aventure. Celui-ci vous répondra de manière simple et sans mentir.

Contremagie

Vous annulez immédiatement un sort ou un effet magique. Vous ne pouvez pas renvoyer un Esprit Élémentaire ou Totémique de cette façon.

Invocation

Vous invoquez un Esprit Élémentaire ou Totémique qui accomplit un travail pour vous (si vous le contrôlez) – Cf. Invocation d'Esprits .

Téléportation de
combat

Vous vous téléportez instantanément dans un endroit dégagé que vous pouvez voir.

Tempête Mana

Vous infligez 2d6 + Sagesse points de dégâts à tous les ennemis présents sur le champ de bataille. Vos compagnons sont saufs.

INVOCATION D'ESPRITS :

Avec le sort de niveau 5 : Invocation, un Mage ou un Shaman peut invoquer un Esprit Élémentaires ou Totémique (suivant son allégeance mystique).

Lors de l'Invocation, celui-ci définit la puissance de l'Esprit invoqué (allant de 1 à 5). Celui-ci ne peut contrôler qu'un nombre d'Esprits égal à son niveau d'Intelligence (sauf Shaman, cf. ci-dessous).

Une fois l'Invocation réalisée (les points de Magie dépensés), l'Esprit apparaît et le Mage ou le Shaman doit le Contrôler pour que ce dernier lui obéisse, en réussissant un test de "Connaître la magie" avec une difficulté variable (cf. Niveau d'Esprit).

Une fois lié, l'Esprit lui obéit jusqu'à la prochaine aube ou jusqu'à sa dissipation.

Si l'Esprit n'est pas Contrôlé, celui-ci peut soit repartir dans l'Astral, soit attaquer l'Invocateur ou les personnes l'accompagnant (au choix de Meneur), sachant que plus un Esprit est fort, plus celui-ci aura du mal à voir d'un bon œil de se faire Invoquer à la volée.

Chaque Esprits contrôlés au-delà du premier apporte un malus de -1 lors d'une prochaine tentative de contrôle.

LES DIFFERENTS TYPES D'ESPRITS :

Esprits Élémentaires : Les Esprits Élémentaires sont au nombre de quatre (Feu, Eau, Air et Terre). Un Mage peut invoquer n'importe quel type d'Esprit Élémentaire sans restriction.

Chacun a accès à des sorts qui sont liés à son essence.

@ **Esprit du Feu :** Assistance, Message (1), Missile Mana, Barrière Astrale (2), Ténèbres, Augmentation (3), Boule de Mana, Forme Élémentaire (4), Tempête Mana, Augure et

Contremagie (5)

@ Esprit de l'Air : Illusion, Message (1), Ouverture, Barrière Astrale (2), Influence, Invisibilité, Augmentation (3), Lévitacion, Forme Élémentaire (4),Tempête Mana, Augure, Contremagie (5)

@ Esprit de l'Eau : Pistage Astrale, Message (1), Choc Mana, Barrière Astrale (2), Influence, Augmentation (3), Survie, Forme Élémentaire (4),Tempête Mana, Augure, Contremagie (5)

@ Esprit de la Terre : Lumière, Message (1), Ouverture, Soins, Barrière Astrale (2), Contrepoison, Augmentation (3), Survie, Forme Élémentaire (4),Tempête Mana, Augure, Contremagie (5)

Esprits Totem : Les Esprits Totémiques sont au nombre de neuf (Aigle, Chat, Chien, Coyote, Crocodile, Hibou, Loup, Ours, et Rat).

@ Aigle, fier protecteur de la nature méprisant la technologie

@ Chat, gardien des secrets furtif et moqueur

@ Chien, protecteur fidèle et dévoué, mais têtu

@ Coyote, séducteur rusé, escroc, filou et sournois

@ Crocodile, conscient de la précarité de la vie, mercenaire pour qui tout a un prix

@ Hibou, voyant plein de sagesse, mais bizarre

@ Loup, guerrier loyal et courageux

@ Ours, guérisseur et protecteur, une force tranquille qui peut devenir fou furieux au combat

@ Rat, survivant et profiteur, cherchant à éviter tout combat.

Un Shaman ne peut invoquer que le type d'Esprit qui est lié à son Totem. Pour autant celui-ci pourra bénéficier d'un nombre d'Esprit Lié égal à son niveau d'Intelligence + 1 (au lieu de niveau d'Intelligence) et un malus de contrôle de -1 après le second.

Chacun a accès à des sorts qui sont liés à son essence.

@ **Esprit Totem Loup, Crocodile** : Assistance, Message (1), Missile Mana, Barrière Astrale (2), Ténèbres, Augmentation (3), Boule de Mana, Forme Totémique (4), Tempête Mana, Augure, Contremagie (5)

@ **Esprit Totem Aigle, Rat, Chat** : Illusion, Message (1), Ouverture, Barrière Astrale (2), Influence, Invisibilité, Augmentation (3), Lévitacion, Forme Totémique (4), Tempête Mana, Augure, Contremagie (5)

@ **Esprit Totem Hibou, Coyote** : Pistage Astral, Message (1), Choc Mana, Barrière Astrale (2), Influence, Bénédiction (3), Survie, Forme Totémique (4), Tempête Mana, Augure, Contremagie (5)

@ **Esprit Totem Ours, Chien** : Lumière, Message (1), Ouverture, Soins, Barrière Astrale (2), Contrepoison, Augmentation (3), Survie, Forme Totémique (4), Tempête Mana, Augure, Contremagie (5)

Niveau	Puissance	Difficulté de Contrôle	Point de Magie
1- Peste / Esprit Mineur	Sort jusqu'au niveau 1	Automatique	1
2- Minus / Esprit Gardien	Sort jusqu'au niveau 2	10	3
3- Gros Bras / Esprit Intermédiaire	Sort jusqu'au niveau 3	15	5
4 - Caïd / Esprit Majeur	Sort jusqu'au niveau 4	20	10
5 – Gros Boeuf / Esprit Libre	Sort jusqu'au niveau 5	Pacte uniquement	15

DANS L'ASTRAL :

Un Mage ou un Shaman peut migrer dans l'Astral ou simplement passer en Perception Astrale (c-a-d : reste dans le monde physique) pour le prix d'une action.

Dans le premier cas, celui-ci laisse son corps derrière lui et son esprit est relié par un fil de mana pure. Il peut rester ainsi, une heure par niveau d'Intelligence.

A la fin de cette durée, ou à volonté, son esprit se retrouve directement dans son corps (mais doit pour cela parcourir la distance le séparant de son corps). Une réintégration prend 1 tour. Il se déplacera à la vitesse de la pensée et n'est arrêté que par des Barrières Astrales ou autres protections magiques issues de rituels puissants.

Dans l'Astral, il ne peut communiquer et interagir qu'avec d'autres Esprits, Mages ou Shamans sous cette forme ou en Perception Astrale. Sous Perception Astrale, il subira un malus de -2 à ses tests non liés à la magie ou l'Astral.

Sous sa forme astrale, un personnage utilise ses Caractéristiques normalement comme s'il était dans le monde physique (utilise la Force pour toutes activités nécessitant de la puissance et de l'énergie,ect.).

Dans l'Astral, la Magie est plus simple d'utilisation car le lien direct qui existe entre un Mage ou un Shaman, facilite le lancement des Sorts. Un sort lancé depuis l'Astral coûte 1 points de Magie de moins lors de son lancement (minimum 1 Point).

S'il subit une ou plusieurs pertes de points de vie, celles-ci se répercutent directement sur son corps astral (puis sur son Corps Physique une fois qu'il le réintègre). Si son seuil de point de vie atteint zéro, ce dernier réintègre son corps directement et toutes les blessures et pertes de points de vie lui sont également transférées.

MAGE GRILLÉ :

Si un Mage ou un Shaman se fait greffer du matériel Cybernétique, celui-ci voit son niveau maximum de Sort baisser de 1 niveau par augmentations cybernétiques (c-à-d : un mage ayant deux augmentations cybernétiques, ne pourra lancer que des sort de niveau 3 maximum).

De plus, un Esprit Totem, peut très bien supprimer momentanément son aide ou augmenter le coût des sorts (+1 à +2 points de magie).

ADEPTE PHYSIQUE :

Les Adeptes Physiques sont des êtres ayant des affinités particulières avec l'Astral, au même titre qu'un Mage ou un Shaman. Toutefois, ce dernier ne manipule pas la Mana pour créer des Sorts ou Invoquer des Esprits. Grâce à la résonance qu'il crée naturellement avec le monde des Esprits, peut transcender son corps et son état pour l'amener au-delà des limites physiques normales.

Vous avez un total de niveaux de Pouvoir d'Adepte égal à deux fois votre Intelligence (Les Pouvoirs marqués d'une * peuvent être achetées plusieurs).

Chaque pouvoir fonctionne tout le temps et automatiquement sans avoir à faire de test ou à dépenser des points de Connexion ou d'Héroïsme.

Si un Adepte se fait greffer du matériel Cybernétique, celui-ci voit son niveau maximum de Pouvoir baisser de 1 niveau par augmentation cybernétique (c-à-d : un Adepte ayant deux augmentations cybernétiques, réduira son niveau de Pouvoir de deux, et même pourra en perdre certain.).

POUVOIRS D'ADEPTE :

- **Amélioration Physique *** : Vous savez dépasser les limites physiques, qui normalement sont imposées aux autres. Vous gagnez un bonus de +1 lors d'un test lié à l'une des caractéristiques (à sélectionner lors de l'achat du pouvoir et maximum une fois par caractéristique).
- **Armure mystique *** : Votre esprit et votre volonté sont une armure supplémentaire sur votre corps. Vous gagnez un bonus de +1 en défense.
- **Ascète** : Vous vous contentez de peu et vous imposez à votre corps la même rigueur. Vous pouvez vous priver de manger et boire pendant 3 jours et de dormir pendant une nuit. Toutefois, au-delà vous devez vous reposer pour récupérer vos points de vie.
- **Berserk** : Vos êtes capable d'entrer dans une transe mortelle, digne des plus grand héros de légendes. Une fois par aventure, vous pouvez ignorer les effets d'une et d'une seule Blessure pendant toute la durée d'un combat. Une fois le combat terminé, vous subissez un malus de -2 au lieu d'un -1 habituel.
- **Chute Libre *** : Les Chats retombent toujours sur leurs pattes, vous aussi. Vous gagnez un bonus de +1/ 2 mètres, à tous les tests liés à l'acrobatie ou pour vous réceptionner suite à une chute.
- **Combat à l'aveugle** : Vous êtes capable de focaliser votre attention sur la présence de votre adversaire et vous pouvez vous affranchir de certains de vos sens. Vous ne subissez aucun malus dû à la perte de l'un de vos sens (aveugle, sourd, ect.).
- **Contrôle corporel** : La maîtrise de votre métabolisme défie les lois de la nature et de la science. Une fois par aventure, quand vous tombez à 0 points de vie, vous en regagnez immédiatement 5.
- **Dégainer Rapidement** : vous savez agir vite et prendre des décisions rapides dans le cadre d'un combat. Vous gagnez un bonus de +1 à votre Initiative.

- **Élasticité** : Par votre travail ou votre souplesse naturelle, vous êtes capable de contraindre votre corps à volonté. Vous gagnez un bonus de +2 pour toutes tentatives de contorsion de votre corps (passer par des endroits réduits, se détacher d'une entrave ou de l'emprise d'un adversaire, ect.).
- **Enracinement** : Vos savez garder les pieds sur terre. Vos adversaires auront les plus grandes difficultés à vous faire chuter. Vous augmentez la difficulté initiale de cette action de +5.
- **Frappe à Distance** : Vous pouvez projeter une attaque physique à main nue à une distance d'Intelligence mètres. Les bonus habituels de ce type d'attaque sont appliqués normalement.
- **Grand saut** : Vous êtes capable sans élan de parcourir des distances prodigieuses. Vous sautez (sans élan) à une distance égale à un niveau de Force/2 mètres (en hauteur) et niveau de Force mètres (en longueur).
- **Guérison rapide** : Votre corps récupère bien plus rapidement que la moyenne. Vous récupérez deux fois plus vite vos points de vie (minimum 6 heures de repos consécutif). De plus le coût pour soigner une blessure et également divisé par deux.
- **Immunité naturelle** : Votre corps métabolise plus facilement les poisons et autres toxines contre lesquels il doit se défendre. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 pour résister aux poisons, toxines, radiations et autre nanodrogues.
- **Mains mortelles*** : Vos attaques à mains nues sont bien plus redoutées qu'un revolver dans celles de n'importe quel Streetsam'. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 au dé de dégâts, quand vous frappez à mains nues.
- **Perception astrale** : Là où normalement les non éveillés ne voient rien, vous pouvez profiter de votre nature duale. Vous pouvez communiquer et voir les Esprits, Mages ou Shamans présents dans l'Astral. Toutefois, vous subissez un

malus de -2 à vos tests non liés à ce plan d'existence.

RIGGERS :

Les Riggers sont des utilisateurs de Modules/Drônes, qui s'interfacent directement ou via la Matrice pour les contrôler de manière plus directe.

Les Riggers fonctionnent avec les mêmes règles que les CPA (P. 98 de Nanochrome) à quelques exceptions :

@ Les Riggers ne sont pas forcément directement dans les Modules/Drônes. Si celui-ci contrôle un ou plusieurs Modules/Drônes via la Matrice, il ne lui est pas nécessaire d'être physiquement présent ou proche de ceux-ci.

@ Le Rigger s'il n'est pas directement dans le Module/Drône, mais souhaite le contrôler à distance, doit lancer un programme de niveau 2 : Contrôle d'une machine et ce pour l'ensemble des Modules/Drônes sous son contrôle.

Le Module/Drône est contrôlé jusqu'à son arrêt ou sa destruction. Un Rigger peut en contrôler un nombre égal à son niveau d'intelligence.

Chaque Module/Drône contrôlé après le second, créer un malus de -1 aux tests pour toute tentative de contrôle réclame de la précision (fuite, combat, filature active, ect.).

@ Si un Rigger contrôle un ou plusieurs Modules/Drônes via la Matrice, on utilise les points de vie et la défense (sans bonus de protection personnelle) de son pilote, mais c'est c'est la machine qui encaisse les blessures – jusqu'à trois avant d'être détruit. Dans le cas contraire on utilise les règles de combat de véhicule P.98 à 100 de Nanochrome.

@ Un Rigger tombant à zéro point de vie perd immédiatement le contrôle de ses Modules/Drônes et doit relancer un programme de niveau 2 : Contrôle d'une machine, si ce dernier

le fait depuis la Matrice.

Si le Rigger est directement relié au Module/Drône, la reconnexion se fait automatiquement dès qu'il remonte sa jauge à moins 1 point de Vie.

DRONES

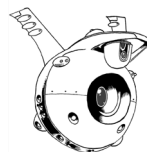
Les drones sont de petits modules contrôlés à distance via la matrice ou (plus rarement) par onde radio, destinés à des missions de surveillance, de renseignement, de combat ou de transport.

BLESSURES, CARACTÉRISTIQUE & OPTIONS :

Il existe trois grands types de drone, Espion ,Patrouilleur et de Combat. Chacun existant dans divers modèles et disposant d'une version aérienne, terrestre ou aquatique (y compris subaquatique), en fonction des besoins spécifiques de chaque utilisateur.

@ Drone Espion :

- Mode de déplacement : vol, sol ou aquatique.
- Vitesse de base : véhicule motorisé rapide
- Armement : inexistant
- Blindage : inexistant
- Ordinateur de contrôle : +2 pour tous les tests de contrôle à distance
- Logiciel de vision & de détection : + 4 pour tous les tests visant à repérer une ou des personnes dissimulées



@ Drone Patrouilleur :

- Mode de déplacement : vol, sol ou aquatique.
- Vitesse de base : véhicule motorisé rapide
- Armement : une arme de corps à corps ou une arme à distance à +0



- Blindage : inexistant : inexistant
- Ordinateur de contrôle : inexistant
- Logiciel de vision & de détection : + 2 pour tous les tests visant à repérer une ou des personnes dissimulées

@ Drone de Combat :

- Mode de déplacement : vol, sol ou aquatique.
- Vitesse de base : véhicule motorisé lent
- Armement : une arme de corps à corps ou une arme à distance à +0
- Blindage : +1 en Défense
- Ordinateur de contrôle : +1 pour tous les tests de contrôle à distance
- Logiciel de vision & de détection : + 0 pour tous les tests visant à repérer une ou des personnes dissimulées



Chaque drone bénéficie de 2 Blessures avant d'être détruit. Ces modules, plus petits et plus légers sont moins résistants face à une menace, comparativement à un CPA ou un véhicule standard. Réparer une "blessure" coûte 4 ¥.

Un drone est doté d'un ordinateur de contrôle permettant d'assister un Rigger dans les manoeuvres réclamant de la précision (fuite, combat, filature active...). Suivant les modèles et leur fonction, cet ordinateur est plus ou moins puissant.

De plus, un Logiciel de vision & de détection est placé en série, afin de permettre au drone d'améliorer sa réaction et permettre de suivre certaines cibles désignées par leur programme.

La plupart des drones dans le modèle civil ne bénéficient d'aucun arment ni même d'un blindage léger. Toutefois, un Runner un minimum habile et disposant du matériel suffisant peut très bien modifier et customiser un appareil tout juste sorti de l'usine assez aisément. Pour autant et comme pour

les modèles de sécurité, les autorités demanderont de solides justifications quant à la possession de ce genre d'engin.

Il est possible d'allouer à un drone jusqu'à 3 options, chacune pour un coût de 4 ¥. Les options marquées d'une * peuvent être prises plusieurs fois.

Option	Effet
Accélération *	Chaque rang d'accélération permet au drone de changer de catégorie (véhicule motorisé lent, véhicule motorisé rapide, véhicule motorisé ultra-rapide).
Assistance de pilotage *	Le drone dispose d'un programme d'assistance donnant un bonus de +1 pour tous les tests de contrôle.
Armement	Le drone possède une arme ou bénéficie d'une arme de puissance supérieure (+0 de base ou +3 en cas d'augmentation).
Blindage *	Chaque élément de blindage augmente la protection de 1 point de Défense (avec un maximum de +3).
Furtif *	Le drone est discret et offre un bonus de +2 pour éviter les repérages électroniques ou physiques (à acheter séparément).
Mode de déplacement	Le drone ajoute un type de déplacement en plus de celui initial prévu (aérienne, terrestre ou aquatique), chaque changement prend une action.
Munition	Le drone s'il est armé, bénéficie d'un type de munitions particulières (cf. Page 93 des règles de Nanochrome).

Protection EMP *	Chaque option de protection vous permet d'annuler un effet EMP par cycle.
Senseurs complémentaires *	Chaque option permet d'acquérir un senseur supplémentaire : vision thermographique, vision X, vision nocturne, détecteur de mouvement, augmentation de portée, etc.).

MÉTA-CRÉATURES :

La gestion de l'adversité est gérée à l'identique des règles de Nanochrome (Peupler Chrome City - p.78 à 82) avec les modifications suivantes :

Profil	Nombres de Capacités
Demi-sel	0
Gros bras	1
Costaud	2
Caïd	3
Gros boeuf	4
On dit "Monsieur"	5

Les Méta-créatures peuvent choisir une capacité supplémentaire, en prenant une allergie comme suit :

Allergie : la créature subit 3 dégâts supplémentaires causés par un élément particulier : le feu, le froid, l'argent, magie, etc.

Pouvoirs

- **Abomination** : il est impossible d'utiliser les points d'héroïsme contre la créature pour annuler ses attaques ou refaire un jet.
- **Adaptation** : la créature est à l'aise dans un environne-

ment particulier – l'eau, les ténèbres, la nuit, le brouillard, le froid, les flammes, ect. Elle a un bonus de +3 à tous ses jets.

- **Arme étrange** : la créature possède une arme particulière -peau urticante, toile d'araignée, lourde queue qui peut faire chuter.
- **Armure naturelle** : la créature a un bonus de +1 en CA.
- **Bannissement** : quand elle tombe à 0 points de vie, la créature disparaît au lieu de mourir.
- **Bestiale** : la créature ne peut être charmée ou intimidée.
- **Célérité** : la créature se déplace très rapidement, vraiment très rapidement.
- **Charognard** : à chaque fois qu'un Runner est réduit à 0 points de vie, la créature regagne la moitié de ses points de vie.
- **Chef de guerre** : quand la créature participe à un combat, tous ses alliés reçoivent un bonus de +2 à toutes leurs actions.
- **Compétente** : la créature possède deux compétences.
- **Dégâts de zone** : l'une des attaques de la créature touche tous ses adversaires sur la zone.
- **Dégâts spécifiques** : la créature inflige des dégâts particuliers, de froid, de feu, d'acide, etc. La première fois qu'un Runner est touché, il reçoit un malus de -1d6 à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il puisse se reposer et se soigner.
- **Drain de vie** : la victime d'une attaque doit réussir un jet de Sagesse difficulté 10 + bonus d'action de la créature ou perdre définitivement un rang de caractéristique.
- **Engloutissement** : la créature peut gober une créature plus petite d'un seul coup si elle réussit deux attaques de suite contre la même cible. La victime subit 1d6 dégâts par tour et ne peut plus agir.

- **Grand** : La créature gagne 10 points de vie supplémentaires.
- **Horreur** : la créature est monstrueuse. Il faut réussir un jet de Sagesse difficulté 10 + bonus d'action de la créature pour pouvoir l'attaquer à chaque tour.
- **Insensible** : la créature est immunisée au poison, aux maladies et au sort de charme.
- **Intangible** : les attaques contre la créature passent au travers si on obtient 4+ sur un d6.
- **Invulnérable** : la créature ignore les dégâts d'une source particulière (le feu, le froid, l'argent, les armes non magiques, les projectiles, etc.)
- **Magie** : la créature peut utiliser les sorts de niveaux inférieurs ou égaux à sa puissance.
- **Maudite** : la créature reviendra, toujours, même si elle est tuée.
- **Métamorphose** : la créature peut prendre une autre forme que la sienne.
- **Némésis** : la créature ignore les armures de ses adversaires, ainsi que toutes leurs résistances ou invulnérabilités.
- **Paralysie** : la victime d'une attaque de la créature doit réussir un jet de Constitution difficulté 10 + la puissance de la créature. Sinon, elle est paralysée pendant 1d6 minutes.
- **Parasite** : la créature vole 1d6 points de vie par tour, à répartir entre ses adversaires.
- **Petit** : la créature annule une attaque par tour.
- **Poison** : la victime perd un point d'héroïsme ou elle subit 5 (ou 10) dégâts supplémentaires

- **Pouvoir** : la créature peut choisir un Pouvoir de Race ou un pouvoir uniques d’Affiliations.
- **Puanteur** : la créature est tellement repoussante qu’il faut réussir un jet de Constitution difficulté 10 + bonus d’action de la créature pour pouvoir l’attaquer à chaque tour.
- **Puissance** : les dégâts de la créature sont augmentés de +3.
- **Rapide** : la créature a une action supplémentaire par tour.
- **Régénération** : la créature regagne 3 points de vie par tour.
- **Sans repos** : la créature ne dort pas, ne mange pas, ne boit pas.
- **Sans trace** : la créature ne laisse jamais de traces derrière elle, ni d’odeur particulière.
- **Seigneur** : la créature est imposante et toujours accompagnée de nombreux serviteurs et courtisans. C’est elle, et non les aventuriers, qui décide si le combat a lieu ou non.
- **Vol** : la créature vole.

Attention à part ces quelques modifications, adaptations, Le reste des Règles (Capacités, Expérience, Règles de jeu, Matrice, Cybernétique, Équipement, ect.) de Nanochrome s’applique pleinement.

Retrouvez prochainement de nouveaux ajouts (*Race de Runneur Alternative, Pré-requis Méta humain, Capacités, Équipement, Gestion de l’architecture matricielle, Esprit Insecte / Esprit Toxique, Magie du Sang Aztlan, ect.*) dans Compagnon de Chrome.

EQUIPEMENT, VEHICULES & DRONES

	¥
--	---



BE CHROME

NEURONIQUE

--

RENFORCEMENTS

--

NANOGÉNÉTIQUE

--

COSMÉTIQUE

--

DÉOPTIQUE

--

ARMES & MUNITIONS

--

PROTHÉTIQUE

--

PROTECTIONS

--

Nom _____

RACE

OCCUPATION

- Humain Elf Nain Orc Troll
 Dervier/Rigoreux Mage/Shaman Foe Streetcam

CARACTÉRISTIQUES

À la création, je répartis
+1, +1, +2, +2, +3, +3

FORCE

Attaque et dégâts au corps à corps
Actions physiques en puissance



CONSTITUTION

5 points de vie par rang
Jets de vigueur et de endurance



DEXTERITE

Attaque et dégâts à distance
Actions physiques en souplesse



INTELLIGENCE

Jets d'invocation
1 point de Connexion par rang / J



SAGESSE

Rester vigilant, repérer les choses,
jouer un rôle.



CHARISME

Actions sociales
1 point d'heroïsme par rang
et par aventure



VIE

5 points de vie par rang de constitution
Récupération complète après une nuit de
repos

EXPÉRIENCE

Pour chaque 100 XP, je gagne un rang
de caractéristique ou un pouvoir ou
une compétence

Diversures



CONNEXION

1 point de Connexion par rang d'intelligence
Récupération complète après une nuit
de sommeil

POINTS D'HEROÏSME

Pour un point d'heroïsme, je peux :

- Relancer un jet que j'ai raté
- annuler une attaque réussie
- Récupérer 5 points de vie
- Récupérer tous ses points de
Connexion

PAR-LEU NEXUS



• Utiliser la capacité d'affiliation
Inventer un élément important

DÉFENSE

= 10 + Sagesse + Protection

• Utiliser une capacité déjà dépensée

COMPÉTENCES & CAPACITÉS

POINTS DE MAGIE

Focus Magique

Puissance : _____ Types :

Echets :

Allégeance mystique

Hiérarchie

Shamanique Totem : _____

Puissance : _____ Types :

Echets :

Esprits liés

Puissance : _____ Types :

Pts de Magie : _____ Types :

Puissance : _____ Types :

Pts de Magie : _____ Types :

Puissance : _____ Types :

Pts de Magie : _____ Types :

Puissance : _____ Types :

Pts de Magie : _____ Types :

Pouvoirs d'Élépyles

Nom :

Echets :

Nom :

Echets :

Nom :

Echets :

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 105

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content

You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the coast, Inc. Dragon de poche, Donjon de poche, nanoChrome et Cyberpunk de poche Copyright 2013 John Grümph