

Il y a une différence entre connaitre le chemin et parcourir le chemin ! »

Morpheus

MATRIX REBOOT 6.X

OGL D6

THE MATRIX Reboot 6.X le Jeu de rôle amateur est ***entièrement gratuit*** qui n'a comme unique prétention que de rendre hommage à cette fantastique Saga.

Les photos, les illustrations, les données de background concernant l'univers The Matrix™ ainsi que l'ensemble du matériel traduit et exploité qui n'est pas de mon cru, reste l'entière propriété de leurs ayants droits :

Michael Lynes, pour l'adaptation originelle de l'univers The Matrix™ au système D6 (classic) en Anglais
STUDIO D6 pour le Kit Créateur D6 Intégral dont je me suis servi pour ajouter des points de règles manquants dans la version anglaise. Et enfin tous les auteurs des illustrations.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION

LES BASES

- Mécanismes de base
- Les Dés
- Le code Dé
- Le Dé Ouvert
- Difficulté
- Opposition
- Points de Personnage
- Le Chi

CREATION DE PERSONNAGE

Les Archétypes

- Suggestions
- Exilé
- Opérateur de Bord
- Mécanicien de Bord
- Soldat
- Gardien
- Informateur
- Pirate « Hackeur »
- Garde du Corps
- Potentiel

Les Attributs

Les compétences :

- Les compétences réelles
- Compétences Matricielles
- Compétences Avancées
- Spécialisations

Libère ton esprit :

Transcendance

- Vitesse
- Conscience
- Résistance

Et les programmes ?

LE CHI

Les Points de scepticismes

Se débarrasser de ses points de scepticisme

Les Compétences Flash

Finitions

Description

Historique

Personnalité

Motivations

Relation avec les autres Personnages

Expérience

Amélioré ses attributs

Apprendre ou améliorer des compétences

Pour les compétence Normales

Pour les compétences Matricielles

Pour apprendre une nouvelle compétence

Améliorer ses Boosters

ATTRIBUTS & COMPETENCES

ATTRIBUTS

- Coordination
- Connaissance
- Mécanique
- Perception
- Vigueur
- Technique

COMPETENCES REELLES

Coordination

- Acrobatie
- Armes Blanches
- Armes de Trait
- Armes à feu
- Armes lourdes
- Arts Martiaux
- Bagarre
- Course
- Esquive
- Lancer

Connaissance

- Affaires
- Bureaucratie

- Cultures
- Education
- Etiquette
- Evaluation
- Géographie
- Intimidation
- Langue
- Loi
- Orientation Matricielle
- Sciences
- Survie
- Tactique
- Théologie
- Volonté

Mécanique

- Armored Power Unit
- Armement embarqué
- Arme montée
- Communication
- Conduite Auto
- Conduite Moto
- Equitation
- Navigation
- Pilotage Avion
- Pilotage Hélicoptère
- Pilotage Hovercraft
- Pilotage Tank
- Senseurs

Perception

- Actions Multiples
- Commandement
- Dissimulation
- Furtivité
- Foi
- Investigation
- Jeux
- Marchandage
- Manipulation
- Performance Artistique
- Persuasion
- Pistage
- Psychologie
- Recherche

Vigueur

- Bagarre
- Escalade
- Saut
- Levage
- Endurance
- Nage

Technique

- Artisanat
- Codage
- Cybernétique
- Démolition
- Electronique
- Informatique
- Mécanique
- Médecine
- Premiers Soins
- Récupération
- Réparation d'Arme
- Réparation d'Armure
- Réparation d'Ordinateur
- Robotique
- Sécurité

COURIR LA MATRICE

- La Matrice
- Overclocking
- Compétences Matricielles
- Assemblage
- Carte Mentale
- Champ Statique
- Clonage
- Concentration
- Cryptage
- Dépassement
- Désassemblage
- Dissémination d'IR
- Intégration
- Manipulation des Eléments
- Modélisation Prédictive

- Modification de l'image résiduelle
- Phasage
- Pirater la Matrice
- Post Cognition
- Ramper
- Résilience
- Sens Accrus
- Sens du Code
- Sens Radar
- Soins
- Télékinésie
- Télépathie
- Vitesse
- Vol

COMPETENCES FLASH

MOUVEMENT ET DEPLACEMENTS

- Déplacement Simple
- Nage
- Escalade
- Saut et Chute
- Utiliser des Véhicules
- Cascade
- Sauter d'un véhicule en marche

ACTIONS ET COMBAT

LES ACTIONS

- Temps
- Round
- Initiative
- Difficultés de Base
- Défense Naturelle
- Défense Active
- Défense Totales
- Réaction Totale

COMBAT à DISTANCE

- Difficultés de Base du combat à distance
- Cibles Multiples
- Tir en Rafale
- Utiliser deux armes à la fois

ECHELLES

MODIFICATEURS DE COMBAT

- Dégainer
- Rechargement
- Systèmes de Ciblage
- Cadence de Tir
- Tir Précis
- Fumée et Brouillard
- Couverture
- Protection
- Armure

COMBAT CORPS A CORPS

- Combats à Mains Nues
- Attaque
- Blocage
- Combat à l'arme blanche

DEGATS ET NIVEAUX DE BLESSURES

GUERISON

- Guérison Naturelle
- Trousse de Premières soin et Medpacs
- Baies Médicales/Medlabs/salle d'urgence

EQUIPEMENT

ARMES DE MELEES

- Armes improvisées
- Bâton Etourdissant.
- Couteau
- Couteau de Lancé
- Epée

ARMES DE TRAITS

- Arc
- Arbalète

ARMES A FEU

- Canon à Foudre
- Fusil Automatique
- Fusil à Pompe
- Mitraillette
- Pistolet
- Pistolet Lourd
- Pistolet Mitrailleur

ARMURE

- Bouclier

- Veste de Cuir
- Gilet Kevlar
- Armure de combat

MATERIEL INFORMATIQUE

- Fauteuil de Diffusion
- Ordinateurs de la Resistance

ROBOTS

- Robot Docteurs
- Robot Infirmier
- Robot de Maintenance
- Sentinel Série I

EQUIPEMENT DIVERS

MATERIEL DE COMMUNICATION

- Radios
- Téléphone Cellulaire
- Téléphone Fixe
- EQUIPENT DE SURVIE
- Rations Alimentaires
- EXPLOSIFS
- Bombes Artisanales
- Cocktails Molotov
- Grenades

VEHICULES

- Citadine
- Moto
- Hovership
- Jeep
- Voiture de Luxe

PROGRAMMES

DROGUES CODEES

- Briseur de Volonté
- Berserker
- Ecstasy
- Somnifère
- Traceur

FAMILIERS

- Chien Sentinel
- Loup-garou
- Parasite
- Robots Espions

LES MACHINES

UN MONDE DE MACHINE

LA REVOLTE DES MACHINES

L'IRONIE DU SORT

LA STRUCTURE DU LEVIATHAN

- La Ville Machine
- Le Réseau Neural Global
- Les réseaux Neuraux Locaux
- Les pépinières
- Usines de Production
- Satellites et Stations Spatiales

LA MATRICE

- L'(i)réalité
- Les générations de la Matrice
- L'anomalie systémique et l'émergence de l'élu
- Naissance, Mort et Renaissance
- Les Changements dans la Matrice

PORTAIL, BACKDOORS et NICHES

- Clés, Cylindre et Portail
- Le Couloir
- Niche et Code Source de la Matrice

LES PROGRAMMES AUTONOMES ET LES EXILES

- Les Agents
- Les Humains
- Policier
- S.W.A.T.
- Commando
- Agents Humains

LA RESISTANCE

- Naissance de la résistance : Le réveil
- SION : Cité et Bastion de la Résistance
- Enfants de Sion
- La société
- Combattants de la Résistance
- Factions
- Résurrection
- Technologie
- Accès à la matrice
- Des Etrangers dans une Terre Etrange
- Le Construct
- Pirater la Matrice
- Libérer son Esprit

Mourir dans la Matrice
Membre de la Résistance
Pirate
Operateur, membre d'équipage
Combattant de la résistance (né pur)

MODELES DE PERSONNAGE

Informateur
Gardien
Hackeuse Ressuscitée
Garde du Corps
Potentiel
Exilé
Opérateur de Bord
Mécanicien de Bord
Soldat de la Resistance
Feuille de Personnage

REMERCIEMENTS & OPEN GAME LICENSE

INTRODUCTION

Qui n'a jamais rêvé en regardant The Matrix™, d'être à bord d'un des Hovercrafts de la résistance qui se faufile à travers les égouts cyclopéens de la ville machine avant de se placer à hauteur de transmission pour se connecter à la matrice. Le corps confortablement installé dans un fauteuil de diffusion, pour accomplir diverses missions pour la résistance. Qui n'a jamais rêvé de combattre ses ennemies avec style en se lançant dans des chorégraphies d'arts martiaux dignes des plus grands films d'actions asiatiques. De sauter d'immeuble en immeuble, d'accomplir des prouesses surnaturelles. C'est ce que ce jeu vous propose, du moins par le prisme de votre imagination et de votre collaboration avec les autres joueurs. Après tout, n'est-ce pas là toute la magie du jeu de rôle !?

L'aventure démarre environ six mois après la guerre. Sion se reconstruit et lèche ses plaies. Morpheus qui a pris du galon au sein du conseil, s'efforce que maintenir le contact avec l'Oracle. La présence de Néo est devenue indétectable dans la matrice, mais est-il vraiment mort ?

Dans *Matrix Reboot 6.x* vous serez les héros de la version reboutée de la matrice, Néo a rempli son rôle en détruisant le virus SMITH et a permis à la matrice de redémarrer. Des mises à jour ont été effectuées, mais le monde de la matrice est resté globalement le même. Donc pas de Facebook, pas d'Instagram, et encore moins de smartphone pour faire une recherche sur le web. Les lignes filaires ont encore la cote et les ordinateurs avec leurs bons vieux gros écrans tube cathodique sont toujours de mise. La majorité des humains connectés ont accepté le reboot mais pas tous. Vous ferez partie de ceux qui l'ont refusé et ont été libérés. SION a toujours besoin d'équipe comme la vôtre, mais ses objectifs ne sont plus totalement les mêmes. Une nouvelle menace se profile. L'oracle par l'entremise de Morpheus, demande l'aide de la Résistance pour débarrasser la matrice de certains programmes qui malgré la commande de désinstallation ont refusé de le faire. La plupart ont trouvé refuge dans des niches de programmation et se tiennent tranquille mais certains se sentent pousser des ailes et menacent gravement le système. L'Architecte veux mettre fin à cette matrice pour se débarrasser de ces « bogues ». Il est facile de se faire une idée de ce que cela impliquerait pour SION et les humains encore prisonniers dans la matrice.

Bien que ce soit la « paix », au sein de la Matrice vous êtes toujours considéré comme une menace. Vous n'êtes pas libre d'y faire ce que vous voulez, et les agents sont toujours des ennemis mortels. Il faudra vous montrer discret. Comme le Nebuchadnezzar en son temps, On vous demandera d'assurer la surveillance des égouts et d'accomplir des missions de récupération au sein de la matrice afin d'y libérer un nouvel esprit. A bord de votre hovercraft, vous vous positionnerez à hauteur de transmission. Vous connectant sur un nœud spécifique, vous pénètrerez dans le système en empruntant des backdoors pour atteindre des niches abritant des programmes renégats dans le but de les détruire. Parfois on vous demandera d'intervenir directement sur un site du monde des machines. Vous irez consulter l'Oracle lorsque vos enquêtes piétinent, et bien plus encore...



LES BASES

Ce jeu est basé sur le système D6 OGL™, système créé spécialement par West End Games pour son célèbre jeu de rôle Star Wars™. Les règles ont évolué et sont devenues un système générique, tout comme Basic™ pour Chaosium ou Savage World™ pour Pinacle Entertainment.

Bien que je me sois efforcé de faire de ce document un jeu complet qui se suffit à lui-même. On trouvera sur le Web énormément de contenus, règles avancées, qui pourront enrichir l'expérience de jeu.

Important : Afin de ne pas alourdir le texte et par souci de parité J'ai fait le choix d'appeler le/la meneur(se) de jeu « CONTROL » ou Ctrl en hommage au Control de Sion

MECANISMES DE BASE

LES DES



Le Code Dé

Au fil du jeu, vous allez faire agir votre personnage. Des actions simples comme dormir, se lever de son lit, se restaurer, s'équiper etc. ne requièrent pas de test pour en déterminer l'issue, quoique... Celles-ci sont appelées actions automatiques. À l'inverse, si votre personnage essaie d'effectuer une action impossible comme sauter du niveau des habitations aux niveau des quais de Sion, tout en espérant atterrir sur un A.P.U., s'y installer et se mettre à tirer sur des sentinelles dans la foulé, vous pouvez rendre votre feuille de personnage au Control. Tout est une question de bon sens, même dans un monde imaginaire comme The Matrix Reboot 6.x. Cependant, vos personnages sont des héros, ils seront donc plus souvent amenés à accomplir des actions dont l'issue sera incertaine. Marcher le long d'une mince corniche sans tomber, espionner quelqu'un dans une foule sans se faire remarquer, sauter d'un camion en marche à l'aide d'une moto, foncer en sens inverse sur le freeway etc. C'est dans ce genre de situation que les règles interviennent. Dans tous ces cas, CONTROL et joueurs(ses) procèderont en quatre temps.

1 CONTROL détermine la difficulté de l'action.

2 CONTROL décide de la Compétence ou de l'Attribut concerné par l'action.

3 Le(a) joueur(se) lance le nombre de dés correspondants au code dé de la compétence ou de l'attribut désigné.

4 On compare la somme des dés avec le niveau de difficulté. Si la somme des dés est supérieure ou égale au niveau de difficulté, c'est une réussite. Si la somme des dés est inférieure au niveau de difficulté, c'est un échec.

Le Dé-Ouvert

À chaque lancé, l'un des dés doit être d'un aspect distinct des autres, par sa couleur ou sa taille par exemple : il s'agit du Dé-Ouvert. Ce dé représente les hasards de la vie. Parfois, malgré tous vos efforts, la situation vous échappe. Une autre fois, les choses se passent tellement bien que vous avez du mal à y croire. Un peu comme la balle tennis qui rebondit sur le filet, de quel côté va-t-elle retomber ? Vous devez toujours lancer un et un seul Dé-Ouvert. Si le Code Dé du personnage pour une action est de 1D, soit parce que c'est la valeur usuelle du personnage, soit à cause de modificateurs, ce dé est automatiquement un Dé-Ouvert

À l'inverse, si le personnage possède une valeur de 100 pour une action, il ne lancera toujours qu'un seul Dé-Ouvert.

Lorsque le résultat du Dé-Ouvert est 2, 3, 4 ou 5, additionnez-le normalement aux autres dés. Si le résultat du Dé-Ouvert est 6, additionnez-le puis relancez le et ajoutez ce nouveau résultat à votre somme totale. Relancez ce dé autant de fois que vous obtenez des 6. Si un résultat de 1 survient à la suite d'un 6, ce résultat n'est pas considéré comme un échec critique.

Si le résultat du Dé-Ouvert est un 1 lors du jet initial, c'est un Échec critique. Ctrl détermine la forme que prend cet incident en fonction des événements. Deux options s'offrent à lui. Soit il choisit que le Dé-Ouvert ne compte pas dans la somme des dés et il annule le Dé ayant obtenu la valeur est la plus élevée. Soit il décide de compter normalement mais déclenche un incident imprévu. Sauf à de rares exceptions, un échec critique ne devrait jamais se solder par un échec automatique de la mission ou la mort du personnage.

Exemple : Si le personnage est en train de tirer, son arme s'enraye. S'il pilote un avion, un des moteurs s'embrase. S'il opère un patient, une complication survient etc.



DIFFICULTE

En vous aidant du tableau ci-dessous, vous pourrez aisément déterminer la difficulté de l'action entreprise.

Niveau de Difficulté	Valeur	Correspondance
Très facile (TF)	1 à 5	N'importe qui est en mesure de réussir ce genre d'action Exemple : Conduire une voiture dans un trafic modéré
Facile (F)	6 à 10	Action routinière mais qui comporte quand même un petit risque d'échec. Exemple : Conduire une voiture dans un trafic modéré sous une forte pluie.
Moyen (M)	11 à 15	Nécessite d'être un minimum compétent. La plupart des personnages non qualifiés échoueront. Exemple : Éviter un piéton qui surgit soudainement devant votre voiture lors d'une poursuite à grande vitesse.
Difficile (D)	16-20	Seuls les personnages ayant un score de compétence élevé réussiront ce genre d'action. Exemple : Franchir une intersection à pleine vitesse à travers la circulation.
Très difficile (TD)	21-30	Même les pros auront du mal à réussir. Exemple : Conduire votre voiture à grande vitesse dans le sens inverse de la circulation.
Héroïque (H)	31 à 50	Seuls les plus chanceux ou les plus qualifiés réussiront. Exemple : Sauter d'un toit dans une petite fenêtre de l'autre côté de la ruelle (comme Trinity du film).
Surnaturelle (S)	51 à 75	Un personnage devrait avoir atteint un haut niveau dans ses compétences matricielles avant même de penser à tenter de telles actions. Exemple : Arrêter des balles dans les airs.
Impossible (I)	76 et plus	Seuls ceux qui ont domptés la Matrice peuvent tenter ce genre de prouesses. Exemple : Décoder un agent.

Comme vous pouvez le constater, l'échelle des valeurs est flottante. Cela permettra au Ctrl d'adapter la difficulté aux niveaux de ses personnages. Si leurs actions successives depuis le début de la partie se soldent par des échecs, choisissez la valeur basse. Si, à l'inverse, ils s'en sortent trop facilement, choisissez la valeur supérieure.

OPPOSITION

Lorsqu'un personnage tente une action qui l'oppose à un autre (PJ ou PNJ), Ctrl détermine les compétences ou les attributs le plus adaptés pour chacune des deux parties. À noter que ce choix peut être différent en fonction de ce que l'un souhaite faire l'un par rapport à l'autre. Les joueurs lancent le nombre de dés correspondants et confrontent leurs résultats. Celui qui obtient le résultat le plus élevé remporte le duel.

Exemple : Engagé dans un combat, un personnage essaie de tirer sur un S.W.A.T. Le joueur fait un jet sous sa compétence en Arme à Feu et Ctrl lance un jet sous la compétence Esquive du PNJ. Si le résultat du jet du joueur est supérieur à celui du S.W.A.T. Alors il l'a touché et n'a plus qu'à lancer les dés de dégâts.

Selon les circonstances, les jets en opposition peuvent être affectés par des modificateurs jouant en faveur ou en défaveur d'une des parties.

Pour gagner du temps, quand une PJ affronte un PNJ, Control peut éviter de faire un jet en opposition et multiplier par 3 la valeur des dés du PNJ. Certes, la valeur d'une moyenne d'un dé à 6 face vaut 3,5 et non 3. Mais le *Système D6* est un jeu qui favorise les actions d'éclats de la part des PJ, ce qui explique le choix de minorer ici la valeur moyenne du dé. Bien évidemment, vous restez libre en la matière de prendre une autre décision.

Exemple : Chipset affronte le client d'un bar dans un bras de fer. Le client possède un Code-Dé de 3D+1 en Vigueur. La difficulté pour le battre au bras de fer est donc de 3 x 3 +1 = 10.

POINTS DE PERSONNAGE (PP)

Un personnage qui dispose de points de personnage peut en dépenser pour gagner des dés supplémentaires lors d'une action. Soit un contre un avec un maximum de trois lors d'une action ou d'une d'attaque, et jusqu'à cinq pour toute action défensive (esquive, résistance aux dommages, etc.) Notez que la règle du Dé-Ouvert s'applique aussi à ces dès supplémentaires, mais on n'appliquera pas la règle du 1.

Exemple : Chipset se fait tirer dessus avec un fusil d'assaut et subit de 23 points de dommages. Il a une Vigueur de 3D. Il lance donc 3 dès et obtient un résultat de 10. C'est 13 points en dessous du niveau des dommages. Son statut de santé passe à Mortellement Blessé. Le Joueur de Chipset décide de dépenser un point de personnage. Il lance un dé supplémentaire est obtient 5, réduisant l'écart à 8, ce qui signifie que Rom est maintenant au statut Blessé. Non satisfait de ce résultat, le joueur dépense encore un point et obtient un 6 ! Ce qui lui donne le droit de le relancer pour enfin obtenir un 4. Le score final excédant de 2 points le score de dommage, Chipset ne subit aucune blessure !

Les points de personnages peuvent être utilisés que l'on soit à l'intérieur ou à l'extérieur de la Matrice, mais ne peuvent se cumuler avec un point de chi lors du même round.

LE CHI

Le Chi représente la force intérieure d'un personnage et la mesure dans laquelle il a le contrôle sur la Matrice. Lors du round, quand un personnage dépense un point-Chi, tous les dés de compétences et d'attributs sont doublés. Tous les dés liés aux objets comme les dégâts d'une arme ne sont pas affectés. Les points de Chi peuvent être utilisés uniquement lorsque le personnage est dans la matrice.

Exemple 1 : Alors qu'il est dans la matrice, Chipset se voit contraint de combattre un agent à mains nues. Il décide de dépenser un point de Chi. Son score en Arts Martiaux et normalement de 5D. Lors de ce round il lance donc 10D ! Comme il n'utilise pas d'arme mais se bat avec ses poings, les dommages sont déterminés par sa Vigueur qui grâce au point de chi passe de 3D à 6D. Ça va faire mal !

Exemple 2 : Infini Ty est engagée dans une fusillade et décide de dépenser un point de Chi. Sa compétence armes à feu est doublée et passe de 4D à 8D ; cependant le code dé de dégâts de son arme à 5D restera inchangé.



CREATION DE PERSONNAGE

LES ARCHETYPES

Pour jouer au jeu de rôle The Matrix Reboot 6.x, vous aurez besoin d'un personnage. La première décision que vous devrez prendre est de définir son origine. Est-ce que votre personnage est un humain qui a été extrait de la matrice ? est-ce qu'il est né naturellement dans le monde réel ? Ou est-ce un programme autonome. Il faut garder en tête que seuls les personnages extraits de la matrice ont les implants cybernétiques qui permettent de s'y brancher.

Les programmes autonomes quant à eux, existent entièrement dans la matrice et ne peuvent donc pas interagir avec le monde réel. A ce jour, seul l'agent SMITH a réussi à le faire en « piratant » un humain. Vous pouvez sélectionner dans la liste ci-dessous un archétype qui correspond à votre style de jeu ou encore créer le vôtre, mais ceci se fera toujours avec le consentement du Control et seulement si cela ne déséquilibre pas le scénario ou la campagne qu'il a prévu de vous faire jouer vous amis et vous. Quelques exemples de personnages prétirés sont disponibles à la fin de cet ouvrage.

Suggestions :

Comme la plupart des scénarios se dérouleront en grande partie dans la matrice, et que tout esprit libéré en mission ne peut se passer d'un opérateur de bord. Je conseille de créer et de gérer ces personnages « secondaires » en groupe. Un joueur qui le souhaite pourra décider d'interpréter un de ces personnages tout au long d'une partie. On peut aussi considérer qu'un mécanicien de bord soit aussi un esprit libéré. Mais ses compétences étant bien plus utile dans le monde réel, il sera plus difficile de justifier qu'il soit envoyé dans la matrice lors d'une mission. Dans tous les cas, cela devra faire l'objet d'une discussion avec Control qui pourra, en prenant en compte le groupe constitué, adapter ses scenarios pour que tout le monde en profite.

Exilé, Exilée
Un programme autonome de la matrice qui a abandonné sa tâche initiale pour développer sa propre identité et son propre agenda. Il peut même être un programme créé par un/d'autre(s) programme(s) *qui s'exile pour ne pas être* effacé.
Exemple : la petite fille du métro.

Opérateur, Opératrice de Bord
Un Pur, 100% humain, né hors de la matrice et de parents libérés. Il utilise son expertise technique pour aider la résistance à pirater la matrice
Exemple : Tank.

Mécanicien, Mécanicienne de Bord
Un mécanicien doué et un vétéran endurci, membre vital de l'équipage d'un Hovership. La seule véritable ligne de front dans la guerre qui oppose les Machines aux humains.
Exemple : Dozer.

Soldat, Soldate
Un défenseur de Sion, souvent un pur, prêt à prendre les armes contre les machines dans le monde réel.

Gardien, Gardienne
Un programme autonome conçu pour en protéger un autre.
Exemple : le gardien de l'oracle.

Informateur, Informatrice
Un programme autonome, qui verse dans le trafic d'information, et ce à la seule fin d'acquérir plus de pouvoir.
Exemple : le Mérovingien, Perséphone.

Pirate « Hackeur, Hackeuse»
Un pirate informatique qui a développé une certaine affinité avec la matrice, Il comprit très tôt, mais de manière inconsciente que le monde dans lequel il évoluait n'était pas réel. Cherchant sans relâche la vérité, il finit par se faire détecter par la résistance qui le sortit de sa stase afin de l'enrôler pour combattre la matrice.
Exemple : Néo, Trinity, Cypher, le mulot.

Garde du corps
Un esprit libéré spécialisé dans la sécurité lors des intrusions dans la matrice, il est le bras armé des équipes en mission.
Exemple : Apoc, Switch

Potentiel, Potentielle
Un enfant doué de capacités sensorielles exceptionnelles et capable de prouesses psychiques incroyables au sein de la matrice.
Exemple : l'enfant à la cuillère

LES ATTRIBUTS

À la création de son personnage chaque joueur dispose d'un capital de **18 dés** à allouer entre ses six attributs qui sont la Dextérité, la Connaissance, la Mécanique, la Perception, la Vigueur et la Technique.

A la création, au moins 1D doit être placé sans dépasser un maximum de 4D. Un ou plusieurs dés de ce capital peuvent être divisé en 3 points. Chaque point attribué à un attribut donne un bonus de +1. (Voir exemple ci-dessous). Les programmes autonomes quant à eux reçoivent 19 dés à diviser entre les attributs avec un maximum de 5D à la création. Ces attributs seront décrits plus en détail dans la section qui leur est consacrée.

Exemple : Olivier décide de créer un personnage nommé Chipset, un hackeur. Il choisit de créer son propre modèle plutôt que d'utiliser celui fourni. Une fois ses 18 Dès réparties, Il finit avec les attributs suivants :

- Coordination : 3D
- Connaissance : 3D
- Mécanique : 2D+2
- Perception : 3D
- Vigueur : 3D
- Technique : 3D+1

Note : Une fois qu'un attribut est augmenté au-delà de +2, il passe automatiquement au niveau suivant. (Si Olivier avait attribué un point de plus à son attribut Mécanique, il serait passé à 3D et non pas à 3D +3).

LES COMPETENCES

Les Compétences correspondent à des applications spécifiques d'un Attribut. Ainsi, la compétence Acrobatie est un usage spécifique de l'Attribut Coordination. Toutes les Compétences possèdent un niveau de base équivalent à l'Attribut dont elles dépendent. Si, par exemple, un personnage possède une valeur de 3D en Connaissance, toutes ses compétences de Connaissance sont égales à 3D. Contrairement à un Attribut dont la valeur ne change qu'à de rares exceptions, les compétences peuvent être améliorées par des apprentissages ou un entraînement intensif. (Voir le chapitre sur l'expérience)

Lors de la création de votre personnage une même compétence ne peut être augmentée de plus de 3D. Comme pour les Attributs, rappelons qu'un D est divisé en 3 points. Il est donc possible d'augmenter une Compétence d'1D+2 et une autre d'1D+1 pour un total de 3D dépensés.

Les Dés dépensés s'additionnent à la valeur de base de la Compétence mais ne sont valables que pour celle-ci. Si votre personnage possède un niveau de 3D en Connaissance et que vous dépensez 2D+1 pour augmenter la Compétence Médecine, le niveau de celle-ci est alors 5D+1. Soit 3D (Valeur de base en Savoir) + 2D+1 (ajout). Souvenez-vous toujours dans vos additions que 3 points = 1D. Dans le cas précédent, si le personnage avait une valeur de Savoir de 3D+2 et qu'il dépensait 2D+2 en Médecine, la valeur de sa compétence serait de 3D+2 + 2D+2 soit 5D+4, qui doit être transformée 6D+1. Il est impossible qu'une valeur de +3 ou plus apparaisse sur une Fiche de personnage. Si cela devait arriver, convertissez cette valeur en augmentant le nombre de dés.

Dans MATRIX REBOOT, Les compétences se décomposent en deux grandes catégories :

Les Compétences Réelles (CR)

Ce sont toutes les compétences qui se peuvent être maitrisé tant dans le monde réel que dans la matrice. Quand vous apprenez à conduire dans la matrice, votre cerveau ne fait pas la différence entre la réalité et la simulation. En conséquence quand vous prenez en main un véhicule similaire dans le monde réel, vous savez le conduire. Néanmoins, la logique veut qu'un programme autonome n'accède jamais à certaine compétences don monde réelle comme le pilotage d'un hovercraft par exemple. C'est pourquoi, certaine sont suivie d'un (S) et accessible uniquement aux humains exilés ou né libres. Aussi pour refléter l'environnement habituel du personnage, le nombre de dés à repartir parmi ces compétences est différent.

Né hors de la matrice	9D
Né dans la matrice	7D
Programmes	5D

Ces compétences peuvent être utilisées dans et hors de la Matrice. Comme pour les attributs ces dés peuvent être divisés en points.

Prérequis

Certaines compétences correspondent à des taches particulièrement compliquées qui ne peuvent être accomplis sans un minimum de connaissance et de pratique. Pour illustrer cela, ces compétences ne sont accessibles que sous certaines conditions (prérequis). Exemple : Cybernétique, Médecine etc.

Reprenons l'exemple de chipset. À ce stade Olivier à définit les attributs de son personnage comme ceci :

- Coordination : 3D
- Connaissance : 3D
- Mécanique : 2D+2
- Perception : 3D
- Vigueur : 3D
- Technique : 3D+1

Comme il joue un hackeur, il bénéficie de 7D qu'il repartie comme suis :

- Arme à Feu : 4D

Soit 1D + 3D de son attribut Coordination

- Arts martiaux : 5D

Soit 2D + 3D de son attribut Coordination

- Esquive : 5D

Soit 2D + 3D de son attribut Coordination

- Informatique : 5D+1

Soit 2D + 3D+1 de son attribut Technique

Les Compétences Matricielles (CM)

Ce sont des compétences spéciales qu'un personnage peut utiliser lorsqu'il est dans la simulation, Elles consistent la plupart du temps à dépasser les limites imposées par la matrice. Certaines sont instinctives et font appels à une forme de sensibilité avec le système, parmi celle-ci, certaines ont parfaitement pu être développées par le personnage dans la matrice alors que le qu'il était encore prisonnier, comme Pirater la matrice ou Dépassement par exemple. Ces compétences sont accessibles à la création. D'autres par contre demandent de l'entrainement. Comme pour Néo, on considère que votre personnage est extrait de la matrice depuis peu de temps. Partant de ce postulat, il est évident qu'il n'a pu développer certaines compétences liées à la matrice, ne fusse par le biais de l'entrainement dans le **Contruct** (programme de téléchargement qui sert entre autres aux simulations d'entrainement). Afin de refléter ceci, certaines compétences considérées comme spécifiques (S) ne sont accessibles à la création qu'aux joueurs créant des programmes autonomes. Les autres, devront les développer en cours de jeu. Comme pour les compétences générales, le nombre de dés à repartir à la création parmi ces compétences est différent afin refléter l'environnement habituel du personnage.

Né hors de la matrice	7D
Né dans la matrice	9D
Programmes	10D

Ces compétences ne peuvent être utilisées que dans la Matrice. Comme pour les attributs ces dés peuvent être divisés en points.

C'est le moment pour Olivier de choisir les compétences matricielles de départ de Chipset. Il reparti ces 9D comme suis :

- Dépassement : 2D
- Pirater la Matrice : 3D
- Résilience : 2D
- Sens Accrus : 2D

Spécialisations

De nombreuses compétences donnent accès à des spécialisations qui permettent aux personnages de se concentrer sur un certain aspect de celle-ci. S'il a choisi une spécialisation, le personnage pourra la faire progresser à la moitié du coût normal d'amélioration. Cependant, les actions qui ne sont pas couvertes par la spécialisation se feront sous le niveau de la compétence de base.
Exemple : Chipset a une compétence armes à feu à 4D. Il décide de prendre la spécialisation Mitraillette qu'il développe à 5D, pour un coût de 6D plutôt que le 12D normalement requis. Chaque fois qu'il utilise une mitraillette, il lance 5D, pour toutes les autres armes à feu ses jets se feront sous sa compétence de base.

Les spécialisations qui sont achetées à la création. Coutent 1 pour 2 points. Les personnages ne peuvent pas commencer avec des compétences supérieures à 6D !

Une spécialisation se développe indépendamment de la compétence dont elle est dérivée. Si le joueur l'augmente plus tard, la spécialisation n'augmente pas. Si c'est la spécialisation qui augmente, la compétence n'augmente pas non plus.

LIBERE TON ESPRIT !

Transcendance

Lorsqu'il est dans la Matrice, un personnage à la possibilité de dépassée les limites physiques et mentales qui n'existe que dans le monde réel. Avec de l'entraînement, et à force de volonté, il pourra faire éclater la vérité, « la cuillère n'existe pas ». Il comprendra dès lors que les seules limites qui s'imposent à lui dans ce monde fictif qu'est la matrice sont uniquement celles de son esprit. Malgré tout, la matrice a été conçue pour simuler le monde réel ; il est donc difficile de faire la différence avec la réalité une fois qu'on y est. Elle répond à tous les stimuli, aucun sens n'est oublié pour maintenir l'illusion. On croit être essoufflé après un cent mètre alors que dans la réalité on est tranquillement assis sur son fauteuil de diffusion. Conscient de cela, le personnage poussera peu à peu ses limites jusqu'au moment où il arrivera à une forme « de transcendance » où il sera capable de faire des choses exceptionnelles. Avec le temps, il deviendra plus intime avec la matrice, il commencera à percevoir plus facilement les petits détails, les bugs dans le programme, le code derrière les images. Néo, est l'exemple ultime de ce que l'on peut faire quand on arrive à libérer totalement son esprit. En termes de jeu, ce cheminement est symbolisé par trois boosters qui s'ajoutent à l'attribut et à ses compétences associées lorsque le personnage est dans la matrice.

Vitesse pour la dextérité. **Conscience** pour la perception et enfin **Résistance** pour la Vigueur.

Tous les personnages nés dans la matrice commencent avec 2D à répartir entre leurs boosters. Pas de minimum requis à la création.

Exemple : Olivier décide de mettre ses deux dés dans le booster de conscience de son personnage. Il aurait pu également décider de mettre +2 dans son booster de Vitesse, +1 dans celui de résistante et 1D dans celui de conscience etc.

Et les programmes ?

Comme la matrice est un système basé sur des normes, les programmes autonomes sont limités par leur nature. Seuls quelques rares programmes issus d'une ancienne matrice sont capables de se libérer totalement de ces contraintes. Les programmes autonomes peuvent néanmoins développer des sous-routines pour simuler l'esprit humain et avoir accès aux boosters. Pour symboliser cette difficulté, un joueur qui interprètent un programme autonome, doit dépenser le double de points pour les acquérir et les développer.

Note :
La plupart des personnages dans une campagne de Matrix Reboot seront des individus qui ont été libérés de la matrice par la Résistance, ils disposent donc de toute la cybernétique nécessaire pour se connecter à la matrice. Une fois branché, Ils y accèdent grâce à des programmes de données pirates qui sont diffusés en permanence dans le réseau de communications par l'opérateur de bord.

LE CHI

Le Chi symbolise la force et les ressources intérieures d'un personnage. Il reflète également la façon dont il comprend la réalité de la Matrice. Un personnage peut dépenser au maximum un point de Chi par round pour doubler son score dans ces attributs et compétences.

Quand un personnage dépense un point-Chi, il peut être récupérer immédiatement après une action réussie ou ratée selon les critères suivants :

- Si le personnage tente une action de difficulté H ou + et qu'il réussit, il récupère automatiquement le point de Chi dépensé et gagne un point supplémentaire.

- Si le personnage tente une action de difficulté D à TD et qu'il échoue, il peut faire un jet sous sa compétence Volonté avec une difficulté M. S'il réussit, il regagne le point perdu.

- Si le personnage tente une action de difficulté D à TD et réussit, il récupère automatiquement le point de Chi dépensé et peut faire un jet de Volonté de difficulté M. S'il réussit, il gagne un point supplémentaire.

- Si le personnage tente une action de difficulté M à F et échoue, il peut faire un jet Volonté difficile. S'il réussit, il regagne le point perdu.

- Si le personnage réussit une action de difficulté M ou Fen utilisant un point de Chi, il peut faire un jet de Volonté difficile pour regagner le point perdu mais n'en gagne pas un autre.
- Si le personnage échoue une action de difficulté TF tout en utilisant un point de Chi, il le perd sans pouvoir faire un jet de volonté pour le récupérer.

(Remarque : L'action doit être risquée aux vus des capacités du personnage. Tirer à bout touchant sur la tempe d'un agent n'est pas difficile surtout si vous avez 9D en compétence Armes à feu)

Un joueur qui a dépensé un point de Chi en cours de partie, le regagne automatiquement si sa dépense été justifié. Lors d'une scène de grande tension par exemple. Si cette dépense a permis de faire basculer la partie, le joueur ne regagne pas un mais deux points de Chi.

Tous les personnages sauf les programmes autonomes commencent la partie avec 1 point de CHI.

POINTS DE SCEPTISISME (PS)

Les points de Scepticisme représentent la difficulté et l'incapacité qu'un personnage peut avoir à percevoir la Matrice pour ce qu'elle est. Les points de scepticisme sont distribués pour symboliser cette difficulté. Quand un personnage échoue lamentablement une action ou quand ils tombent dans la tentation d'accepter la Matrice comme « réelle » il accumule des points de scepticisme.

Le maitre du jeu peut également attribuer des points scepticisme quand le personnage est agi de façon lâche ou malveillante (tels que tuer un individu sans raison, abuser de ses pouvoirs dans la matrice, ou permettre qu'un acte malveillant se produise sous ses yeux). Pour chaque point de scepticisme distribué, toute tentative d'utiliser une compétence au sein de la Matrice est majoré d'une difficulté 5. Quand un personnage atteint 5 points Scepticisme, il ne peut plus utiliser ses compétences et ses boosters. A 7 points, le personnage ne peut plus agir dans la matrice du tout. Malgré tout il peut encore se brancher au Construct avec un jet de volonté difficile

Se débarrasser de ses points de scepticisme :
Les personnages peuvent perdre des points Scepticisme à force de longues heures d'entraînement et de méditation dans le Construct (ou la matrice elle-même, s'ils peuvent encore y accéder). Pour chaque point de scepticisme, un personnage doit passer 1 jour à la pratique de ses compétences en tentant de se dépasser afin de réactiver ses boosters, comme passer une journée à essayer de sauter de plus en plus loin, courir plus vite, s'entrainer au tir sur une cible à deux kilomètres etc. En gros tester la « réalité » de la

matrice. A la fin de cette période il effectue un **Test de Volonté ou de Foi vs Dif. M.** S'il échoue, il doit passer une autre journée à s'entrainer pour pouvoir faire une autre tentative et cela continue jusqu'à ce que le jet de réussisse. En dessous de 5 points, il pourra réutiliser ses boosters et donc augmenter ses chances d'annuler un autre point. Les PS servent à donner un cadre à l'univers de Matrix Reboot 6.x, Comme dans la vraie vie, les personnages peuvent parfois accomplir des actes douteux. Il incombe au Ctrl de décider ce qu'il permet dans le cadre de sa campagne et d'en quelles circonstances il pénalisera un joueur d'un point de scepticisme.

Note : Les programmes autonomes ne sont pas concernés par la règle des points de scepticisme.

Les Compétences Flash

"Cours intensifs "

« Tank, j'ai besoin d'un programme pour piloter un hélicoptère militaire M-109. »

Trinity.

Avec la technologie moderne, il est possible d'uploader dans le cerveau d'un hôte les programmes ou fichiers de compétences nécessaires à certaines tâches. L'opérateur de bord est le seul en mesure d'uploader le fichier de compétence via le monde réel. Le programme téléchargé est très spécifique et reste dans la mémoire des personnages tant qu'ils se trouvent dans la Matrice. Les personnages peuvent temporairement apprendre un nombre de compétences flashs égales à leurs scores de Connaissance. Ces compétences dont le score est égal à la valeur de l'attribut de référence, sont considérées comme des spécialisations et ne servent à rien d'autre que ce pour quoi elles sont définies. Ainsi, lorsqu'un personnage aura besoin de savoir piloter un d'hélicoptère de Type M-109, l'opérateur va uploader Pilotage hélicoptère Type M-109. Il ne pourra pas piloter un autre modèle d'hélicoptère sauf s'il downloade la compétence flash adéquate. **Il faut un nombre de rounds égal au score de l'attribut de référence pour télécharger une compétence.** Les Programmes autonomes sont susceptibles de bénéficier des compétences Flash, mais n'ont généralement pas la connexion à une source qui serait en mesure de leur uploader les fichiers. Toutefois, ils peuvent se relier aux opérateurs humains par le biais du réseau. Les agents ou programmes sensibles pour les puristes, peuvent, quant à eux, downloader les compétences flash nécessaires à leur mission à n'importe quel moment, immédiatement et n'importe où.

FINITIONS

Une fois arrivé là, vous aurez peut-être envie d'étoffer un peu votre personnage. Envie de lui donner une apparence, de définir ses expériences passées, ses motivations personnelles etc. Bref lui donner une consistance . Les questions ci-dessous devrait vous permettre d'y arriver. Les joueurs doivent se sentir libres de donner un maximum de détails sur leurs personnages, plus vous en mettrez et plus votre personnage aura de la profondeur et sera agréable à jouer.

Description

Décrivez votre personnage : Quelle est sa taille ? Quel genre de vêtements porte-t-il ? A-t-il des signes distinctifs visibles comme des tatouages ou des cicatrices ?

Historique

Donnez une histoire à votre personnage. Comment en est-il venu à lutter contre les machines ? S'il a été extrait, que faisait-il lorsqu'il vivait dans la Matrice ?

Personnalité

Est-ce que votre personnage est grincheux ? Est-il impulsif, toujours prêt pour une bagarre ou, au contraire, est-il réfléchi et prudent ?

Motivation

Presque tous les humains hors de la matrice sont usée par toutes ces années de guerre. Alors que certains d'entre eux sont pour le maintien du statuquo, d'autre rêve encore d'un monde sans machines où la terre serait rendue à l'humanité. Malgré tout, ces derniers sont en désaccords sur la méthode. Certains croient qu'il est mal de tuer des êtres humains dans la Matrice, tandis que d'autres voient cela comme un mal nécessaire, inévitable. Comment votre personnage voit-il les choses ? Imaginez-le pensant à un monde sans machines, comment voit-t-il le monde d'après ? A-t-il une motivation personnelle qui le pousse à prendre tous ces risques ? Peut-être a-t-il encore une famille dans la matrice ou peut-être que les machines les ont tous exterminés ? Comment va-t-il arrivée à mettre cela de côté lorsqu'il va devoir apporter son aide aux machines.

Relation avec les autres personnages

Les personnages serviront ensemble à bord d'un Hovercraft. Mais, certains d'entre eux peuvent avoir servi ailleurs sur des périodes plus longues. Ils peuvent s'être liés d'amitié et être tombés amoureux, ou souffrir de tension relationnelle avec un autre membre de l'équipe ?

EXPERIENCE

Tout au long de leurs aventures, les joueurs seront récompensés. Ces récompenses peuvent prendre différentes formes : matériel, gratification sociale… Les plus attendues étant les points de Chi et les Points de Personnage.

Les Points de Personnage correspondent à l'expérience acquise par le personnage. Attribuez en moyenne 3 points pour un scénario court (2 ou 3 heures de jeu), 6 points pour un scénario de taille moyenne (4 à 5 heures) et 9 points pour un scénario long (6 heures ou plus). Affinez le montant des Points Personnage en récompensant les joueurs qui ont fait des efforts pour développer une bonne ambiance à la table de jeu et ceux qui se sont particulièrement investis dans la réussite de l'aventure. Bien évidemment, rien ne vous interdit de récompenser vos joueurs en leur offrant à boire, ou en partageant un bon repas dans votre fastfood préféré.

Améliorer ses attributs

L'augmentation d'un Attribut est un événement rare, lié à des circonstances particulières (puberté, radiations, bio-manipulations…). Un joueur peut également demander à augmenter l'un de ses attributs dans le cas où il possèderait de nombreuses compétences de très haut niveau dans un attribut spécifique, ne fusse que pour refléter l'impact qu'elles ont inévitablement sur celui-ci.

Augmenter un Attribut se déroule selon le même principe que l'augmentation d'une Compétence mais on ne dépense pas dans ce cas trois fois la valeur du D par pip mais dix fois la valeur du D par point.

Exemple : passer de 3D+2 à 4D+1 dans un attribut coûte 30 Points de Personnage pour passer de 3D+2 à 4D puis 40 Points de Personnage pour passer de 4D à 4D+1, soit 70 Points de Personnage au total.

Le fait de dépenser ses Points de Personnage ne garantit pas que l'Attribut soit augmenté. En effet, le joueur lance les dés correspondant au nouveau Code-Dé de l'Attribut, celui qu'il souhaite acquérir. Control lance un dé de moins. Si la somme obtenue par le joueur est supérieure à celle du control, l'Attribut est effectivement augmenté. Si la somme obtenue par control est égale ou supérieure à celle du joueur,

l'Attribut n'est pas augmenté. Les Points de Personnage sont perdus dans les deux cas.

Améliorer des compétences

À partir du moment où un personnage a survécu au moins une aventure, il peut commencer à dépenser ses Points de Personnage (PP) pour améliorer ses compétences. On ne peut dépenser des PP pour améliorer ses compétences qu'entre deux parties, jamais au cours de l'une d'elles. Dépenser des PP ne suffit pas pour améliorer une Compétence. Cette amélioration doit également s'inscrire dans la logique de ce que vit le personnage. Si un joueur souhaite ainsi augmenter une compétence, ce dernier devrait avoir eu l'occasion de l'utiliser au moins au cours de la partie précédente ou alors avoir suivi un stage auprès d'un professionnel. Notez que plus la valeur de la compétence à augmenter est élevée, plus il est difficile de répondre à ce dernier critère. Il est, par exemple, plus difficile de trouver un professeur pour vous aider à vous améliorer quand votre compétence à un score de 7D plutôt que 3D. Néanmoins, les personnages issus de la matrice, à condition qu'ils aient accès au logiciel approprié ; peuvent grâce à leur jack, accéder à des simulations pour apprendre plus vite et sans un enseignant.
Pour augmenter une compétence il faut la développer en respectant les étapes imposées par système de points (par exemple passer de 3D à 3D+1, ensuite à 3D+2 et enfin, à 4D).

Exemple : Chipset a Armes à feu à 4D et veut l'augmenter à 4D+2. Il doit donc dépenser 8 PP. 4D pour passer à +1 et 4D pour passer à +2

Améliorer ses Boosters

Améliorer ses boosters coûte 5 fois son score actuel en PP. En apprendre un nouveau 10 PP, les programmes autonomes quant à eux doivent payer le double.



ATTRIBUTS ET COMPETENCES

Les attributs et les compétences constituent le corps des règles. C'est par cette codification qu'un joueur connait les capacités, les forces et les faiblesses de son personnage et de quelle manière il pourra le faire agir au mieux lors de la partie. Les attributs représentent les facultés innées du personnage, la plupart des tâches qui font appelles aux attributs ne requièrent pas un entrainement ou une formation spécifique. Lever une charge requiert de la force et de la coordination, bien se réceptionner lors d'une chute dépend de son agilité etc. Avec de l'entrainement (une compétence) il pour aller au-delà de ses capacités. Les compétences représentent l'acquis du personnage. Bien qu'un bon score en connaissance donne un bon niveau de base au personnage dans la compétence médecine, on parle là de prédisposition. C'est en développant sa compétence médecine qu'il deviendra un chirurgien renommé.

ATTRIBUTS

COORDINATION

Cet Attribut représente le sens de l'équilibre et la coordination des mouvements. Les personnages qui auront un score élevé dans cet attribut seront de bons tireurs, capables d'esquiver les projectiles qui leur sont adressés ; ils pourront, en outre faire des funambules et des pickpockets acceptables. Les personnages dotés d'une faible coordination seront plutôt maladroits

CONNAISSANCE

Cet attribut représente à la fois le bon sens et les connaissances intellectuelles. Avec un score élevé, un personnage sera capable de se souvenirs de toutes sortes de détails et saura diverses choses sur un grand nombre de domaine. En général il sera doué pour les langues et saura se débrouiller avec toutes les formalités administratives. Connaissance sera utilisé chaque fois qu'un joueur voudra avoir une idée de ce que son personnage sait sur un sujet particulier. La difficulté du jet dépendra alors du type d'information recherchée et de l'étendue des connaissances disponibles.

MECANIQUE

Cet Attribut représente votre capacité à utiliser les véhicules. Exemples d'utilisation : faire un relevé avec des senseurs, tirer avec des canons de vaisseau, piloter un exosquelette de combat etc.

PERCEPTION

Cet attribut mesure votre rapidité de décision et votre acuité aux détails environnants. Exemples d'utilisation : rechercher un objet dans une pièce, se cacher…

VIGUEUR

Cet attribut représente la puissance et la capacité à résister à l'effort ou aux dommages. Un personnage avec un score levé sera une armoire à glace ou un petit aux muscles durs comme du fer, tandis que si son score est faible ce sera plutôt un personnage malingre et/ou en fort mauvaise condition physique.

TECHNIQUE

Cet attribut représente la capacité du personnage à réparer et programmer du matériel. Mais aussi son expertise professionnelle au niveau médical.

COMPETENCES

COORDINATION

Acrobatie

Temps : 1 action
Difficulté : Variable
Spécialisations : Un type de manœuvre (franchir un obstacle, réaliser une figure…).

À chaque fois qu'un personnage tente de faire une manœuvre inhabituelle avec son corps. Un Joueur peut faire un jet d'acrobatie dans différentes situations :

Lors d'une chute, pour vérifier s'il arrive à supporter le choc et à se remettre sur ses pieds. Pour amortir les dommages, le Jet d'acrobatie prend est opposé au score de dégâts, si le résultat est de son jet est supérieur ou égal il s'en sort indemne, sinon la différence et soustraite du total des dommages subis. Acrobatie peut aussi être utilisée en combat, si un joueur utilise sa compétence acrobatie il peut potentiellement obtenir les avantages suivants :

Considérée comme une action supplémentaire, si elle est effectuée en même temps qu'un jet d'attaque ou d'esquive. Un jet d'acrobatie de difficulté (M) réussi permet d'ajouter 1D au jet d'attaque ou d'esquive du personnage mais jamais à une Parade. Le jet d'acrobatie n'est plus considéré comme une action supplémentaire s'il est effectué lors du round précédent. Avec une difficulté (TD) le personnage peut quand même effectuer son jet d'acrobatie dans le même round que son action d'attaque ou d'esquive sans pénalité. Dans tous les cas lors du round ou cette compétence est utilisé, le personnage sera toujours le dernier à accomplir ses actions d'attaque ou d'esquive.

Armes Blanches

Temps : 1 action
Difficulté : Type de défense de l'opposant
Spécialisations : Un type d'arme

Permet d'employer n'importe quel type d'armes blanches, de l'épée au tonfa.

Armes à Feu

Temps : 1 action
Difficulté : Variable (dépend de la portée et du type d'arme).
Spécialisations : Un type d'arme

Permet d'employer n'importe quelle arme à feu. Pistolet, fusil, mitrailleuse, fusil d'assaut.

Arme de Tir

Temps : 1 action
Difficulté : Variable
Spécialisation : Un type d'arme

Arme de tir inclue l'utilisation de toutes les formes "archaïques" d'armes à distance à actionnement mécanique, telles que les arcs et les arbalètes.

Armes lourdes

Temps : 1 action
La plupart des armes lourdes ne peuvent pas être utilisées plus d'une fois par round.
Difficulté : Variable (Dépend de la portée de l'arme, telle qu'indiqué dans sa description).
Spécialisations : Par type d'arme. Exemple : lance grenade, lance-roquette.

Les armes lourdes représentent un armement de type militaire inaccessible aux citoyens normaux. Il s'agit des mortiers, des lance-grenades, des lance-roquettes et des mitrailleuses lourdes (comme les M60 par exemple). Bien que leurs capacités à causer des dégâts importants soient attrayantes pour de nombreux résistants dans la matrice, ces armes sont souvent assez difficiles à dissimuler et sont donc rarement utilisées.

Arts Martiaux

Temps : 1 action
Difficulté : Variable (voir attaques spéciales).
Spécialisations : Na

Les arts martiaux couvrent l'étude du combat à mains nues sans armes. Beaucoup d'esprits libres recourent à un amalgame de styles. Pour chaque point au-dessus de 2D qu'il a dans la compétence, Le personnage peut apprendre une attaque spéciale. Il devra ensuite dépenser 5 PP pour chaque attaque qu'il apprendra.
Exemple : Chipset, notre Hackeur a une Coordination de 3D. Après avoir participé à un programme d'entrainement il peut donc développer jusqu'à trois attaques spéciales. (3D en coordination soit 3 points au-dessus de 2D). Malheureusement il ne dispose que de 13 PP. Il ne pourra en apprendre que 2 cette fois-ci. Son joueur devra attendre d'avoir gagné quelque PPs de plus avant d'en apprendre une nouvelle.

Attaques Spéciales

La difficulté de base de chaque attaque est indiquée entre parenthèses.

Désarmement (M)
En cas de réussite de l'attaque, le personnage réussit à désarmer son adversaire. Celui-ci ne pourra ni parer, ni esquiver.

Coup de pied latéral (M)
En cas de réussite de l'attaque, l'attaquant fait reculer son adversaire de plusieurs mètres et lui inflige 3D de dégâts supplémentaires. Ce bonus représente la rudesse de l'impact d'un tel coup. De plus si l'adversaire veut revenir au contact, il devra y consacrer une action et ne pourra de toute façon pas porter une attaque au prochain round.

Coup de pied sauté (D)
En cas de succès, l'attaquant inflige des dégâts supplémentaires de 2D+2. Si l'attaque échoue, l'attaquant est déséquilibré et subit une pénalité de 1D pour toutes ses actions au tour suivant.

Déséquilibrer (M)
Manœuvre qui a pour objectif de déséquilibrer la cible afin qu'elle soit obligée d'utiliser son action au round suivant pour se maintenir debout.

Coup de Tête (F)
Coup qui ne peut être porté que si l'attaquant est proche de la cible (en cas d'entrave par exemple). Le principal avantage de ce mouvement est qu'il permet au combattant de porter une attaque même s'il à ses mains entravées.

Entrave (15 + Jet de VIG de l'adversaire)
Mouvement de lutte, Judo etc. Une fois que la cible est entravée. Le combattant doit se concentrer sur sa prise. En termes de jeu, cela est symbolisé par le fait qu'il doit effectuer un jet d'Arts Martiaux en opposition contre Arts Martiaux, Bagarre ou FOR de la cible, à chaque round pour continuer à la maintenir. Il ne peut évidemment tenter aucune autre action pendant ce temps.

Coup Assommant (D)
En cas de réussite de l'attaque, l'adversaire tombe instantanément inanimé. Il lui faudra un nombre de round égal au résultat un jet de VIG contre VIG de l'attaquant (1 round minimum), pour reprendre ses esprits

Rétablissement (M)
Permet au combattant de se relever automatiquement sans subir la pénalité appliquée pour une action supplémentaire.

Coup Etourdissant (M)
En cas de réussite de l'attaque, la cible est sonnée pendant un round et subit la pénalité qui en découle.

Attaque zone vitale (D)
Attaque puissante qui cible un organe vital. En cas de réussite, elle inflige automatiquement une blessure.

Attaque à Outrance (M)
Cette attaque permet à un personnage d'effectuer une attaque supplémentaire lors du même round en infligeant des dégâts égaux à sa FOR sans subir la pénalité liée à une action supplémentaire.

Point Sensible (TD)
En cas de succès, l'attaque atteint les nerfs d'un des membres de l'adversaire et le rend inutilisable pendant 3D rounds. Si la marge de réussite est supérieure à 15 la douleur est telle qu'il tombe inconscient pour une durée de 3D rounds

Parade Puissante (M)
Une parade réussie inflige FOR + 1D dégâts à la cible.

Basculement (VIG opposée à bagarre ou arts martiaux)
Ne peut être utiliser que si le personnage est immobilisé. En cas de succès, le combattant se libère et retourne la manœuvre de son adversaire qui se retrouve à son tour immobilisé. Pour maintenir sa prise, il appliquera les mêmes règles que pour Entrave.

Attaque Silencieuse (D)
Le personnage se faufile derrière sa cible et lance son attaque. En cas de réussite, l'attaquant inflige VIG+ 1D dégâts et cela sans émettre un seul son. Si le joueur le souhaite, il peut remplacer les dégâts par un coup assommant dans la même action et sans pénalité.

Coup de Pied Retourné (M)
En cas de réussite de l'attaque, le combattant inflige VIG + 2D de dégâts. Si l'attaque échoue, l'attaquant est déséquilibré et subit une pénalité de -1D à toutes ses actions au cours du round suivant.

Charge (M)
L'attaquant projette son adversaire au sol en le chargeant avec un coup d'épaule (un peu comme un tacle au rugby) et lui inflige 2D de dégâts au passage. De plus l'attaquant peut tenter une manœuvre d'entrave immédiatement, et sans subir la pénalité liée à une action supplémentaire.

Blocage (Arts martiaux opposés à armes de mêlées)
Permet à un artiste martial non armé de bloquer une arme utilisée lors d'une attaque de mêlée.

Bagarre

Temps : 1 action
Difficulté : TF
Spécialisations : aucune

Bagarre couvre le combat au corps à corps, il est moins gracieux que les arts martiaux mais peut être tout aussi efficace. Un personnage fera des dégâts égaux à sa Vigueur + 1D par 10 points au-dessus du seuil de difficulté.

Note : Cette compétence peut être acheté sous l'attribut VIG.

Course

Temps : 1 action
Difficulté : F mais peut augmenter s'il y a des obstacles ou si le personnage est surchargé.
Spécialisations : Un type de course, une distance.

La course comprend non seulement la capacité de courir, mais aussi à éviter les obstacles et à éviter de trébucher pendant que vous le faites. Savoir courir pourra faire toute la différence entre la vie et la mort de votre personnage lorsque qu'il sera poursuivi par un agent (en tout cas au début).

Ci-dessous, un exemple de difficulté pour un personnage courant le 100 mètres.

DIF.	
5	Courir le 100 mètres en 2 m/sec
10	Courir le 100 mètres en 4 m/sec.
15	Courir le 100 mètres en 6 m/sec
20	Courir le 100 mètres en 8 m/sec.
25	Courir le 100 mètres en 10 m/sec.

Esquive

Temps : 1 action
Difficulté : Na
Spécialisations : Aucune.

L'esquive est l'art de s'écarter. Un personnage n'a le droit qu'à une seul jet d'esquive par round. Le résultat devient la difficulté de base pour quiconque tire ou lance quoi que ce soit sur le personnage. Ainsi, si un joueur fait un jet d'Esquive, obtenant un score de 20, les adversaires auront besoin d'au moins 20 pour toucher son personnage. Le résultat du jet d'esquive remplace la difficulté de base, donc un mauvais résultat peut mettre le personnage dans une position bien pire que s'il était resté immobile. L'esquive peut également être utilisée pour éviter d'éventuels objets qui n'étaient pas spécialement destinés au personnage, tels que des rochers qui tombent, le parechoc d'une voiture, des planches tombant d'un échafaudage etc.

Lancer

Temps : 1 action
Difficulté : Variable
Spécialisations : Un type d'armes : Couteau de lancer, javelot, grenades, basket etc.

Cette compétence générique représente la coordination œil-main et englobe toutes les armes ou objets qui peuvent être lancés. La difficulté pour toucher une cible dépend de l'arme et de sa portée. Pour les objets, lorsqu'un personnage veut lancer quelque chose sur un ennemi, la difficulté du lancer dépendra de sa nature et de son « aérodynamisme ».

CONNAISSANCE

Affaires

Temps : Na
Difficulté : M
Spécialisations : Un type de business

Le personnage sait comment appliquer au mieux les principes économiques à une situation donnée. Il peut diriger des entreprises, trouver les contacts appropriés et réunir les ressources nécessaires etc.

Bureaucratie

Temps : 1 action à plusieurs heures
Difficulté : F (peut être augmenté pour obtenir des informations particulièrement obscures et/ou secrètes).
Spécialisations : Un type d'administration

Le personnage a une connaissance avancée du fonctionnement des bureaucraties. Il saura qui est responsable de quelles tâches, où la paperasserie est conservée et quels processus doivent être suivis pour

faire quelque chose dans une chaîne de commandement bureaucratique. Chaque administration a son propre type de bureaucratie, et une personne intelligente peut apprendre à l'utiliser à son avantage. La nature même des machines fait qu'elles sont enclines à une organisation et à une division du travail d'une précision mathématique. Dans le monde réel, les personnages peuvent utiliser cette compétence pour définir les diverses fonctions, et le mode de fonctionnement des différents groupes de machines. Ils pourront s'en servir pour trouver des failles dans leurs organisations. Cette compétence est extrêmement utile à la fois dans la matrice et dans le monde réel.

Culture

Temps : 1 action à plusieurs minutes
Difficulté : Variable
Spécialisations : Une culture particulière

La compétence Culture représente la familiarité d'un personnage avec les us et coutumes d'une ethnie donnée. La difficulté est définie par la culture rencontrée, A priori, il sera plus facile d'être au courant des habitudes d'un japonais, que celles d'un membre d'une petite tribu perdue au beau milieu de la forêt Amazonienne. Culture représentent aussi les connaissances d'une société du point de vu de leurs structures, croyances et pratiques. Elle peut être utilisée pour obtenir un aperçu des motivations possibles ou pour agir de manière appropriée face à une personne d'une ethnie donnée. Un personnage peut également utiliser cette compétence pour se fondre rapidement dans des groupes locaux et tenter de se faire passer pour un natif.

Education

Temps : 1 action à plusieurs heures
Difficulté : Variable, en fonction du détail des connaissances ou de la fréquence à laquelle ces connaissances sont disponibles.
Spécialisations : Domaines d'études particuliers.

L'éducation indique le niveau de formation académique du personnage. Les personnages peuvent effectuer des vérifications pédagogiques dans des domaines qui nécessitent des connaissances générales, telles que la géographie, l'histoire, la mythologie grecque, les mathématiques de base, etc. Cette compétence diffère des compétences Sciences et Géographie en ce que les connaissances ne sont généralement pas suffisamment spécifique. Elle indique seulement une connaissance très générale (par exemple, une personne ayant une éducation adéquate sait que le cœur est un organe qui fait circuler le sang dans le corps ; cependant, il aurait besoin de la compétence Médecine pour diagnostiquer réellement un problème cardiaque).

Le tableau ci-contre donne une idée approximative de ce que représente chaque niveau d'éducation. Notez qu'il n'est pas nécessaire d'avoir été à l'école pour avoir une éducation, Ces niveaux peuvent être accessible à un personnage qui a appris par lui-même.

Score	Equivalent Scolaire
1D	Maternelle
2D	Primaire
3D	Brevet
4D	Baccalauréat
5D	License
6D	Master
7D	Doctorat

Etiquette

Temps : 1 action
Difficulté : Facile (peut être augmentée si elle est utilisée dans une ville que le personnage ne connaît pas).
Spécialisations : un milieu comme une Mafia locale, un groupe de hackeurs, etc.) ou une zone géographiques particulières (Sion, New York, San Francisco, Paris, etc.).

Etiquette représente la capacité d'un personnage à se fondre dans un milieu. Que ce soit une organisation, un quartier, ou une administration, il sait comment se comporter pour y puiser des ressources telles que des informations ou du matériel.

Evaluation

Temps : 1 action à plusieurs jours si le personnage doit rechercher l'information.
Difficulté : Facile à variable en fonction de la rareté de l'objet.
Spécialisations : un type particulier d'article (bijoux, armes, technologie, textes, etc.)

Evaluation représente la facilité qu'a le personnage à évaluer la valeur économique des choses - livres, immobilier, objets de collection, etc.

Géographie

Temps : 1 action.
Difficulté : Facile (La difficulté augmente pour des informations moins connues ou contradictoires).
Spécialisations : une région particulière (Amérique du Nord, Asie du Sud-Est, la Lune, etc.).

Géographie couvre la connaissance des lieux et de leurs caractéristiques dans le monde. Un personnage ayant développé cette compétence aura des connaissances communes telles que les capitales et les frontières, ainsi que des informations plus ésotériques telles que les curiosités locales et peut-être même des itinéraires secrets ou des lieux sacrés. Cette compétence englobe également l'utilisation des moyens de géolocalisation tel que les GPS et autres appareils électroniques permettant de s'orienter.

Intimidation

Temps : 1 action.
Difficulté : Jet opposé à la volonté de la personne que l'on tente d'intimider. La difficulté peut être augmentée compte tenu des circonstances et de comment la cible est disposée envers le personnage.
Spécialisations : Aucune.

Le personnage sait comment s'y prendre pour obtenir quelque chose par la peur. La cible fournira des informations, des biens ou des services. Evidemment, la victime développera une rancune tenace envers le personnage, certaines voudront même peut-être se venger. En tous cas, ce qui est sûr, c'est que le personnage ne s'en fera pas des amis.

Langue

Temps : 1 action pour parler, 1 action pour traduire.
Difficulté : Facile pour les langues courantes (anglais, chinois, persan. (La difficulté augmente avec des langues ou des dialectes plus rares).
Spécialisations : Tous les dialectes sont considérés comme une spécialisation.

Lorsqu'un personnage choisit une langue, il doit la choisir comme une compétence à part entière. En développer une autre consistera à prendre plusieurs fois Langue. Tous les personnages commencent avec 3D dans leurs langues maternelles.

Loi

Temps : 1 action
Difficulté : Facile pour connaître les informations de base. (La difficulté augmente avec leurs complexités).
Spécialisations : Domaines particuliers du droit exemple : Délits, droit pénal, droit constitutionnel, etc.

Avec cette compétence un personnage comprend le fonctionnement juridique d'une institution et ce qui doit être fait pour se conformer à ses lois. Des personnages particulièrement habiles pourront s'en servir pour se défendre (ou défendre autrui) lors d'un procès, les manipuler pour accéder à des informations ou faire peser le poids de l'autorité sur un pnj. Sion a un ensemble de lois qui différent de la matrice. Les personnages qualifiés dans un domaine de loi au sein de la matrice, ne le seront pas dans Sion, et vice versa.

Orientation Matricielle

Temps : 1d6 rounds
Difficulté : Variable
Spécialisations : Un type de tache.

La compétence Orientation Matricielle permet à un personnage accédant à la matrice, et ce qu'il soit en dehors ou en dedans ; de savoir exactement quelle partie physique du réseau corresponds à un emplacement dans la matrice. De plus, cela leur permet de retracer où de savoir si quelqu'un d'autre a accédé à la matrice par ce point. Pour utiliser cette compétence, le personnage doit se concentrer pendant 1d6 rounds.

Exemple 1 : Alors qu'il est dans la matrice Chipset surveille un candidat possible pour la résurrection. Il utilise orientation matricielle sous une difficulté Moyenne (il a pris le temps de faire des recherches) et arrive à situer où est branché le corps de ce futur enfant de Sion.

Exemple 2 : Chipset et son équipage pourchassent un programme renégat particulièrement rusé. Ils décident de le détruire en passant par le monde réel en découvrant où se trouve le nœud sur le lequel son programme est installé. Chipset utilise orientation matricielle sous une difficulté Très Difficile et apprend que le programme est installé dans une forteresse de données fortement gardée située dans ce qui était autrefois Paris. Il n'y a plus qu'à.

.

Sciences

Temps : 1 action à plusieurs heures
Difficulté : Facile, mais augmente avec des théories scientifiques plus complexes ou obscures
Spécialisations : Domaines d'études particuliers : physique, chimie, biologie, etc.

Les sciences représentent les connaissances dans des domaines tels que la physique, les mathématiques, la chimie, la biologie etc.

Survie

Temps : 1 test par scène
Difficulté : Variable
Spécialisations : Habitats particuliers : forêt, jungle, urbain, aquatique, désert, arctique, etc.

Un personnage avec cette compétence peut tenter de supporter les rigueurs du monde naturel dans un certain nombre d'environnements et de situations. La compétence est utilisée lorsque le personnage doit trouver de la nourriture, un abri, ou prendre d'autres mesures pour survivre dans la nature. Notez que la survie ne couvre que ce qui est nécessaire à la subsistance. Si vous voulez construire une belle maison, vous feriez mieux d'apprendre l'artisanat : la menuiserie ou quelque chose de similaire. La difficulté augmente en fonction de l'hostilité de l'environnement et s'il a d'autre personnages dont il doit assurer la subsistance.

Tactique

Temps : 1 action
Difficulté : Elle dépend de la situation, souvent utilisé en opposition contre la compétence de commandant des forces ennemies.

Spécialisations : Un type particulier d'unité : infanterie, cavalerie APU, manœuvres de vol stationnaire, etc.

Cette compétence est utilisée chaque fois qu'un commandant tente de guider ses troupes au combat. Il peut également être utilisé pour deviner la stratégie d'un adversaire et prédire les moyens d'attaque.

Théologie

Temps : 1 action
Difficulté : Facile pour les religions courantes. La difficulté augmente pour les systèmes de croyance plus obscurs ou les pratiques secrètes.
Spécialisations : Une religion spécifique (catholicisme, bouddhisme, croyances messianiques matricielles, etc.)

Cette compétence représente les connaissances d'un personnage sur les croyances métaphysiques et leurs homologues dogmatiques. Le personnage possédant cette compétence connaît non seulement les croyances sous-jacentes, mais aussi les pratiques, les textes et les artefacts importants qui y sont associés.

Volonté

Temps : 1 action
Difficulté : Variable
Spécialisations : Aucune.

La volonté représente la force de caractère du personnage et sa capacité à résister aux influences extérieures. Les personnages doivent faire des tests de Volonté pour éviter les tentations, combattre le pouvoir des drogues suggestives et rester conscients lorsqu'ils sont physiquement faibles ou sous l'effet d'une douleur extrême.

MECANIQUE

Armored Power Unit (S)

Temps : 1 action
Difficulté : Facile pour le pilotage de base. Un terrain particulièrement accidenté ou des manœuvres compliquées peuvent nécessiter un seuil de difficulté plus élevé.
Spécialisations : Un modèle d'exosquelette spécifique.

Avec cette compétence, le personnage sait comment piloter les fameux Armored Power Unit (A.P.U.) utilisés pour défendre Sion. Debout dans un engin de plus de six mètres de haut et armés de lourdes mitraillette de type Gatling, les A.P.U. demeurent la dernière ligne de défense contre les machines. Bien que les A.P.U. soient soit rarement utilisés lors des assauts contre les machines, ils se sont révélés très utiles pour contenir le flux incessant de calmars lors du premier assaut de la ville. Il existe d'autre versions d'exosquelettes plus spécifiques. Ils sont conçus pour être utilisés lors d'opérations de construction ou de manutention lourde.

Armement Embarqué

Temps : 1 Action
Difficulté : Variable
Spécialisations : Un type de véhicule spécifique : Bombardier, Tank etc.

Cette compétence couvre toutes les armes qui sont installées de manière permanente dans un véhicule. Y compris les I.E.M. des hovercrafts.

Armement Monté

Temps : 1 action
Difficulté : Dépend de la portée (voir la section Combat)
Spécialisations : Un type d'arme : Canon de 20 mm, lance-missiles, etc.

Cette compétence est utilisée lorsqu'un personnage tire avec une arme lourdes montées sur l'affut d'un véhicule, comme une mitrailleuse lourde montée sur une jeep ou un hélicoptère.

Communication

Temps : 1 round.
Difficulté : Facile
Spécialisations : Aucune.

Représente la familiarité du personnage avec diverses formes d'appareils de communication, la meilleure façon de les utiliser ou de les réparer.

Conduite auto

Temps : 1 action
Difficulté : variable
Spécialisations : Un type particulier de véhicule à 4 roues (ou plus), tels qu'une voiture de sport, une limousine, un camion, etc.

Conduite auto s'applique à la conduite de véhicules de tourisme ordinaires, elle ne vous permettra pas de piloter un tank, celui-ci faisant l'objet d'une autre compétence.

Conduite moto

Temps : 1 action
Difficulté : Variable
Spécialisations : Un type particulier de véhicule à 2 ou 3 roues, tel qu'une moto, un VTT, un side-car etc.

Comme son nom l'indique, cette compétence représente la capacité qu'a un personnage à piloter tout types de 2 roues avec ou sans side-car. En raison de leur vitesse, de leur capacité à se faufiler un peu partout, les motos sont souvent le moyen de transport privilégié parmi les hackeurs en mission dans la matrice.

Equitation

Temps : 1 action
Difficulté : Facile à Très Difficile lors de manœuvre acrobatique. La difficulté varie aussi en fonction des conditions de monte, du terrain et des conditions météorologiques.
Spécialisations : Un type d'animal.

Cette compétence est utilisée pour monter les cheval et leurs semblables (ânes, mules, etc.). Peu d'habitants de Sion ont déjà vu un cheval - que ce soit dans Matrix ou dans le monde réel. Mais certains hackeurs de la Matrix aiment apprendre cette compétence pour les missions back-country* dans la Matrix.

* arrière-pays

Navigation

Temps : 1 à plusieurs rounds, selon la longueur et la complexité du tracé.
Difficulté : Facile à Moyen, selon les informations disponibles pour le navigateur (cartes, boussole, position actuelle, etc.).
Spécialisations : Un environnement particulier : terrestre, aquatique, souterrain, extra-atmosphérique, etc.

Un personnage qualifié en navigation peut utiliser toutes les informations disponibles pour discerner où il se trouve et tracer la meilleure route pour arriver à un autre endroit. Il peut lire des cartes, des instruments, effectuer les calculs nécessaires, corriger les erreurs et éviter de se perdre. Même sans

cartes ni équipement, ce personnage peut utiliser des indices (comme le soleil ou les étoiles) pour déterminer son emplacement et tracer un itinéraire.

Pilotage Avion

Temps : 1 action
Difficulté : Variable. Des conditions météorologiques difficile et/ou certaines manœuvres particulièrement compliquées (par exemple : essayer de passer entre deux pics de montagne, larguer du matériel correctement sur une cible etc.)
Spécialisations : Un type particulier d'avion, tels que les avions à hélices, les jets, etc.

Cette compétence permet à un personnage d'effectuer toutes les taches requises pour piloter un avion - y compris la lecture et la navigation aux instruments, les vérifications mécaniques de base, les communications radio et le pilotage proprement dit.

Pilotage Hélicoptère

Temps : 1 action
Difficulté : Variable. Des conditions météorologiques difficile et/ou certaines manœuvres particulièrement compliquées peuvent augmenter la difficulté (par exemple, stabilisé l'hélicoptère pendant que quelqu'un essaie de sauter sur le train d'atterrissage, etc.).
Spécialisations : Un type particulier d'hélicoptère.

Pilotage d'hélicoptère permet à un personnage d'effectuer toutes les taches nécessaires pour piloter un d'hélicoptère - y compris la lecture et la navigation aux instruments, les vérifications mécaniques de base, les communications radio et le pilotage proprement dit.

Pilotage Hovercraft (S)

Temps : un round
Difficulté : Variable. Des conditions météorologiques difficile (vent, etc.) et certaines manœuvres particulièrement compliquées peuvent augmenter la difficulté (Par exemple, prendre un virage particulièrement serré lors d'une poursuite dans les égouts, etc.)
Spécialisations : Un type d'hovercraft particulier, tels que les Overtrucks, Hovertanks et les Hoverships.

Pilotage Hovercraft permet de piloter tout véhicule qui s'appuie sur la technologie des répulseurs comme mode de propulsion.

Pilotage Tank

Temps : 1 action
Difficulté : Variable. Un terrain difficile et/ou certaines manœuvres particulièrement compliquées peuvent augmenter la difficulté. (Par exemple, franchir un pont étroit)
Spécialisations : Un type particulier de véhicule blindé ou de char.

Tank couvre la formation aux véhicules de combat blindés militaires se servant de chenilles comme mode de propulsion.

Senseurs

Temps : 1 action
Difficulté de base : Variable. La distance et des interférences peuvent augmenter la difficulté.
Spécialisations : Un type de senseurs (radar, détecteurs de mouvement, etc.)

Senseurs englobe toutes les compétences nécessaires à l'utilisation des instruments de détection, tels que les radars et autres scanners. Il peut également être utilisé pour concevoir des contre-mesures.

Actions Multiples

Temps : L'utilisation de cette compétence ne compte pas comme une action.
Difficulté : Dépend du nombre d'actions ajoutées (voir ci-dessous)
Spécialisations : Certains types d'actions, comme tirer et esquiver, piloter un aéroglisseur tout en tirant avec des armes, etc.

Cette compétence permet de tenter plusieurs actions sans subir la pénalité liée à l'exécution de plus d'une action par round. Elle n'est utile que pour des actions requérant un test, pas pour marcher et mâcher un chewing-gum en même temps par exemple.

DIF.	BONUS
20	Une action additionnelle
30	Deux actions additionnelles

Commandement

Temps : 1 action
Difficulté : Variable. En fonction de la situation et du moral des troupes.
Spécialisations : Un type de troupe : infanterie, cuirassés, robots sentinelles, etc.

Avec cette compétence, un personnage peut gérer, diriger et mobiliser les gens dans une grande variété d'activités. Il sait comment donner des instructions claires, inspirer l'obéissance et obtenir une réponse rapide. Dans le feu de l'action, un commandant compétent est essentiel.

Dissimulation

Temps : 1 action à plusieurs rounds en fonction de la taille de l'objet.
Difficulté : Variable en fonction de la taille de l'objet.
Spécialisations : Un type d'objet ou de cargaison.

Avec cette compétence un personnage peut tenter de dissimuler des objets et empêcher leurs détections. Un personnage doué sera en mesure de cacher facilement des armes sur lui et connaîtra les diverses astuces qui lui permettront de tromper les détecteurs ; de plus il connait toutes les techniques qu'utilisent les contrebandiers (Trappes, Faux fonds, etc.) pour dissimuler leurs cargaisons.

Furtivité

Temps : 1 action
Difficulté : Facile. Peut-être plus difficile selon les conditions ou de ce que le personnage porte.
Spécialisations : Un type de milieu ; Forêt, Urbain, Aquatique, etc.

Cette compétence est utilisée pour tenter de passer inaperçu. Elle englobe aussi bien le fait de marcher silencieusement, que de se cacher dans l'ombre ou dans une foule. Un personnage utilisant cette compétence se déplace à mi-vitesse (marche). Pour se déplacer rapidement tout en restant furtif, le personnage devra faire son jet sous un niveau de difficulté supérieur, indépendamment des modificateurs liés à la situation.

Foi (S)

Temps : 1 action
Difficulté : Dépend de la situation (voir ci-dessous)
Spécialisations : Aucune

La foi représente la capacité du personnage à se convaincre que la matrice n'est rien de plus qu'une simulation. Plus cette certitude grandit en lui, et plus il sera susceptible de lui résister et de la contrôler. C'est une compétence importante car elle a de nombreuse application.

Control pourra demander à un joueur de faire un test à certains moments cruciaux, Comme lorsque son personnage meurt dans la matrice, un jet de foi pourra peut-être lui sauver la vie.

Lorsque le joueur utilisera certaines compétences matricielles dont la fonction consiste essentiellement à ignorer certaines règles. Comme la simulation de gravité, et de blessures par exemple.

Le joueur pourra se servir de cette compétence en remplacement du jet de perception pour se débarrasser de ses points de scepticisme. Se substituer au test du de volonté pour résister aux illusions de la matrice. La difficulté étant définie selon le degré de réalisme de la situation dans la matrice.

Investigation

Temps : 1 round à plusieurs jours.
Difficulté : Variable, selon les circonstances. Facile pour les vérifications générales des antécédents et la recherche. Difficile de sonder des secrets profonds et sombres.
Spécialisations : Domaines d'enquête particuliers : criminalité, médecine légale, recherche savante, etc.

Personnage formé à la recherche d'indices, à suivre des traces de papier complexes et à assembler des pièces d'énigmes disparates. Cette compétence est souvent utile pour repérer des criminels, découvrir des motivations cachées derrière des transactions commerciales douteuse et découvrir la vérité derrière l'illusion.

Jeux

Temps : 1 action à plusieurs heures en fonction du type de jeu.
Difficulté : Variable, Facile pour les jeux simples jusqu'à très difficile pour les jeux très complexes. Peut être utilisé comme en opposition contre d'autres joueurs.
Spécialisations : Jeux particuliers : Poker, Blackjack, etc.

Le jeu est assez courant dans le monde réel et dans la matrice. Dans le monde réel, il est généralement peu utilisé pour gagner de l'argent. Mais plutôt pour gagner des objets ou des services.

Marchandage

Temps : 1 action
Difficulté : Jet en opposition Marchandage contre marchandage ou Volonté -10.
Spécialisations : Négociation sur certains articles : armes, nourriture, navires, etc.

Marchandage représente la capacité du personnage à négocier à peu près n'importe quoi. Dans Sion, presque tout est à vendre et les commerçants ont tendance à être astucieux. Sans cette compétence, les personnages peuvent se retrouver à payer bien plus qu'ils ne le devraient pour obtenir des biens et services. La réévaluation du prix dépend du résultat du jet du PJ par rapport à celui du pnj selon les modalités reprises dans le tableau ci-à -coté

Ecart	Remise/augmentation Prix
>3X	÷2
>2X	-25%
>	-10%
0	Prix de base
<	+10%
<2X	+50%
<3X	X2

Manipulation

Temps : 1 action
Difficulté : Jet en opposition manipulation contre manipulation ou contre volonté, celui qui perd est dupé et doit agir en conséquence.
Spécialisations : Certains types de manipulation déguisement, baratin, contrefaçon, etc.

La manipulation englobe l'ensemble des techniques dont la finalité et de tromper une personne, la capacité d'un personnage à manipuler la vérité dans son seul intérêt.

Performance Artistique

Temps : Variable. Un seul jet pour une performance entière.
Difficulté : Variable, dépends de la qualité de prestation visée et de la complexité de l'art utilisé.
Spécialisations : Un Art du spectacle particulier : musique, comédie, arts visuels, etc.

Avec Performance artistique, un personnage peut tenter n'importe quelle forme d'art. Du chant, de la danse à la sculpture, le personnage peut s'exprimer et pourra se faire un ou deux dollars au passage, qui sait ?

Persuasion

Temps : 1 round.
Difficulté : F. Les cibles peuvent faire des jets de volonté en opposition pour définir une difficulté.
Spécialisations : Aucune

La persuasion mesure la capacité d'un personnage à convaincre les autres de n'importe quoi. Cela n'inclut pas la capacité d'aboyer des ordres (voir Commandement), mais plutôt de débattre avec logique, de faire appel à la sympathie et de convaincre verbalement les autres de voir les choses à la manière du personnage.

Pistage

Temps : 1 action
Difficulté : Variable
Spécialisations : Un type de milieu ; Forêt, Urbain, polaire, désert etc.

Pistage représente l'habileté de suivre et d'attraper des proies. Cela n'inclut pas la capacité de l'abattre ou de faire un piège (ce sont des compétences différentes). Cependant, le personnage peut détecter de petites traces, estimer le temps écoulé depuis que la proie est passé dans le coin et faire des suppositions éclairées sur la condition de l'animal. Bien que ce ne soit pas l'objectif principal de cette compétence, le personnage peut bien sûr s'en servir pour traquer un humain.

Psychologie (A)

Temps : Dépend de la difficulté (voir ci-dessous).
Difficulté : Opposition Psychologie contre volonté. Des modificateurs de difficulté supplémentaires peuvent être appliqués selon le tableau ci-joint.
Spécialisations : Détecter certains types de comportement tels que le mensonge, l'inquiétude, la colère, l'appréhension, la culpabilité, etc.

Avec Psychologie un personnage peut faire une estimation éclairée de l'état émotionnel et mentale d'un pnj. Plus le psychologue passe de temps à l'étudier et plus il a de chance de tirer des conclusions précises.

OBJECTIF	DIF.
Émotions de surface	+0
Émotions ou pensées que la cible tente activement de cacher	+5
Émotions ou pensées que la cible nie à propos de...	+10
Émotions ou pensées que le sujet ne sait même pas avoir (secrètement amoureuse de quelqu'un, etc.)	+15
Tenter d'utiliser cette compétence en un seul round	+15
Passer 3 rounds pour utiliser cette compétence.	+5
Passer 5 rounds en utilisant cette compétence	+0
Interviewer la cible (poser des questions personnelles).	-15
Observer le sujet de près pendant plus d'une heure.	-10

Recherche

Temps : à la discrétion du/de la maitre de jeu. Cela dépend de la taille de la zone de recherche et de ce qui et ce qui est recherché.
Difficulté : Variable
Spécialisations : Aucune.

La recherche représente la capacité du personnage à détecter des indices, à remarquer de petits détails et à être attentif à son environnement. Cette compétence sera utilisée aussi bien pour rechercher un livre dans une bibliothèque, que pour trouver une cache dans une pièce.

VIGUEUR

Bagarre

Temps : 1 action
Difficulté : TF
Spécialisations : Aucune

Bagarre couvre le combat au corps à corps, il est moins gracieux que les arts martiaux mais peut être tout aussi efficace. Un personnage fera des dégâts égaux à sa FOR + 10 par 10 points au-dessus du seuil de difficulté.

Note : Cette compétence peut être acheté sous l'attribut COO

Escalade

Temps : 1 round (mais Control peut décider de faire plusieurs tests pour une escalade complète.
Difficulté : Moyen, La difficulté peut être augmentée si le personnage est surchargé ou porte une armure.
Spécialisations : Différentes surfaces ou structures : bâtiments, arbres, parois rocheuses.

Alors que l'escalade couvre l'acte réel de grimper, elle peut également être utilisé lorsqu'un personnage essaie de s'accrocher au capot d'une voiture en excès de vitesse ou se tenir à la seule Vigueur de ses jambes au patin d'un hélicoptère en décollage, etc.

Saut

Temps : 1 action. (Pour des sauts particulièrement longs, le Control devra adapter la difficulté d'autres actions que le joueur tenterait alors que son personnage est dans les airs.
Difficulté : La distance parcourue dépend du résultat du jet de saut. Voir le tableau ci-dessous
Spécialisations : Aucune.

Le saut n'est pas vraiment une compétence académique, mais c'est un talent qui peut être cultivé. Vous remarquerez peut-être que la progression de la distance parcourue en fonction du résultat est quelque peu étrange. C'est parce que presque tout le monde peut sauter une certaine distance sans entrainement, mais seules quelques rares athlètes sont vraiment capables de sauter très haut ou très loin. Un jet de 40 est à peu près le maximum qu'un sauteur olympique puisse obtenir (en supposant qu'il n'utilise pas de Chi ou de points de personnage) cela suppose une Vigueur de 40 + Compétence de saut de 60 (classe mondiale) et une moyenne de 4 ou plus à chaque dé.

Au-delà de 50, la distance augmente considérablement. En effet, l'athlète ne peut aller aussi loin que s'il est aidé par la technologie (cybernétique) ou par d'autres moyens "surhumains" (compétences matricielles, Chi ou points de personnage). Par ailleurs, je recommande au CONTROL qu'un résultat de 40 soit le maximum autorisé pour tout personnage non augmenté (cela inclut l'utilisation du Chi et des PP) parce que les lois de la physique et de la gravité doivent s'appliquer et qu'il n'y a tout simplement aucun moyen pour un humain normal de sauter sur une distance de 15 m.

Distances et difficultés de saut

Résultat	Distances approx. Parcourue
5	Horizontal : environ 60 cm. Vertical : environ 90 cm
10	Horizontal : environ 1.20 m Vertical : environ 1.20 m
15	Horizontal : environ 1.80 m Vertical : environ 1.50 m
20	Horizontal : environ 3 m Vertical : environ 1.80 m
25	Horizontal : environ 4.50 m Vertical : environ 2 m
30	Horizontal : environ 6 m Vertical : environ 2.5 m
35	Horizontal : environ 7.50 m Vertical : environ 3 m
40	Horizontal : environ 9 m (Record du monde actuel) Vertical : environ 3.50 m
50	Horizontal : environ 12 m Vertical : environ 4.5 m

Au-delà de 50, un sauteur ne peut atteindre ces distances que s'il est aidé par la technologie. L'utilisation du Chi ou de PP n'est pas autorisée.

60	Horizontal : environ 23 m Vertical : environ 10 m
70	Horizontal : environ 30 m Vertical : environ 15 m
80	Horizontal : environ 38 m Vertical : environ 23 m

Pour chaque 5 supplémentaires, ajoutez environ 7.5 mètres au résultat.

Levage

Temps : 1 action

Difficulté : Variable, dépend du poids et de l'encombrement de l'article.

Spécialisations : Aucune

Le levage représente plus une capacité innée qu'une compétence acquise, bien que l'on puisse toujours apprendre la bonne façon de soulever un objet encombrant ou massif. La difficulté dépend du poids de l'objet. Le tableau ci-dessous donne une idée de la difficulté à appliquer pour soulever un objet selon son poids. Les personnages pourront augmenter celui-ci en fonction de la méthode de levage. Exemple : en développé-couché ce sera environ 3x le poids.

Poids en Kg.	Difficulté
10	Très Facile
30	Facile
60	Moyen
90	Difficile
120	Très difficile
150	Héroïque

5 points de difficulté en plus par 20 Kg supplémentaires.

Endurance

Temps : Na

Difficulté : Variable. Commence par Facile mais augmente de 5 à chaque nouveau jet.

Spécialisations : Une forme particulière d'exercice (escalade, course à pied, natation, etc.) ou de contrainte (épuisement, drogues, torture, etc.).

Les personnages doivent faire des tests d'Endurance lorsqu'ils s'exercent physiquement et commencent à repousser ses limites. Le Control peut décider quand les jets sont appropriés. Par exemple, si un personnage poursuit un voleur à travers un tunnel d'égout, il fera un jet de course. Si la poursuite se poursuit pendant un certain temps, il demandera au personnage de faire un jet d'Endurance. S'il échoue, il devra arrêter de courir pour reprendre son souffle. La difficulté des jets devrait augmenter avec le temps de l'effort physique.

Nage

Temps : 1 action.

Difficulté : F à la piscine, des conditions particulières comme nager dans une eau agitée, ou en maintenant quelqu'un hors de l'eau etc. rendent la nage plus difficile

Spécialisations : Aucune.

C'est toujours une bonne chose de savoir nager, vous ne trouvez pas ?

Artisanat

Temps : 1 round à plusieurs jours pour terminer un projet.

Difficulté : Variable

Spécialisations : Domaines particuliers dans le domaine de l'artisanat. Par exemple, un personnage qui chois Menuiserie pourra par exemple prendre la spécialisation marqueterie.

Lorsqu'un joueur choisit l'artisanat pour son personnage, il doit choisir un domaine d'expertise particulier comme par exemple menuiserie, maçonnerie, céramique, couture, etc. Le personnage est considéré comme non qualifié dans tous les autres domaines de cette catégorie. Ces compétences sont extrêmement utiles dans le monde réel et les personnages peuvent souvent troquer leur compétence artisanale contre des biens et services.

Codage

Temps : 1 round à plusieurs heures selon l'action tentée.
Difficulté : Voir tableau
Spécialisations : Un Langage de programmation particulier : Code Matrix, HTML, C, Java, Etc.

Le Codage représente les compétences nécessaires pour créer un nouveau code qui peut être utilisé sur n'importe quel système informatique. Le code doit être conforme au langage que le système comprendra. Ainsi, un programmeur qui espère manipuler des systèmes informatiques au sein de la matrice, par exemple ceux qui exécutent le système d'exploitation UNIX, doit être familier avec les langages de programmation compris par ce système d'exploitation. De même, un programmeur devra quasiment toujours utiliser une partie du code de la matrice pour créer des programmes qui s'y exécuteront.

Les pirates de Sion ont généralement une grande bibliothèque de programmes préconfigurés à utiliser lors d'une mission dans la matrice. Ainsi, un opérateur n'a pas besoin de créer un programme pour les armes à feu, armures ou explosifs courants utilisés par les combattants en missions. Il lui suffit de localiser le fichier programme dans son ordinateur et de l'uploader dans le Construct. Cette action nécessite un jet Facile sous la compétence informatique.
Les programmes peuvent être copiés à partir de la matrice pour une utilisation ultérieure. Par exemple, si un combattant tient une arme particulière quand il quitte la Matrice (via une ligne fixe), la routine qui régit le comportement de cette arme dans la Matrice sera copiée sur les ordinateurs du nœud et sera accessible à nouveau ultérieurement.
Il est possible de créer des logiciels autonomes dans la matrice. Ceux-ci peuvent être faits pour ressembler à des êtres humains (bien qu'ils puissent également prendre d'autres formes). La plupart des programmes autonomes sont très basiques et ont une I.A. extrêmement limitée. Ces I.A. ont tendance à adhérer très strictement à des règles et directives très particulières et ne s'écarteront pas de leur code de commande. Les plus élémentaires de ces programmes sont rarement considéré comme des humains " mais lorsqu'ils le sont, ils apparaissent souvent aux yeux de leurs interlocuteurs comme des bureaucrates zélés et très stricts. Cependant, certains programmes autonomes ont des paramètres de comportement plus étendus et sont capables d'apprendre et de développer des comportements uniques. Les agents en sont un. Il est possible pour un codeur de créer de tels programmes autonomes et de les libérer dans la matrice. Cependant, la plupart des programmes "déviants" se suppriment d'eux-mêmes ou sont recherchés et supprimés par le système. Il est extrêmement improbable qu'un codeur humain puisse créer un programme aussi autonome et intelligent qu'un

agent ou certains des autres programmes de haut niveau existant dans la matrice. Certains de ces programmes, tels que l'Architecte et l'Oracle, ont été créés au début de la matrice pour faciliter la construction d'un système qui serait acceptable pour la plupart des humains qui y sont branchés. D'autres programmes autonomes, tels que le maitre des clef, Séraphin, Perséphone ou les jumeaux, sont très intelligents et extrêmement autonomes, souvent doté de leurs propres motivations, stratégies et émotions. Néanmoins, il n'est pas inconcevable qu'un codeur extrêmement talentueux puisse créer un programme suffisamment sophistiqué pour apprendre et atteindre un tel niveau au niveau d'autonomie.

Difficulté	Exemple
5 à 10	Écrire un programme de base pour un système d'exploitation "primitif" tel que Windows 10 dans la matrice.
10 à 15	Écrire un programme de trace pour la matrice ; accès et gestion complexes des données. Des objets simples comme un couteau par exemple etc.
20	Logiciels autonomes construit sur base d'une I.A. rudimentaire. Exemple : La belle blonde en rouge. Un objet codé aux effets complexes. Exemple : La pilule rouge, une part de gâteau orgasmique.
25 et +	Programmes complexes et autonomes dont le code est créé de toute pièce.

Cybernétique (S)

Temps : 1 round à plusieurs heures ou jours.
Difficulté : Facile pour effectuer une réparation ou un diagnostic de base. Moyen pour effectuer des mises à niveau modestes ou pour réparer des systèmes légèrement endommagés. Difficile pour réparer des systèmes fortement endommagés auquel il reste un quart des points structurels). Très difficile à réparer des systèmes saccagés auquel il reste 0 point structurel ou pour installer un nouvel implant cybernétique.
Prérequis : Electronique 3D, Médecine 3D, (pour implanter ou retirer un implant cybernétique).
Spécial : Un personnage avec des implants cybernétiques peut utiliser cette compétence comme une compétence régulière (non avancée) pour travailler uniquement sur ses implants. Cela représente une compréhension de base de l'équipement qui a été placé dans le corps du personnage (pour effectuer les réparations de base et l'entretien). Le personnage n'a pas besoin de remplir de conditions préalables (sauf avoir au moins un implant).

La cybernétique comprend le développement, la maintenance et la mise à niveau des systèmes cybernétiques, y compris la façon dont ils peuvent être intégrés dans le corps. Lorsqu'il opère sur un cyborg pour réparer ou implanter des systèmes cybernétiques, le chirurgien doit faire un jet de cybernétique et de médecine : Chirurgie approprié. Les pirates de la matrice savent généralement comment prendre soin de leurs implants cybernétiques (nettoyage et diagnostic), mais ne peuvent pas effectuer des actions complexes comme la suppression ou les mises à niveau.

Démolition

Temps : 1 round à plusieurs minutes.
Difficulté : Variable
Spécialisations : un type d'explosifs.

Un personnage expérimenté en démolition est capable de reconnaître, de construire et de désarmer des bombes de toutes sortes. C'est une compétence très dangereuse à utiliser, car l'échec entraîne souvent une détonation. Quoi qu'il en soit, il vaut généralement mieux tenter de désarmer une bombe que de simplement la laisser exploser ! Cette compétence peut également être utilisée pour fabriquer des explosifs et des minutions d'armes lourdes : Exemple : les mini-roquettes préparées par Zee dans Matrix : Révolutions).

Électronique

Temps : 1 round
Difficulté : Variable
Spécialisations : Un type d'appareil électronique : optique ; Générateurs I.E/M ; la construction d'appareils de communication, etc.

L'électronique représente une connaissance approfondie des choses avec des fils et de pattes...Les transistors. Condensateurs, diodes et autres Memristors n'ont aucuns secrets pour vous.

Informatique

Temps : 1 round à plusieurs heures selon l'action tentée.
Difficulté : Facile pour accéder aux informations de base et exécuter des programmes. Augmente avec des actions complexes comme du piratage. Exemple : de Difficile à Héroïque pour casser une clef de cryptage.
Spécialisations : Actions particulières : Pirate la Matrice (en utilisant les ordinateurs complexes et les programmes nécessaires pour pénétrer dans le code de la matrice), Craquer un code (utiliser des programmes pour pénétrer dans les ordinateurs "modernes"), déchiffrement, etc.

Informatique représente une capacité globale à utiliser et à manipuler des ordinateurs. Le personnage peut accéder à des fichiers, charger des programmes et manipuler des ordinateurs pour obtenir une grande variété d'informations que ce soit via la matrice ou Internet une fois qu'il est dans la matrice. Les ordinateurs du monde réel sont beaucoup plus complexes que ceux utilisés par les personnages lorsqu'ils se trouvent à l'intérieur de la matrice. Ainsi, un esprité libéré peut subir des pénalités lorsqu'il utilise un ordinateur du monde réel les premières fois. Cette compétence peut également être utilisée pour diagnostiquer des problèmes ou proposer des améliorations. Enfin, bien que cette compétence donne la capacité d'utiliser correctement les ordinateurs, elle ne reflète aucune capacité à créer réellement des programmes cette capacité faisant l'objet d'une compétence différente à développer (voir Programmation).

Mécanique

Temps : 1 action pour une tache mineur à plusieurs heures pour la plupart des réparations. Les projets plus importants prendront des jours.
Difficulté : Variable
Spécialisations : un type de machines Exemple : véhicules de tourisme, caravanes, avions, etc.

La mécanique est en quelque sorte une compétence fourre-tout pour les réparations physiques des unités mécaniques. Elle s'applique généralement aux pièces mobiles et à leurs moteurs. Electronique doit être utilisée pour les systèmes comportant et bien... de l'électronique pardi.

Médecine

Temps : 1 round à plusieurs heures ou jours.
Prérequis : Sciences 4D, Premiers soins 5D, Education 4D.

Difficulté : Voir section Actions et Combats pour plus de détails.
Spécialisations : Domaines particuliers : cardiologie, chirurgie, cybernétique, etc.
Spécial : le niveau dans la compétence défini les limites de ce que peut faire un personnage. On ne laisse pas un étudiant en première année de médecine faire une opération à cœur ouvert. Le tableau ci-dessous vous aidera à vous faire une idée.

NIV	Equivalence
1D	Etudiant en 1er année de médecine
2D	Interne ou infirmières
3D	Médecin généraliste
4D	Spécialiste
5D	Chirurgien
6D	Expert mondial

La médecine représente l'ensemble des sciences et des procédures médicales allant du simple diagnostic d'un rhume jusqu'à la microchirurgie en passant par l'expérimentation et le développement. Lorsqu'un personnage utilise la compétence Médecine pour effectuer les premiers soins et les procédures d'urgence de base (y compris la chirurgie légère), il peut ajouter son niveau dans la compétence Premiers Soins. En outre, Il peut ajouter sa compétence médecine aux jets de Sciences lors de la réalisation d'expériences biologiques. Enfin, il pourra aussi l'ajouté a sa compétence recherche lors d'une recherche médicale.
Le CONTROL peut autoriser le personnage à suivre certaines spécialisations en médecine sans avoir à satisfaire aux prérequis. Ainsi, il peut être utile pour un membre d'équipage de connaitre le protocole qui permet de traiter une personne nouvellement extraite de la matrice, même s'il n'a pas les connaissances médicales pour effectuer un plus large éventail de procédures.

Premiers Soins

Temps : 1 round pour chaque niveau de blessure subi par le patient. Cela prend plus de temps de soigner les personnes les plus blessées.
Difficulté : Voir section Actions et combat : guérison (premiers soins).
Spécialisations : Un type de blessure : blessure par balle ; OS cassés ; empoisonnement, etc.

La formation en premiers soins donne à un personnage les connaissances nécessaires pour soigner les blessures et les maladies mineures (telles que nausées et maux de tête). Le personnage sera familiarisé avec l'utilisation de fournitures médicales de base, telles que les bandages et les antiseptiques, mais ne pourra pas effectuer de chirurgie ou d'autres procédures complexes.

Récupération

Temps : Plusieurs rounds, selon la nature de la récupération.
Difficulté : Variable, dépend de la fragilité de la pièce à récupérer et des outils disponibles.
Spécialisations : Groupes particuliers d'articles, tels que des ordinateurs, des pièces d'aéroglisseur, des armes, etc.

Le personnage utilise sa compétence Récupération lorsqu'il tente de récupérer des objets utiles de ce que d'autres considéreraient comme des déchets. Cette compétence peut être utilisée à la fois dans et hors de la matrice. En fait, il est vital pour la survie continue de Sion que des gens ingénieux récupèrent la technologie du passé.

Réparation d'Armes

Temps : Plusieurs minutes à quelques heures.
Difficulté : Facile, peut être augmenté en fonction de la complexité de l'arme et de la quantité de dégâts infligés.
Spécialisations : Groupes d'armes : armes à feu ; armes lourdes ; armes montées etc.

Cette compétence représente la capacité de diagnostiquer un problème avec une arme et de le résoudre. Elle peut également être utilisée pour améliorer ou même construire de nouvelles armes.

Réparation d'armure

Temps : De plusieurs minutes à plusieurs heures, selon l'étendue des dégâts et la complexité de l'armure.
Difficulté : Facile pour les réparations simples à Très Difficile pour la reconstruction d'une armure complète.
Spécialisations : Un type particulier d'armure.

Ce personnage est très familier avec diverses formes de protection personnelle et d'armure et peut réparer ou construire de tels objets avec précision et rapidité.

Réparation d'Ordinateur

Temps : Plusieurs minutes à quelques heures.
Difficulté : Facile pour les réparations et les mises à niveau de base (échange de RAM, ajout d'un nouveau lecteur). La difficulté augmente avec un diagnostic complexe ou la complexité de la machine (les ordinateurs utilise par les machines sont beaucoup plus complexes que ceux utilisés dans le monde créé par la matrice (ordinateurs "modernes" comme IBM et Mac)).

Avec cette compétence, le personnage peut tenter toutes les formes de réparations, mises à niveau et même la construction de nouveaux ordinateurs. Cela fonctionne à la fois dans le monde réel et dans la matrice, bien que les personnages qui ont été réanimés doivent souvent étudier et apprendre comment fonctionnent les ordinateurs du monde réel avant de pouvoir les réparer efficacement. Les personnages équipés de l'électronique peuvent tenter de réparer certaines parties des ordinateurs (en remplaçant une source d'alimentation, par exemple), mais ne comprendront pas comment fonctionne un ordinateur et ne seront pas en mesure de réparer les dommages importants ou compliqués.

Robotique (S)

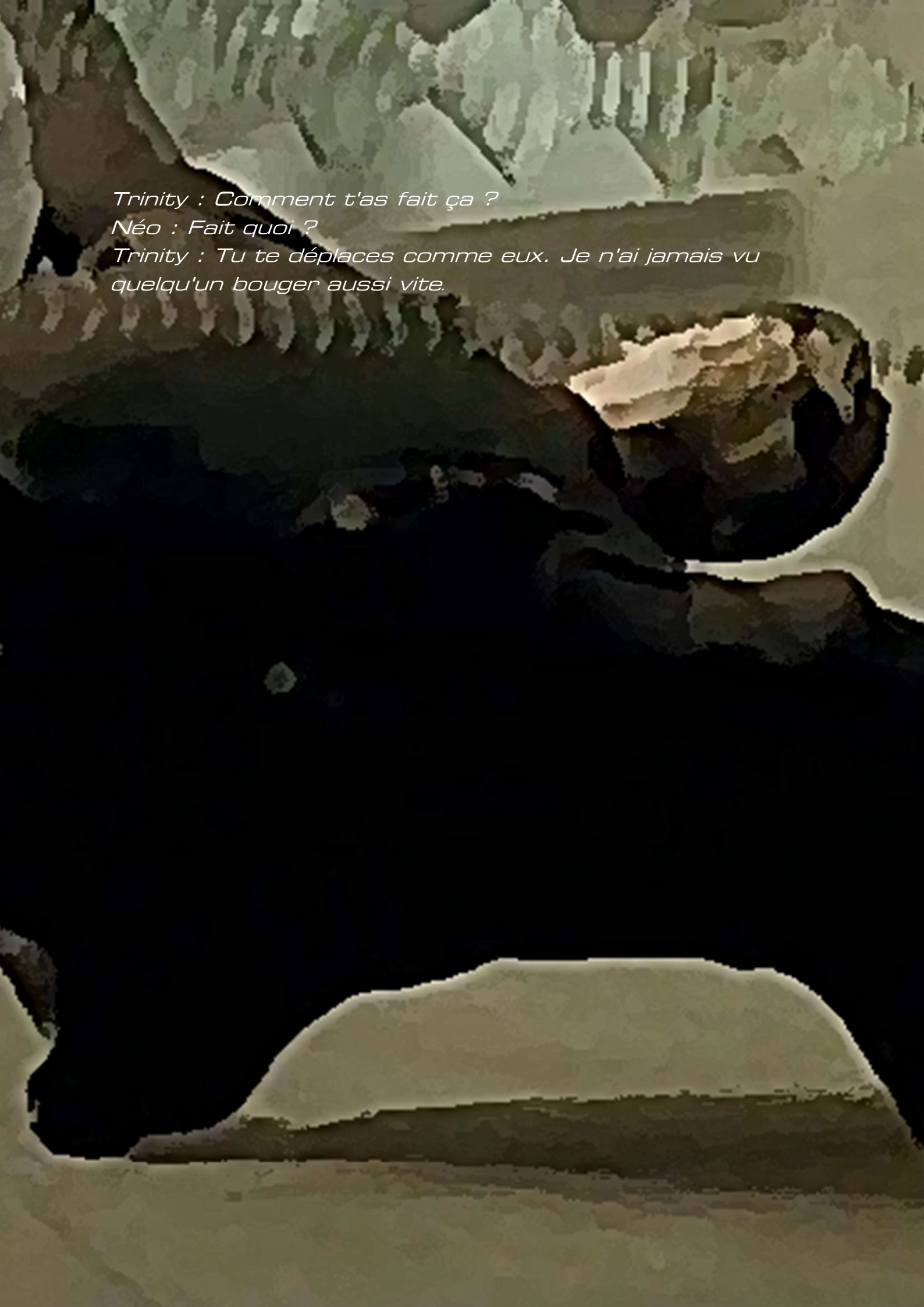
Temps : 1 à plusieurs rounds
Difficulté : Moyenne
Spécialisations : un modèle particulier de robot, tels que les sentinelles.

Robotique couvre la capacité d'entretenir, de réparer ou de programmer un robot. Cela lui permettra d'écrire des routines comportementales et des commandes d'implant dans le réseau neuronal d'un robot. Bien que les personnages possédant la compétence Electronique puissent essayer de réparer certaines parties d'un robot, ils n'auront pas la vision d'ensemble qui leur permettront de le réparer en profondeur. Cela sera possible mais aura un impact sur la durabilité de celle-ci (à la discrétion du CONTROL).

Sécurité

Temps : 1 round à plusieurs minutes.
Difficulté : Variable, selon la complexité du système de sécurité impliqué.
Spécialisations : un type de systèmes de sécurité.

La sécurité représente la familiarité d'un personnage avec les systèmes de sécurité physiques (alarmes, détecteurs de mouvement, scanners rétiniens, caméras, etc.). Le personnage peut concevoir un tel système ou leur appliquer des contre-mesures. Cela n'inclut cependant pas les systèmes de sécurité informatique (mots de passe, cryptage, etc.) ; pour cela, le personnage doit utiliser la compétence informatique.


Trinity : Comment t'as fait ça ?
Néo : Fait quoi ?
Trinity : Tu te déplaces comme eux. Je n'ai jamais vu quelqu'un bouger aussi vite.


COURIR LA
MATRICE



LA MATRICE

Ceux qui savent ce qu'est la matrice peuvent contourner ou enfreindre les lois physiques reproduites par le système. Cette section décrit les capacités que

Les Pirates et les programmes autonomes pourront apprendre et développer à l'intérieur de la matrice. Elles sont au nombre de trois :

- Transcendance : Amélioration augmentant de manière permanente tous les attributs et leurs compétences associées au sein de la matrice
- Compétences Matricielles : Facultés de modifier et de transgresser les lois physiques de la matrice.
- Compétences Flash : Programmes de compétences qui sont uploadés dans l'esprit du pirate par une personne extérieure, généralement l'opérateur de bord.

TRANSCENDANCE

Trinity : Comment t'a fait ça ?
Néo : Fait quoi ?
Trinity : Tu te déplaces comme eux. Je n'ai jamais vu quelqu'un bouger aussi vite.

Lorsqu'il est dans la matrice, un personnage a la capacité de dépasser les limites de son corps physique. Avec un entraînement et une force de volonté appropriés, un individu apprendra que les seules limites qui existent dans la Matrice sont celles de son l'esprit. Il existe trois bonus qui contrôlent la capacité d'un individu à dépasser ses limites.

- Vitesse : ce score est ajouté à la Coordination du personnage lorsqu'il est dans la matrice. Toutes les compétences associées sont augmentées d'autant.
- Conscience : ce score est ajouté à la Perception du personnage lorsqu'il est dans la matrice. Toutes les compétences associées sont augmentées d'autant.
- Resistance : ce score est ajouté à la Vigueur du personnage lorsqu'il est dans la matrice. Toutes les compétences associées sont augmentées d'autant. De plus, ces dés peuvent être ajoutés à n'importe quel jet exigeant de l'endurance physique ou mentale, comme la volonté et l'intimidation.

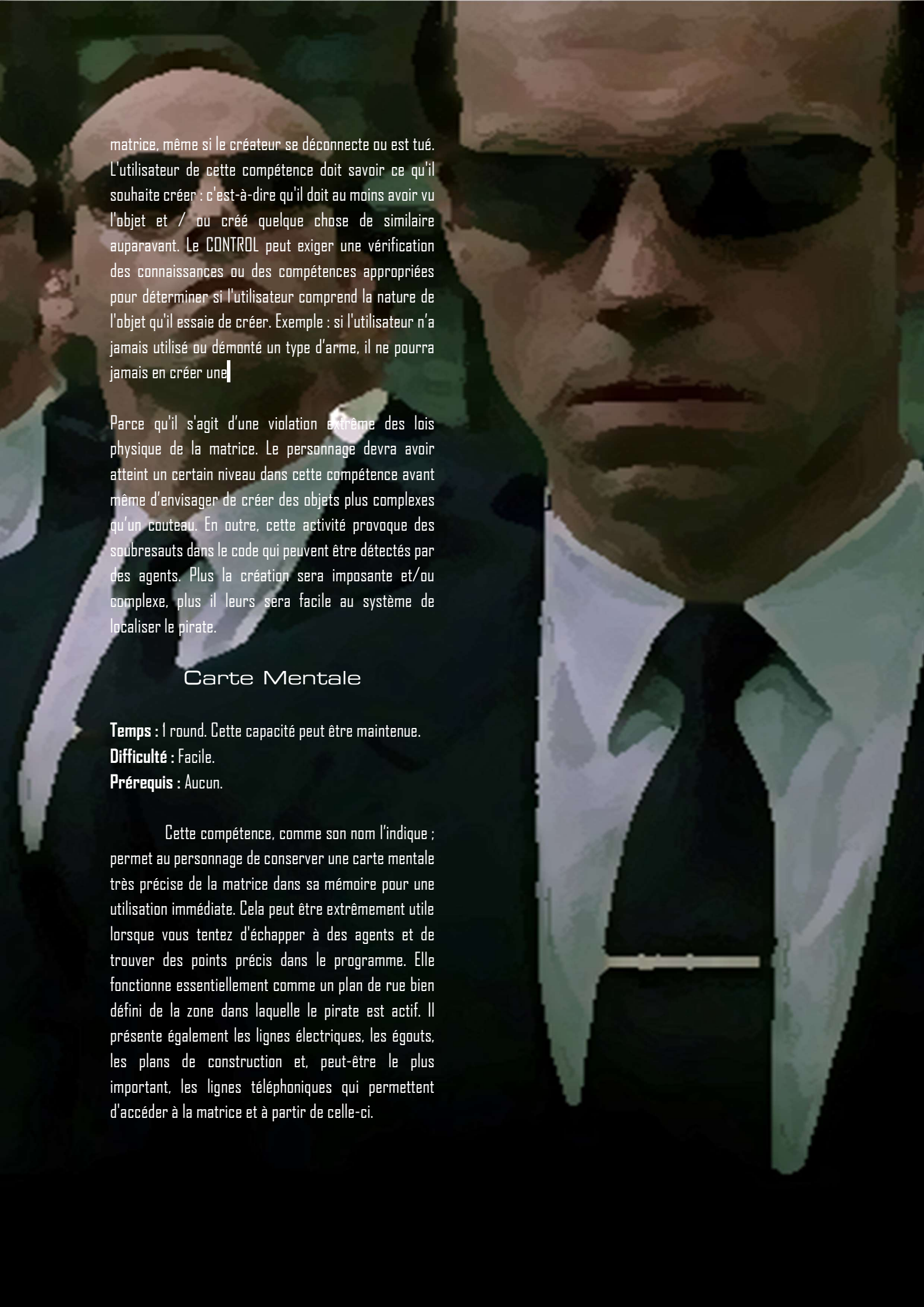
COMPETENCES MATRICIELLES

Ce sont des compétences ou des capacités spéciales qu'un personnage ne peut utiliser quand il est dans la matrice. En général, elle consiste à dépasser les lois physiques de la matrice.

Assemblage (S)

Temps : 1D6 + 2 rounds par niveau de difficulté défini par le CONTROL. Aucune autre action ne peut être effectuée pendant l'activation de cette compétence. Si l'utilisateur est distrait, il peut lancer un jet de Volonté (M) pour continuer l'assemblage. Si l'utilisateur est touché ou blessé, il doit effectuer un test de volonté (TD) pour continuer. Si l'utilisateur est assommé ou assommé, la compétence échoue automatiquement.
Difficulté : dépend généralement de la complexité de l'objet créé. (M) pour la création d'objets de code ou de programmes mineurs (un stylo, un couteau, etc.) ; (D) pour les programmes plus compliqués (une lampe de poche, une arme de poing, etc.) ; (TD) pour les programmes semi-autonomes.
Prérequis : Compétence pirater la matrice à 5D.

L'assemblage est une programmation à l'intérieur de la matrice. Il permet à l'utilisateur de créer de nouveaux objets à partir du code. L'objet ou le programme créé par cette compétence restent dans la



matrice, même si le créateur se déconnecte ou est tué. L'utilisateur de cette compétence doit savoir ce qu'il souhaite créer : c'est-à-dire qu'il doit au moins avoir vu l'objet et / ou créé quelque chose de similaire auparavant. Le CONTROL peut exiger une vérification des connaissances ou des compétences appropriées pour déterminer si l'utilisateur comprend la nature de l'objet qu'il essaie de créer. Exemple : si l'utilisateur n'a jamais utilisé ou démonté un type d'arme, il ne pourra jamais en créer une

Parce qu'il s'agit d'une violation extrême des lois physique de la matrice. Le personnage devra avoir atteint un certain niveau dans cette compétence avant même d'envisager de créer des objets plus complexes qu'un couteau. En outre, cette activité provoque des soubresauts dans le code qui peuvent être détectés par des agents. Plus la création sera imposante et/ou complexe, plus il leurs sera facile au système de localiser le pirate.

Carte Mentale

Temps : 1 round. Cette capacité peut être maintenue.
Difficulté : Facile.
Prérequis : Aucun.

Cette compétence, comme son nom l'indique ; permet au personnage de conserver une carte mentale très précise de la matrice dans sa mémoire pour une utilisation immédiate. Cela peut être extrêmement utile lorsque vous tentez d'échapper à des agents et de trouver des points précis dans le programme. Elle fonctionne essentiellement comme un plan de rue bien défini de la zone dans laquelle le pirate est actif. Il présente également les lignes électriques, les égouts, les plans de construction et, peut-être le plus important, les lignes téléphoniques qui permettent d'accéder à la matrice et à partir de celle-ci.

Champ statique (S)

Temps : une action pour activer le pouvoir. Peut-être maintenu au coût de -1D pour toute autre action tentée.
Difficulté : Voir tableau ci-dessous :
Prérequis : Aucun

Le personnage est parfaitement synchronisé avec la résonance électromagnétique de la matrice. Il est capable d'ériger de brèves rafales statiques qui peuvent avoir une variété d'effets.

DIF.	EFFET
Facile	Dôme statique (10 mètres) : Un Dôme statique invisible peut être érigée pour empêcher toute communication électronique et tout suivi dans le rayon (y compris l'utilisation de téléphones portables ou des écouteurs de l'agent). Il empêche également les agents de se transporter dans n'importe quelle IR dans le rayon.
Moyen	Vague de perturbation (100 mètres) : envoie une seule impulsion statique qui met fin aux transmissions électroniques (telles que les conversations par téléphone portable), provoquera le redémarrage des ordinateurs et des pannes temporaires (les lumières et les systèmes de sécurité s'assombriront pendant 1D6 rounds). Tout agent ou programme autonome à portée doit effectuer un test de VIG (D) ou être étourdi pendant 1 round. Tout IR humain (y compris tous les personnages) à portée doivent effectuer un test de VIG (M) ou être étourdi pendant 1 round.
Difficile	Impulsion électromagnétique (50 mètres) : crée l'équivalent matriciel de l'impulsion électromagnétique utilisée par les Hovercrafts pour désactiver les sentinelles. Cela arrêtera tous les systèmes électroniques à portée. Ils ne fonctionneront pas jusqu'à ce que leurs redémarrages soient terminés. Les agents doivent effectuer un test de volonté (H) pour éviter d'être expulsé de leur hôte humain actuel.

Clonage (S)

Temps : 1D6 rounds, +1 round pour chaque dé de volonté que possède la cible.
Difficulté : Difficile ou 10 + Jet de volonté opposé de la cible.
Prérequis : Compétence pirater la matrice à 6D. Accessible au programme uniquement.
Durée : Permanent.

Ce pouvoir insidieux ressemble à la capacité d'un virus biologique commun. Comme un virus, l'utilisateur est capable d'injecter son code dans un autre individu de la matrice et d'utiliser le corps de la victime pour se dupliquer. L'action consiste essentiellement à recompiler le code de la victime afin qu'il devienne conforme à l'original. La nouvelle version possède toutes les compétences, tous les souvenirs, les capacités et les motivations de l'original. En fait, ils sont identiques à tous points de vue. Les programmes autonomes dotés de cette capacité peuvent aussi infecter un résistant. Dans la matrice ce sera son image résiduelle qui sera modifiée, mais dans le monde réel c'est dans le cerveau vivant du pirate que la copie d'installe. Dès lors, deux identités s'affronteront dans un duel qui verra l'annihilation complète de l'une ou l'autre. A ce jour, on a assisté une seule fois à ce genre de possession et c'est l'agent Smith qui avait gagné. Les modifications synaptiques sont tellement profondes qu'il est peu probable que la victime puisse être sauvée. Comme chaque clone agit indépendamment de son géniteur, il peut vite devenir hors de contrôle. S'il est

capturé par les machines, il peut divulguer des informations critique, en tout cas celle qui était dans « l'esprit » du programme au moment où il l'a créé. Pour toute ces raisons, les programmes autonomes devrait utiliser cette capacité avec beaucoup de précaution et s'assurer d'avoir une solution pour supprimer son clone numérique. Enfin, il s'agit d'une violation majeure des lois de la Matrice. Les clones feront l'objet d'une traque sans merci. Les machines mettront toutes les ressources disponibles afin d'annihilé rapidement jusqu'au dernier de ces intrus. Ce qui est sûr c'est qu'un programme autonome qui utiliseraient cette faculté au-delà du raisonnable peut s'attendre à être pourchassés par les Machines mais aussi par la Résistance.

Concentration

Temps : 1 action
Difficulté : Facile.
Prérequis : Aucun.

Concentration représente la capacité d'un personnage à concentrer ses énergies sur une seule action. Avec un test réussi de cette compétence, le personnage peut ajouter 4D à n'importe quelle action. L'utilisation de cette compétence compte comme une action. Ainsi, si l'action est entreprise au cours du même tour, il y a une pénalité de -1D (à la fois au jet de concentration et à l'action suivante). Si le personnage se concentre un round puis agit le suivant, il n'y a pas de pénalité. Si le personnage est distrait (blessé, etc.) avant que l'action ne puisse être effectuée, il perd le bonus du jet de concentration.

Cryptage (S)

Temps : 1 round. Control peut ajouter du temps supplémentaire pour un cryptage plus complexe.
Difficulté : Voir ci-dessous
Prérequis : Modification de l'image résiduelle à 3D.
Durée : Tant que ce pouvoir est maintenu toutes les autres actions subisse -1D

Un hackeur possédant cette compétence peut modifier le code de son image résiduelle pour rendre sa présence plus difficile à détecter lorsqu'il est dans la matrice. Le degré de cryptage contrôle l'efficacité avec laquelle on peut se « masquer » (voir le tableau ci-dessous). Cette capacité affecte les Machines, les autres humains branchés sur la Matrice, et même les Opérateurs humains "cachés" et observant les événements dans la Matrice. À ses niveaux les plus élémentaires, cette capacité confond les tentatives des Machines d'identifier le pirate ou de le localiser par des moyens mécaniques (c'est-à-dire moyens physique comme des radars, des détecteurs, caméras et autres technologies de surveillance émulée dans la matrice). Aux niveaux supérieurs, cette compétence permet au pirate de rendre son IR invisible à la fois pour les machines et les observateurs humains. Même lorsqu'il est "invisible", le pirate doit veiller à ne pas attirer une attention excessive (en parlant fort, en attaquant quelqu'un, etc.). Lorsque le pirate fait quelque chose qui pourrait attirer l'attention, Control peut permettre aux observateurs (et /ou aux Machines) de faire un Test de Perception, de Recherche ou de Senseurs selon le cas. Les agents de la machine et autres programmes autonomes peuvent avoir un type de cryptage spécial qui empêche leur code d'être altéré. Le code du programme n'apparaîtra pas comme un code Matrice normal, mais simplement comme autre chose. Même les pirates qualifiés qui peuvent supprimer des agents auront beaucoup plus de mal à supprimer un programme avec cryptage. Le programme doté de cette compétence peut ajouter les dés de cette compétence à son jet de volonté lorsqu'il tente de résister à une attaque de désassemblage. Comme de nombreuses autres compétences matricielles, les algorithmes nécessaires pour utiliser le chiffrement sont implémentés inconsciemment (c'est-à-dire qu'ils ne

sont pas "écrits" comme des programmes normaux, mais sont plutôt "voulus" en étant sans penser consciemment au code de programme réel implémenté).

DIF	NIVEAU DE CRYPTAGE
10	« Méconnaissable » Ce cryptage empêche les machines d'identifier le pirate (les programmes qui "voient" et analysent les images résiduelles ne verront que le code crypté, mais rien qui leurs permettra d'identifier le pirate).
15	« Diffusion » Le pirate peut crypter son IR afin de la "diffuser" et supprimer tous les mécanismes de suivi ou de détection utilisés par les machines (ajoutez le résultat du jet à la difficulté pour les machines à la détecter à travers n'importe quel balayage mécanique ou matriciel). Les humains observant le pirate verront son IR, mais ne pourront pas l'identifier. Si on les interroge plus tard, ils ne se souviendront d'aucune caractéristique de l'IR
20	« Invisibilité » Le pirate peut rendre son code "invisible" à la détection de toute personne (ou chose) qui peuvent l'observer dans la matrice (ajoutez le résultat du jet de cryptage à n'importe quelle difficulté pour détecter l'IR du pirate.
30	« Intraçable » Le pirate rend son code invisible et annule toutes traces de sa présence dans la Matrice. Cela signifie qu'il se déplace silencieusement, ne peut être détectée par aucun moyen "psychique", et ne peut être retracée par aucun moyen connu des Machines. Cela empêchera également une personne possédant la capacité Post cognition de détecter sa présence à l'avenir. Maintenir ce niveau de cryptage impose un malus de 2D à toutes les autres activités.

Dépassement (S)

Temps : 1 round pour concentrer les énergies intérieures de l'attribut choisi.
Difficulté : voir ci-dessous.
Durée : 1D6 rounds.
Limitations : A chaque fois qu'un joueur utilisera cette capacité, qu'il réussisse ou rate son test, son personnage sera étourdi par l'effort et subira -1D à toutes ses actions pendant 1/2 heure.

Un personnage doté de cette capacité peut temporairement augmenter l'une de ses deux attributs physiques (à choisir lorsque le pouvoir est activé) d'un nombre de dés égal au niveau de difficulté atteint selon le tableau ci-après :

DIF.	DE D'AUGMENTATION
10	+1D
15	+2D
20	+3D
30	+4D

Pour chaque niveau de difficulté supplémentaire (+5), l'effet est prolongé de 1D6 rounds supplémentaires.

Désassemblage (S)

Temps : 1D6 rounds + 2 rounds par niveau de difficulté attribué. Le CONTROL peut ajouter du temps pour les codes lourdement cryptés ou s'il décide qu'un programme autonome essaiera de résister avec un jet de Volonté.
Difficulté : Moyen pour les petits objets "simples" qui ne sont protégés par aucun cryptage (par exemple, un rocher, un bouton de porte, un couteau)). Difficile pour les objets plus grands et complexes (voitures, arme de poing, serrure cryptée) ; Extrêmement difficile pour les programmes semi-autonomes (chiens de garde, "loups-

garous" de niveau de base) ; Héroïque pour les programmes autonomes protégés et autres programmes fortement cryptés (par exemple, un agent, un exilé de haut niveau, etc.). Les programmes et agents autonomes peuvent effectuer un jet opposé de volonté contre la compétence désassemblage du personnage pour y résister.

Prérequis : Sens du code à 4D ; Pirater la Matrice à 6D.

Durée : Permanent.

Avec cette redoutable compétence, un utilisateur peut faire éclater en morceaux le code d'un programme au sein de de la matrice. À l'intérieur de la matrice, on verra la cible se déformer et craqueler laissant apparaitre une lumière s'échappant de toutes ses fissures avant de se briser en des dizaines de morceaux dans une explosion aussi brève qu'aveuglante. L'utilisation de cette compétence est presque toujours remarquée par les Machines, même s'il s'agit d'un petit objet. Pour toute tentative de difficulté D, l'utilisation de cette compétence provoquera une déformation localisée dans la matrice (Un peu comme une onde provoquée par un caillou jeté dans l'eau). Bien que cela ne nuise à aucun au code de la matrice ou au pirate adjacent, à part parfois une légère sensation de nausée, il sera certainement remarqué par les Machines et ceux qui sont sensibles à de tels changements, on verra apparaitre une épidémie de sensation de "déjà vu" dans tout le quartier. Les programmes autonomes soumis au désassemblage peuvent faire un jet de Volonté pour résister à cette attaque. Cependant, quand un programme autonome est désassemblé, des morceaux ou des copies de ce programme peuvent continuer d'exister dans la matrice. Ils peuvent se manifester à nouveau, peut-être profondément affectés par l'interaction avec le pirate qui les a supprimés. Certains de ces programmes ont su prendre les caractéristiques de ceux qui les ont supprimés, comme si une partie du code du pirate s'imprimait sur le code fantôme laissé par le programme désassemblé. Finalement, vous ne serais jamais vraiment sûr que le méchant soit mort, et s'il apparaît par la suite, vous pouvez être sûr qu'il vous pourrira la vie encore plus qu'auparavant ...

Dissémination d'IR (S)

Temps : 1 round pour se disséminer, 1D6 round pour se ressembler. Les CONTROL peuvent ajouter du temps en fonction de la taille des pièces dans lesquelles l'utilisateur est entré par effraction.

Difficulté : Variable (voir tableau ci-dessous)

Prérequis : Modifier l'image résiduelle-4D.

Durée : Ce pouvoir peut être maintenu, mais ne peut effectuer aucune autre activité sauf pour contrôler ses différentes "pièces" (les déplacer, esquiver, remonter, etc.).

Cette capacité a d'abord été développée par un pirate particulièrement créatif qui explorait de nouvelles façons de modifier son image résiduelle dans la matrice. Avec cette compétence, un pirate peut se fait diviser son image résiduelle en sous-unités plus petites, puis contrôler ces pièces indépendamment. La « matière » de la matrice est conservée - la masse combinée des pièces doit être égale à celle de l'ensemble d'origine. Cependant, ils peuvent prendre une grande variété de formes : petits animaux, comme les chats ou les insectes ; globes flottants de mercure ; ou des millions de roulements à billes (le pirate devrait avoir un type standard dans lequel elle s'introduit). Les pièces individuelles du pirate peuvent se déplacer dans des directions distinctes, comme si elles étaient indépendantes les unes des autres. Les animaux seront indiscernables de leurs homologues "normaux" (bien qu'il y en ait plus, bien sûr).

Chaque pièce peut être considérée comme ayant la Vigueur de l'ensemble d'origine, pour décider des dommages. Cependant, chacun conservera les caractéristiques (en particulier la puissance de Vigueur) de la forme choisie (pas de rats avec 5D

Vigueur !). Si une "pièce" particulière de l'ensemble est endommagée, elle transfèrera ces dommages à l'original lorsqu'elle sera réintégrée (ainsi, un pirate peut avoir de gros problèmes si plusieurs pièces sont endommagées puis réintégrées).

Bien que ce pouvoir démontre une habileté avancée à défier les lois physiques de la matrice, il ne provoque pas d'ondulations dans le code de la matrice qui seront facilement remarquées par les machines. Cela est probablement dû au fait que la capacité est entièrement axée sur le RI de l'utilisateur et n'affecte pas fondamentalement le code. Cependant, si un résident "non éclairé" de la matrice, comme un humain normal, observe ce comportement, il sera choqué (c'est le moins qu'on puisse dire). Cela peut conduire à des rapports sur le surnaturel qui attireront l'attention des agents ou de leurs espions.

Equivalence de taille	Difficulté
Un chat	M
Un rat	D
Un insecte	TD
Poussière	H
Microscopique	S

Intégration (S)

Temps : Un round + 1 round pour chaque niveau de difficulté supérieur à F.

Difficulté : Voir le tableau ci-dessous. La difficulté devrait être accrue si l'objet est protégé par tout type de cryptage (les agents et presque tous les programmes autonomes ont des niveaux de cryptage très élevés pour empêcher que leurs codes soient piratés). Si l'objet est protégé par un cryptage quelconque, CONTROL devrait ajouter le niveau de cryptage à la difficulté d'intégration.

Prérequis : Sens du Code à 4D.

Durée : Temporaire. Tout le code intégré est oublié et supprimé une fois que le pirate quitte la matrice.

Le pirate possédant cette compétence a la capacité de toucher aux codes des objets présents dans la matrice et de les intégrer au sien. Il peut ensuite reproduire ces codes à volonté dans la matrice. Par exemple, un pirate qui utilise une clé dans la matrice, peut effectuer un test d'intégration qui s'il est réussi peut lui permettre de copier le code de cette clé dans le cerveau de son personnage. Plus tard, pendant son excursion dans la matrice, le pirate a la possibilité de recréer cette clé. L'objet semblera se dégager du corps du pirate apparaissant souvent dans sa main. Le pirate peut aussi essayer d'intégrer une partie de l'image résiduelle d'une autre personne (comme les empreintes digitales ou les yeux), mais uniquement si cette personne est décédée. Si la cible est vivante, la tentative d'intégration sera immédiatement remarquée un humain se mettra immédiatement en état de choc et la perturbation électronique alertera les machines. Il est extrêmement difficile d'intégrer complètement l'image résiduelle d'un autre en raison de sa complexité et parce que l'IR dépend fortement de la perception de soi d'un individu. En outre, les gros objets qui sont intégrés de cette manière peuvent provoquer suffisamment de perturbations dans le tissu de la matrice pour mériter l'attention des machines.

DIF.	TYPE D'INTEGRATION
10	Objets simples (par exemple, une clé ou un couteau)
15	Programmes de base avec des effets simples dans la matrice (par exemple, lampes de poche, allumettes, etc.)
20	Programmes complexes avec plusieurs "effets" dans la matrice (par exemple, des appareils électroniques tels qu'un téléphone portable ; des parties d'une image résiduelle).
25	Programmes multicouches (par exemple, programmes informatiques écrits dans la

	matrice, programmes semi-autonomes de base).
30	Programmes extrêmement complexes ou cryptés (par exemple, images résiduelles complètes, programmes autonomes).

Manipulation des éléments (S)

Temps : 1D6 round de concentration à plusieurs minutes pour des manipulations complexes.
Difficulté : M à TD, selon le type de manipulation tentée.
Prérequis : Sens du Code 4D ; Pirater la Matrice 6D.

Cette capacité incroyable n'apparaît que chez les hackeurs de la résistance les plus douée : c'est le pouvoir de manipuler le code qui simule les éléments (L'eau, L'air, La terre, Le feu etc.) et de le modifier. Chaque code d'élément doit être développé individuellement. Par exemple, un pirate avec Manipulation de la Terre peut se concentrer sur un rocher et le changer de forme. Il conservera toujours les propriétés ses propriétés mais pourra être modelé, ou sculpté en un certain nombre de formes. Un pirate avec Manipulation du feu pourra contrôler le feu, l'étendre pour ou le réduire jusqu'à ce qu'il s'éteigne. En aucun cas le pirate ne peut créer un élément, il doit se servir de ce qui est disponible dans la matrice. Une flaque d'eau pour l'eau, une table pour le bois etc. Seules les pirate les plus expérimenté auront accès à cette capacité. Dans tous les cas, l'utilisation de celle-ci provoquera une perturbation dans le code identique à l'effet de déjà-vu qui se produit chaque fois que les Machines apportent des modifications à la Matrice. Elle pourra être détecté par les Machines et d'autres programmes sensibles de la Matrice.

Modélisation prédictive (S)

Temps : 1 + 1D6 rounds (1 round pour effectuer un test de Sens su Code de difficulté Facile et 1d6 rounds pour tenter la modélisation prédictive.
Difficulté : TD.
Prérequis : Sens du Code

Avec cette compétence, un pirate peut tenter de prédire les actions du système et de ses sbires. Cela peut être utile pour éviter une poursuite ou planifier une attaque. Cependant, le système est incroyablement peut changer de routine si de nouvelles données sont prises en compte, donc même une utilisation réussie de cette compétence, ne vous ne garantit pas que votre personnage saura avec certitude ce qui va de passer.

Modification de l'image résiduelle (S)

Temps : 1 round. Cette capacité peut être maintenue mais entraîne un malus de 1D pour toutes les autres actions
Difficulté : F pour de légères modifications à TD pour les modifications extrêmes.
Prérequis : Pirater la matrice 1D.

Cette compétence permet à l'utilisateur de changer son apparence physique dans la matrice. Si seuls de petits changements sont apportés, tels que la couleur des cheveux et des vêtements, c'est une tâche relativement facile. La difficulté augmente à mesure que des changements plus compliqués sont tentés : changement de sexe, de taille, de type de corps, de race, etc. On dit que certains programmes serait capable de changer leur IR pour se transformer en animaux, ou en objets. A ce jour, aucune pirate n'a observé ce genre de manipulation du code pendant une mission.

Phasage ("fantôme") (S)

Temps : 1 action.
Difficulté : M pour se mettre complément en phase à D pour une seule partie du corps à la fois. De plus, la difficulté augmente lorsque le personnage essaie d'effectuer des actions complémentaires alors qu'il est en phase. Comme quand un des Jumeaux en phase, passe à travers le SUV en mouvement et reprend forme solide une fois atteint le siège passager lors de la poursuite sur le freeway dans Matrix Reloaded™.
Prérequis : Sens du Code-4D ; Pirater le Matrice-4D
Durée : Le joueur devra effectuer un nouveau test à chaque round pour maintenir ce pouvoir actif. Les humains devant respirer même quand ils sont dans la matrice. Au-delà de 5 x VIG, l'action sera traitée comme une noyade tant que le personnage restera en phase.

L'utilisateur de cette compétence est capable de rendre son corps incorporel pendant de brèves périodes dans la matrice. Pendant la phase, l'utilisateur de cette compétence peut traverser n'importe quel objet solide et ne peut pas être blessé par des armes physiques (telles que des couteaux, des balles, des flammes, excès de vitesse, etc.). L'utilisateur ne peut pas non plus toucher ou blesser les autres (Les balles tirées avec un pistolet en phase restent en phase, etc.). Ce pouvoir étonnant est rarement vu dans la matrice n'a été découvert que très récemment quand une paire de programmes autonomes appelés "Les Jumeaux" l'ont utilisé lors d'un combat contre Morpheus et plus tard sur le freeway. Ce pouvoir demande une telle capacité à nier la réalité et les lois physiques qui régissent la matrice qu'il est encore incertain qu'un pirate humain (autre que l'élu) puisse le faire. Une utilisation prolongée attirera inévitablement l'attention du système.

Pirater la Matrice

Temps : 1 round
Difficulté : Variable, en fonction de « l'impossibilité » de l'action tentée.
Prérequis : Aucun mais le niveau de cette compétence ne peut jamais dépasser la compétence Foi du personnage de plus de 2D.

Tout comme dans le monde réel, la matrice est régie par des lois. Cependant, la plupart des pirates se rendent rapidement compte qu'ils ne sont limités que par les attentes de leur esprit à l'égard de la réalité simulé dans la matrice. Les pirates comprennent qu'ils peuvent contourner les règles qui s'appliquent dans le monde réel. Avec cette compétence, le personnage peut tenter des choses apparemment impossibles, comme sauter d'un gratte-ciel à un autre gratte-ciel ou arrêter des balles dans les airs. Tout action qui n'est pas couverte par une compétence matricielle et qui consiste en un contournement des lois physiques de la matrice se feront sous Pirater la matrice. Comme il est impossible de faire une liste exhaustive de tout ce qu'il est possible de faire, j'invite Control à faire appel à son bon sens et à s'inspirer des deux exemples du tableau suivant :

Application	Difficultés et effets
Facilitez un saut	10 pour réduire la difficulté de 1. 15 pour réduire la difficulté de 2. 30 pour réduire la difficulté de 5
Annuler l'énergie cinétique	10 + jet opposé de force pour empêcher le coup de poing d'un adversaire de causer des dégâts. 15 Pour annuler les effets d'une chute jusqu'à 10 étages. (Ajoutez 1 à la difficulté

	pour chaque 5 étages supplémentaires). 50 Pour arrêter les balles dans les airs. Un seul test doit être effectué dans un round pour arrêter toutes les balles provenant de la même direction.

Notez qu'annuler l'énergie cinétique nécessite un effort de concentration alors que d'autres compétences Matricielles réduisant les dégâts, telles que la résilience sont automatiques et ne nécessitent pas d'y consacrer une action.

Post cognition

Temps : 4D6 minutes
Difficulté : variable voir tableau ci-dessous
Prérequis : Sens du Code.
Durée : Le temps de l'évènement.

Tout ce qui se passe dans la matrice est enregistré et conservé dans des serveurs. Avec cette capacité, le pirate peut y entrée et lire le passé d'une personne, d'un objet ou d'un lieu en le touchant et en se concentrant. Le personnage verra les images dans son esprit. Plus la marge de réussite est élevée plus le personnage verra clairement la scène. Un succès minimal peut laisser au personnage une vague impression de ce qui s'est passé, alors qu'un succès supérieur sera comme si elle était réellement là dans la pièce lorsque l'événement s'est produit.

DIF.	
10	Pour les événements de moins de 24 heures.
15	Pour les événements de moins d'une semaine
20	Pour les événements de moins d'un mois
25	Pour les événements de moins d'un an
50	Pour les événements de plus d'un an.

Ramper (S)

Temps: 1 round. Cette capacité peut être maintenue mais entraîne un malus de 10 pour toutes les autres actions.
Difficulté : Variable, (voir tableau ci-dessous)
Prérequis : Compétence pirater la matrice à 2D

Surface	Difficulté.
Roche, ciment	F
Bois poli, métal	M
Verre, métal poli	D
+5 pour conditions humides, venteuses, surcharge etc.	

Avec cette compétence, un pirate peut mélanger le code de son image résiduelle à celui de n'importe quelle surface dure de la matrice, un peu à la manière d'un velcro. Cela peut lui permettre d'escalader des murs juste avec ses mains sans aucun équipement, comme de s'assurer de ne pas lâcher quelque chose, quelqu'un. Les murs d'escalade nécessitent un test de Vigueur (TF) pour se déplacer à demi-vitesse. Un test (F) sous Vigueur permet un mouvement normal de 10 mètres par round).

Résilience

Néo : Qu'est-ce que tu essayes de me dire ? Que je pourrais éviter leurs balles ?
Morpheus : Non, Néo. Ce que je veux dire, c'est que lorsque tu seras prêt tu ne les sentiras plus.

Temps : Automatique
Difficulté : le montant des dégâts déviés dépend du résultat obtenu (voir ci-dessous).
Prérequis : Pirater la matrice à 2D.

La résilience reflète la capacité du personnage à annuler une partie ou la totalité des dommages physiques qui peuvent lui être infligé dans la matrice. Cela consiste essentiellement à les ignorer. Cependant, à mesure que le personnage s'habitue à ignorer des blessures potentiellement graves dans la matrice, il peut subir un choc plus important lorsqu'il est réellement blessé. Ainsi, à chaque fois qu'un personnage essaiera de résister à une blessure grave ou pire, elle devra effectuer un test de foi afin d'éviter de recevoir un point de scepticisme. La valeur du test étant égale au score de dommage. En effet plus on dévie des dommages importants, plus il est difficile de se convaincre qu'ils ne sont pas réels. S'il rate son personnage se verra pénalisé automatiquement d'un point de scepticisme.

L'utilisateur de cette compétence réduit automatiquement les dégâts qui lui son infligés selon le tableau suivant :

Résultat du Jet	Réduction des dommages
1-10	-1D
11-15	-2D
16-20	-3D
21-25	-4D
26+	Soustraire 1D additionnel par tranche de 5 au-dessus de 26

Sens Accrus

Temps : 1 round pour l'activer. Ce pouvoir peut être "maintenu" pendant 1d6 rounds plus un nombre de rounds égal au test de compétence – 10.
Difficulté : Variable.
Prérequis : Aucun.

Cette compétence permet à l'utilisateur d'améliorer ses sens pendant une courte période dans la matrice. Voir ci-dessous :

AMELIORATION	DIF	DESCRIPTION
Vision nocturne	10	La cible peut voir aussi bien dans l'obscurité complète (y compris sous terre) que pendant la journée.
Sens augmentés	15	Augmente l'acuité de tous les sens physiques de la cible, accorde un + 3D aux jets de recherche et de suivre.
Anticipation	15	Le personnage est capable de «sentir» d'anticipé les commandes de la matrice. Cela a pour conséquence que le temps de réaction du personnage est amélioré Ainsi, les balles ou les coups sembleront se déplacer un peu plus lentement. + 1D à tous les jets d'esquive pour le round activé et le personnage décide de l'initiative pour le round suivant comme si sa perception était supérieure de 3D.
Rayon X	20	Accorde la possibilité de voir à travers les objets comme s'ils n'étaient pas là ("vision aux rayons X"), ainsi que de voir des objets camouflés ou masqués.
Vue étendue	30	Permet au personnage de voir n'importe où dans la matrice où il s'est déjà rendu. Contrôle peut faire un test de Perception (D)

pour les personnes se trouvant dans ces endroits pour voir s'ils se rendent compte qu'ils sont surveillés. Cette action peut être tracé par les machines.

Sens du Code

Difficulté : M
Prérequis : Aucun.

Lorsqu'un pirate possédant cette compétence se concentre sur ses sens, il peut réellement voir le code binaire qui compose la matrice. Cela est particulièrement utile lorsque vous voulez vérifier su un humain n'est pas en train de se faire posséder par le code d'un agent. Il a été dit que certains pirates particulièrement sensibles, et expérimentés peuvent détecter les Machines en dehors de la matrice. Plutôt que le code de la matrice, le pirate perçois un halo flamboyant entourée par l'obscurité du monde réel enveloppant les robots et visible d'assez loin pour avoir le temp de prendre la fuite par exemple.

Sens Radar

Temps : un round pour l'activer. Ce pouvoir peut être "maintenu" pendant 1d6 rounds plus 1 round pour chaque 5 points obtenus au-dessus du niveau de difficulté sans avoir à réduire les autres actions de 10
Difficulté : La difficulté dépend de la portée à laquelle l'utilisateur étend le sens et s'il y a des obstructions ou des interférences. Voir ci-dessous :
Prérequis : Sens Accrus à 20.

DIFFICULTE	PORTEE
Très facile	5 m
Facile	15 m
Moyen	50 m
Difficile	100 m
Très difficile	500 m
Héroïque	1 Km
Surnaturel	10 Km

Notez qu'à des distances supérieures à 100 mètres, il peut y avoir de nombreuses cibles détectées autour de l'utilisateur et il peut être difficile de filtrer le bruit provoqué par toutes ces cibles.

TYPE D'INTERFERENCE	MOD.
Fumée, brouillard épais	+5
Une foule animée, un mur mince (en contreplaqué ou en carton)	+10
Un mur standard, des interférences électromagnétiques mineures	+15
Un mur renforcé ; un champ statique	+20

Un pirate doté de cette capacité est capable de détecter n'importe quelle cible dans un rayon de 360° presque aussi facilement que si elle était dans sa ligne de mire. Bien qu'il ne voie pas suffisamment clairement la cible pour distinguer des détails complexes tels que l'expression du visage, la couleur de des vêtements ou la marque d'une arme particulière, l'acuité est suffisamment fine pour connaître la taille approximative de la cible, sa direction et sa vitesse, si elle porte ou pas une arme et de quel type, pistolet, fusil d'assaut, couteau etc.), ainsi que des détails similaires.

Soins

Temps : 1 round.
Difficulté : F pour étourdis. M pour blessés. D pour incapacités. TD pour Mortellement blessés. H pour Mort.
Prérequis : Aucun.

Avec cette capacité, un pirate peut soigner les blessures qu'un autre semble avoir subies dans la

matrice. Si le personnage qui prodigue les soins réussit son test, il diminue le niveau de blessure d'un cran. De plus, le niveau de blessure est réduit d'un cran supplémentaire pour chaque tranche de 5 points qui excède le seuil de difficulté.

Télékinésie (S)

Difficulté : Voir tableau ci-dessous :
Prérequis : Aucun.
Temps : 1 round. Une fois activé, ce pouvoir peut être maintenu (pour les objets lifting, etc.)

La télékinésie permet au personnage de manipuler des objets dans la matrice. Cela peut inclure, soulever, déplacer, lancer ou endommager physiquement des objets. Lorsqu'il est utilisé comme une attaque physique, sa Vigueur est égale au niveau de difficulté atteint et n'a pas besoin d'être déclaré avant la tentative.

Difficulté	
TF	Soulever un seul objet qui pèse moins de 500 grammes (un crayon, une cuillère, etc.) et effectuer une action simple (le faire tourner légèrement).
F	Soulever un objet qui pèse moins de 10 Kg ou quelques petits objets qui se déplaceront de concert ; effectuer des actions modérées (comme les lancer sur une cible).
M	Soulever un objet qui pèse moins de 100 Kg ou plusieurs petits objets qui se déplaceront de concert ; ou effectuer des actions compliquées (comme ouvrir une serrure, conduire une voiture, etc.)
D	Soulever un objet qui pèse moins de 300 kg ou déplacer plusieurs petits objets de manière compliquée.
TD	Soulever des objets très lourds (moins de 2 tonnes) ou déplacer plusieurs objets plus petits de manière extrêmement compliquée et apparemment aléatoire.

Télépathie (S)

Difficulté : Facile avec un esprit disposé. Moyen sur les esprits réticents (ou inconscients). Jet opposé contre volonté sur les esprits non réceptifs.
Prérequis : Pirater la matrice (au moins 2D).
Temps : 1 round. Une fois établi, ce pouvoir peut être maintenu.

La télépathie permet à l'utilisateur de lire les pensées d'un autre et de projeter les siennes dans l'esprit des autres. Ce ne sont généralement que des pensées superficielles. Pour approfondir les souvenirs de quelqu'un, le télépathe doit effectuer un jet difficile. En effet, le personnage utilise la structure liée de la matrice pour accéder à l'esprit d'un autre par le biais de leur connexion cybernétique partagée. De toute évidence, cela ouvre le télépathe à être tracé ou attaqué mentalement. Personne n'a jamais tenté de contacter un agent par télépathie (et personne ne vivra probablement pour raconter la tentative).

Vitesse

Temps : 1 round. L'utilisation de la vitesse ne compte pas comme une action à moins que le personnage ne rate son jet.
Difficulté : Voir tableau ci-dessous :
Prérequis : pirater la matrice (au moins 2D).

La vitesse augmente la rapidité d'un personnage à des niveaux non naturels. Avec lui, le personnage peut soit augmenter sa vitesse de déplacement (voir ci-dessous). Souvent, le personnage se déplacera si rapidement que tout le monde autour d'elle semblera figé sur place.

Total	Effet
10	1 action supplémentaire et ajoutez 10 au taux de déplacement de base du personnage pour ce tour OU Ajoutez les dés de vitesse -1D aux jets d'esquive pour ce tour.
15	2 actions supplémentaires et ajouter 20 au mouvement OU Ajouter des dés de vitesse aux jets d'esquive pour ce tour.
20	3 actions supplémentaires et ajouter 30 au mouvement. OU Ajoutez des dés de vitesse + 2D aux jets d'esquive pour ce tour et +1 action.
25	4 actions supplémentaires et ajoutez 40 au mouvement OU Ajoutez des dés de vitesse + 4D aux jets d'esquive pour ce tour et +2 actions.

Vol (S)

Difficulté : dépend du type de vol : voir ci-dessous :
Prérequis : Compétence Pirater le Matrix à 6D.
Description : Vol est la capacité fantastique de défier complètement les lois physiques de la matrice et de se propulser dans les airs comme, disons, Superman. La plupart des pirates humains ne croient même pas que c'est possible (par conséquent, ils n'y parviendront jamais eux-mêmes). D'autres croient que seul l'élu ne pourrait jamais ignorer les règles de la Matrice de manière si flagrante. Cependant, il est probable qu'il existe des pirates doués qui pourraient atteindre un certain degré de fuite. Ce pouvoir crée une perturbation palpable dans la matrice. Non seulement cela choquera tout spectateur qui verra le pirate voler dans les airs, mais le système lui-même détectera la perturbation et pourra la suivre.

Dif.	Type de vol/vitesses
10	Lévitation
15	De 150 à 300 Km/h
20	De 300 à 1000 Km/h
25	Vitesse du son
50	Vitesse de la lumière

Remarque : Un CONTROL particulièrement créatif pourrait par exemple demander un jet de Coordination ou d'Acrobatie pour que le personnage atterrisse gracieusement.

COMPETCES FLASH

Tank, j'ai besoin d'un programme pilote pour un hélicoptère militaire M-109.

-Trinité.



Avec la technologie moderne, il est possible de télécharger les informations nécessaires pour effectuer certaines tâches directement dans le cerveau de quelqu'un. Cependant, ces informations sont très spécifiques et restent dans la mémoire de la personne lorsqu'elle se trouve dans la matrice.

Les personnages peuvent temporairement acquérir un nombre de compétences égal à leurs dés de connaissances à chaque fois qu'ils sont dans la matrice. Ces compétences doivent être des spécialisations. Ainsi, si un personnage a besoin de savoir comment piloter un hélicoptère, l'opérateur téléchargera Pilotage Hélicoptère : Militaire M-109. Il faut un nombre de tours égal au niveau de compétence pour qu'il soit téléchargé.

La plupart des compétences Flash ont un niveau égal à l'attribut de contrôle. Des programmes Flash de meilleure qualité peuvent fournir des bonus de compétences. Les hacks rapidement broyés peuvent avoir une valeur réduite.

MOUVEMENTS ET DEPLACEMENTS

Déplacement simple

La règle de base est des plus simples. Un personnage peut se déplacer au maximum de 10 mètres par round. Ce déplacement compte comme une action. On considère cependant que ce mouvement est automatiquement réussi. Rappelons qu'il est possible de se déplacer de la moitié ou moins de sa valeur de Mouvement durant un round. Dans ce cas, ce déplacement ne compte pas comme une action. La réussite est également automatique.

Courir

Parfois, vous aurez besoin de courir. Dans ce cas, vous devez effectuer plusieurs déplacements dans le round. Quand un personnage effectue deux déplacements ou plus en un round, il doit faire un jet pour en mesurer la réussite. Il s'agit d'un jet en Course (ou en Vigueur) unique pour l'ensemble des mouvements. Le niveau de difficulté du jet est égal à 5 x le nombre de mouvements. Exemple : Un personnage effectuant quatre déplacements, le niveau de difficulté est égal à 5 x 4 = 20. En cas de réussite, le personnage effectue tous les mouvements souhaités. En cas d'échec, le personnage ne se déplace que de sa valeur de mouvement de base. Si le Dé-Ouvert a affiché un « 1 », on peut même imaginer qu'il glisse, ce qui annule tous ses déplacements, voire qu'il tombe et perd son round.

Modificateurs liés aux terrains (non exhaustif)

Terrain simple : +0
Exemple : surface plate, mer calme, mur d'escalade avec grosses prises, piste d'athlétisme...
Terrain compliqué : +5
Exemple : petits obstacles, grimper un arbre, vent fort, pluie importante...
Terrain difficile : +10
Exemple : obstacles importants (mais franchissables), falaise non équipée...
Terrain très difficile : +15
Exemple : énormes obstacles, tempête...
Terrain dangereux : +20
Exemple : champs de mine, grimper dans l'obscurité complète...
Terrain très dangereux : +25 et plus
Exemple : courir sur un champ de bataille bombardé...

Nage

Un personnage peut nager une distance égale 5 mètres par round. La Nage est gérée comme la course pour les déplacements supplémentaires. Cependant, nager compte toujours comme une action, même si on ne nage que la moitié ou moins de sa valeur de base. Exemple : un personnage qui souhaite se déplacer de 20 mètres, devra effectuer un jet en Nage ou en Vigueur égal à 5 x 4 (cette fois le premier déplacement n'est pas gratuit) = 20. En cas d'échec, seul le premier mouvement est pris en compte. Un «1 » sur le Dé-Ouvert

peut entraîner un début de noyade, la perte d'un objet que le personnage tenait, etc.

Un personnage jeté à l'eau sans y être préparé peut retenir sa respiration durant un temps égal en secondes à 5 x le résultat de son jet en Vigueur ou Résistance. S'il a eu le temps de prendre sa respiration avant de plonger, le résultat du jet n'est pas converti en secondes mais en minutes, si le personnage est entraîné en Résistance.

Escalade

Un personnage entraîné peut grimper 5 mètres par round. Le niveau de difficulté du jet si plusieurs mouvements sont effectués est égal à 5 + 10 par mouvement supplémentaire. Si le Dé-Ouvert affiche un « 1 », le grimpeur peut glisser, se blesser, laisser tomber un objet...

Un personnage non-entraîné effectue un jet en Vigueur ou en Coordination à l'appréciation du CONTROL, sachant qu'il est tout à fait possible que le CONTROL détermine que le personnage est incapable de grimper à l'arbre ou au mur comme il le souhaiterait (essayez, vous, pour voir).

Saut & Chute

Sans élan, un personnage peut sauter, une de 1 mètre verticalement, 3 mètres horizontalement, et gérer une chute de 2 mètres sous une difficulté de base de 5. Le niveau de difficulté augmente de 10 pour chaque tranche de 2 mètres supplémentaires en saut en longueur ou pour une chute. Pour un saut en hauteur le niveau de difficulté augmente de 10 pour chaque tranche de 0,5 mètre supplémentaire.

Si le personnage a couru avec réussite durant le round précédent (c'est-à-dire qu'il s'est déplacé d'au moins deux fois sa valeur de mouvement), il obtient un bonus de +5 à son jet de dé pour le saut. S'il a couru durant les deux rounds précédents, il obtient un bonus de +10 à son jet de dés. On ne peut obtenir de bonus plus élevé par ce moyen.

Aide-mémoire

Saut en longueur :
Niveau de Difficulté = 5 pour la base + 10 par tranche de deux mètres

Saut en hauteur :
Niveau de Difficulté = 5 pour la base + 10 par tranche de 0,5 mètre

Chute :
Niveau de Difficulté = 5 pour la base + 10 par tranche de deux mètres

Limites de mouvements

Sauf capacité spéciale, on ne peut effectuer qu'un seul type de déplacement par round et c déplacements d'un même type au maximum par round. Exemple : un personnage ne peut pas effectuer cinq mouvements à la course. Il ne peut pas non plus nager et grimper dans le même round.

En outre, on ne peut accélérer ou décélérer de plus de deux fois son nombre de mouvements dans le round précédent. Exemple : votre personnage a effectué un mouvement simple lors du premier round. Lors du second round, il ne pourra pas faire plus de deux mouvements. À l'inverse, si le personnage a effectué quatre mouvements lors d'un round, le round suivant il devra en effectuer au moins deux, sauf à volontairement chuter et encaisser des dégâts (voir chapitre 6).

Utiliser des véhicules.

Principes généraux...

On considère qu'un véhicule ou une monture possède cinq niveaux de vitesse. Un véhicule ne peut effectuer qu'un seul déplacement par round, parmi les cinq niveaux de vitesse, décrits ci-dessous.

Arrêt : le véhicule ne bouge pas. Sauf exception, les véhicules volants devraient être posés au sol.

Ralenti : le véhicule avance de la moitié de sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action libre pour le pilote, sauf si le terrain environnant implique une grande vigilance.

Croisière : le véhicule avance de sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action pour le pilote mais celle-ci ne requiert pas de jet.

Pleine vitesse : le véhicule avance du double de sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action pour le pilote dont le niveau de difficulté est égal à 5 à la base, hors malus liés aux conditions extérieures.

Pied au plancher : le véhicule avance de quatre fois sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action pour le pilote dont le niveau de difficulté est égal à 10 à la base, hors malus liés aux conditions extérieures.

Modificateurs liés au véhicule (non exhaustif)
Véhicule que le personnage utilise régulièrement : +0
Véhicule très commun (voiture, bicyclette...) : +3
Véhicule commun (moto, bateau à moteur, tracteur...) : +6
Véhicule peu commun (autobus, engin de chantiers...) : +8
Véhicule inhabituel (petit avion, char de combat...) : +11
Véhicule très inhabituel (avion de ligne...) : +14
Véhicule rare (avion de chasse, sous-marin...) : +17
Véhicule inconnu : +20

Comme pour une course à pied, on ne peut augmenter ou réduire sa vitesse trop rapidement. On ne peut le faire que de deux niveaux par round. Depuis un véhicule à l'arrêt, on peut donc passer à la vitesse de croisière puis pied au plancher au round d'après. Dans un véhicule lancé à pleine vitesse, on ne pourra pas se mettre à l'arrêt au round suivant, seulement au ralenti, sauf à volontairement se crasher et encaisser des dégâts (voir chapitre 6).

Cascades

Lors d'un déplacement, un personnage peut effectuer des manœuvres avec son véhicule, par exemple pour semer ses poursuivants. Selon la figure choisie, on détermine différents niveaux de difficulté qui s'additionnent avec le niveau de difficulté lié à la vitesse du véhicule.

Exemples de Modificateurs liés aux cascades (non exhaustif)	
Rouler en marche arrière	6
Se garer/s'amarrer	6
Tenir une ligne droite	0
Reprendre le contrôle d'un véhicule qui dérape	15
Dérapage contrôlé	10
Emboutir un autre véhicule	15
Reprendre le contrôle d'un véhicule qui dérape (ou dont le pneu a éclaté, ou qui a été embouti)	15
Virage de moins de 45°	5
Virage à 45°	9
Virage à 90°	15
Virage à 180°	21

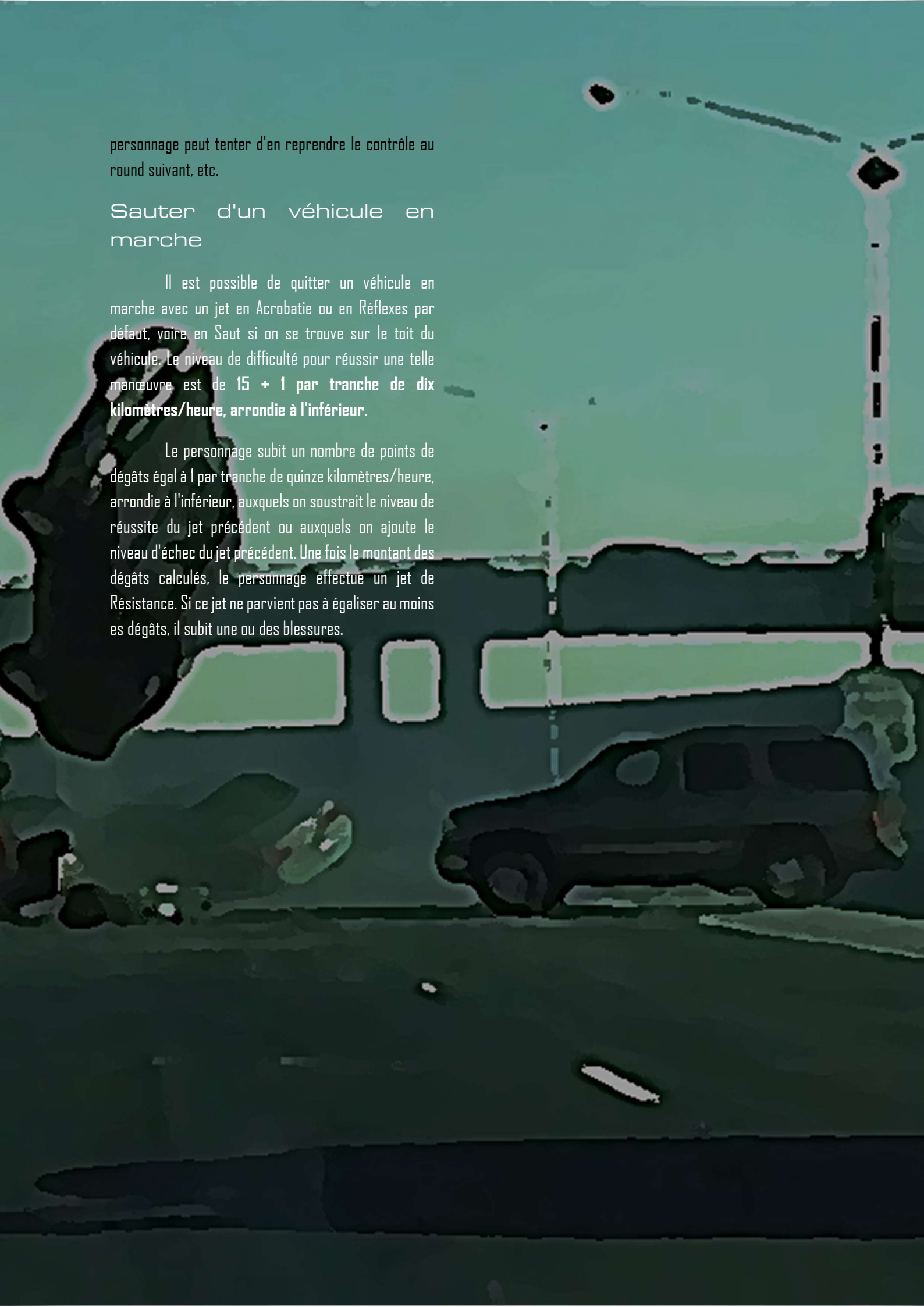
Dans le cas où un pilote rate son jet ou perd le contrôle de son véhicule pour une raison quelconque, le véhicule se crashe ou, si aucun obstacle ne se dresse sur sa course, le personnage peut tenter d'en reprendre le contrôle au round suivant. S'il échoue, le véhicule continue sa course folle et se crashe ou, si aucun obstacle ne se dresse sur sa course, le

personnage peut tenter d'en reprendre le contrôle au round suivant, etc.

Sauter d'un véhicule en marche

Il est possible de quitter un véhicule en marche avec un jet en Acrobatie ou en Réflexes par défaut, voire en Saut si on se trouve sur le toit du véhicule. Le niveau de difficulté pour réussir une telle manœuvre est de **15 + 1 par tranche de dix kilomètres/heure, arrondie à l'inférieur.**

Le personnage subit un nombre de points de dégâts égal à 1 par tranche de quinze kilomètres/heure, arrondie à l'inférieur, auxquels on soustrait le niveau de réussite du jet précédent ou auxquels on ajoute le niveau d'échec du jet précédent. Une fois le montant des dégâts calculés, le personnage effectue un jet de Résistance. Si ce jet ne parvient pas à égaliser au moins es dégâts, il subit une ou des blessures.





ACTIONS ET COMBAT

LES ACTIONS

Temps

Le temps s'écoule dans la matrice comme dans le monde réel (et au même rythme). Pour une grande partie du jeu, Control peut informer les personnages du temps qui s'est écoulé entre les événements. Mais pour certaines actions, telles que le combat ou les compétences utilisées dans des conditions de tension, une méthode plus précise est requise.

Round

Un round dure environ 5 secondes. En général, un personnage peut effectuer une action par round sans encourir de pénalités. Le round peut être divisé en segment lorsque qu'une action entreprise nécessitent une initiative.

Initiative

Les personnages peuvent agir dans l'ordre de leurs scores de perception (du plus élevé au plus bas). Un personnage avec une perception plus élevée peut choisir de suspendre son action, laissant quelqu'un avec une perception inférieure agir avant de décider quoi faire.

Difficultés de base

C'est ici que les choses sérieuses commencent. Comment savoir si un personnage qui attaque un opposant réussit à le toucher ?

Il existe trois types de défense auxquels correspondent différents Niveau de Difficulté pour toucher le défenseur.

La Défense naturelle

Le personnage ne cherche pas particulièrement à esquiver les tirs ou les attaques. La difficulté de base pour le toucher est alors égale à 10, éventuellement modifiée par la distance qui le sépare de celui qui l'attaque.

La Défense active

Pour être davantage protéger, le défenseur peut se placer en situation de défense active. Il doit alors le déclarer lorsqu'arrive son tour d'initiative. Ainsi, un personnage ne peut se déclarer en situation de défense active tant que son tour d'initiative n'est pas arrivé. Une fois que le personnage se déclare en état de défense active, cet état est valable pour toutes les attaques qu'il pourrait subir par la suite. Quand un personnage se place en état de défense active, il effectue un jet d'Esquive. La valeur de ce jet remplace la difficulté de base, qui est de 10 pour la Défense naturelle, rappelons-le. Dans le cas où le résultat du jet d'Esquive serait inférieur à la difficulté de base (10), le personnage devient alors plus facile à toucher. Il ne parvient pas à anticiper les tirs et, par erreur, se place dans leur champ. Au lieu d'un jet d'Esquive, le personnage peut aussi effectuer un jet de bagarre ; art martiaux ou d'Armes Blanches pour tenter de parer l'attaque. La procédure est la même. Si le personnage qui se défend utilise une arme pour parer une attaque à mains nues, l'attaquant encaisse les dégâts de l'arme. Si l'attaque

est portée par une arme et parée avec succès par une arme, aucun dégât n'est infligé. Si l'attaquant attaque avec une arme et que le défenseur réussit une parade à mains nues (Lutte), le défenseur encaisse les dégâts mais seulement ceux liés au Code-Dé de l'arme, sans le bonus de Dégâts naturels de l'attaquant.

Parade à mains nues réussie contre une attaque avec arme : le défenseur n'encaisse quelques dégâts de base de l'arme, pas les Dégâts naturels.

Parade avec arme réussie contre une attaque avec arme : pas de dégâts.

Parade avec une arme réussie contre une attaque à mains nues : l'attaquant encaisse les dégâts de base de l'arme, pas les Dégâts naturels.

Lorsqu'un personnage effectue une défense active, il peut aussi déclarer d'autres actions, mais subit dans ce cas les pénalités liées aux actions multiples. Un personnage dans un véhicule peut esquiver par un jet avec une compétence liée au véhicule piloté mais ni bloquer ni parer.

La Défense totale

Un personnage peut décider de n'effectuer aucune autre action que se défendre. Il effectue alors un jet d'Esquive ou de parade (Bagarre ou Armes Blanches) et ajoute 10 au résultat. La somme totale correspond au niveau de difficulté pour le toucher.

Actions multiples

Pour chaque action supplémentaire, le personnage subit un -1D à toutes les actions prises ce tour. Dans des conditions normales, un personnage peut effectuer un maximum de 5 actions par tour (avec une pénalité cumulative de -5D pour toutes les actions). Certaines compétences (comme Actions Multiples ou la compétence matricielle Vitesse) permettent plus d'actions par tour avec des pénalités réduites. Toute action supplémentaire est considérée comme prise lors d'un second segment. Ainsi, toutes les premières actions (par tous ceux qui agissent dans le tour) sont résolues dans la première partie du round et toutes les actions supplémentaires sont résolues par la suite. Qui agit en premier dans un round dépend de l'Initiative (voir ci-dessus).

Exemple : Chipset est à nouveau en combat. Il décide qu'il entreprendra deux actions : 1 attaque et une esquive. Il sera -1D aux deux actions.

Réaction

Parfois, un personnage devra réagir à quelque chose qui se produit lors d'un round où il a déjà agi. Il subira une pénalité égale à - 1D pour chaque action complémentaire au-delà de celle autorisé, et - 1D car il utilise une compétence en réaction. Esquive, armes de mêlées, parade, bagarre et Arts Martiaux sont les compétences les plus couramment utilisés. Dans ce cas, c'est le résultat du jet de la compétence appropriée qui remplace la difficulté de base de l'attaque et cela même si le résultat et inférieur à celle-ci. Il est donc vivement conseiller d'éviter une telle action si le résultat peu potentiellement réduire la difficulté de l'attaque.

Exemple : Chipset est en combat et a déjà agi dans ce round. Soudain, une ennemie qui s'était cachée derrière un mur, en surgit et lui tire dessus. Chipset tente d'esquiver. Sa compétence esquive est à 4D, mais comme il a déjà agi, elle est désormais 2D (-1D pour avoir déjà agi et -1D pour la réaction). La difficulté de base du tireur est de 10. Rom lance 2 dés et obtient un résultat de 7. Le tireur a besoin de 7 ou mieux pour le toucher.

Réaction totale

Si le personnage décide que la seule action qu'il entreprendra dans 1 round est de réagir, alors son jet de compétence Réaction est tenté avec des dés pleins et le résultat est ajouté à la difficulté de l'attaquant.

Exemple : Myriad sait que quelqu'un lui tire dessus depuis un toit. Elle décide que tout ce qu'elle fera ce tour c'est esquiver. Elle lance les 4D qu'elle a dans sa compétence Esquive et obtient 15. Le tireur doit maintenant faire un jet supérieur a 25 pour la toucher soit : 10 (difficulté standard) + 15 (résultat du jet d'esquive)

Appliquer des réactions à l'ensemble du cycle
Les jets d'esquive s'appliquent à toutes les attaques à distance d'un round. Ainsi, un personnage n'a besoin que d'une seule esquive pour tenter d'éviter les attaquants utilisant des armes à feu, des armes lancées ou des grenades.
Des parades doivent être faites pour chaque attaque ! Ainsi, au corps à corps, si un personnage est frappé quatre fois, il doit soit tenter quatre parades en utilisant sa compétence Bagarre ou Arts Martiaux, soit subir les dégâts !

COMBAT A DISTANCE

Difficultés de base du combat à distance :

Portée	DIFFICULTE
Bout portant	Très Facile (1-5)
Courte	Facile (6-10)
Coyenne	Moyen (11-15)
Longue	Difficile (12-20)
Extrême	Très difficile à héroïque (20 et +)

Cibles Multiples

Les personnages peuvent choisir de viser plus d'une cible dans un même round. S'ils le font, ils souffrent d'un -1D cumulé pour chaque tir au-delà de la première.

Exemple 1 : À l'intérieur de la matrice, Infini-Ty est acculée par deux policiers décidés à l'abattre. Elle est armée d'un pistolet qui lui permet de tirer trois fois de suite. Elle peut tirer sur l'un sans pénalité ou tenter de tirer sur les deux. Elle décide de tirer une fois sur ses deux agresseurs. Sa pénalité totale en dés est de -1D au premier tir (la pénalité pour avoir effectué plusieurs actions) et de -2D au deuxième tir (la pénalité pour plusieurs actions est la deuxième pénalité cible).

Tir en rafale

Certaines armes, comme les mitrailleuses entièrement automatiques, permettent au porteur de tirer en rafale. Cela présente une variété d'avantages et d'inconvénients :

Avantages

- Le tireur gagne + 1D pour toucher et ne subit aucune pénalité pour avoir visé plusieurs cibles en même temps

Inconvénients

- Le tireur peut potentiellement toucher n'importe qui dans la direction dans laquelle il pointe son arme, y compris les alliés et les innocents.
- Si le tireur essaie d'éviter de toucher une cible amie, ajoutez 15 au nombre de difficultés à toucher.
- Si le tireur roule moins de 15 au-dessus de la difficulté standard (selon la portée), il touche également la cible amie. Rouler normalement.
- Utilise les munitions plus rapidement.
- Si l'attaque réussit, lancez un dé de moins pour les dégâts.

Utiliser deux armes à la fois

Avantages :

- Le tireur ne subit aucune pénalité pour avoir tiré sur plus d'une cible dans un round sans déclarer une rafale (voir ci-dessus)
- Les deux premiers tirs sont tirés dans le premier segment du tour (si un coup de feu est tiré deux fois, le deuxième coup est considéré comme s'éteignant dans la dernière partie du tour, après que toutes les autres premières attaques ont été résolues
- Permet au personnage de tirer le nombre maximum de balles des deux pistolets dans un round (ainsi, si un tireur utilise deux pistolets qui peuvent tirer 3 fois dans un round, il peut tirer 6 fois au total dans le round).

Inconvénients :

- Tirer avec une deuxième arme compte comme une action supplémentaire (ce qui donne un malus de 1D à chaque action du round).
- Le tireur subit malus de 1D à tout tir effectué avec la main non directrice.
- Si un personnage s'arrête pour recharger, il doit prendre une action supplémentaire. Cela s'explique par le fait qu'il doit ranger une de ses armes pendant qu'il recharge l'autre. Ce malus ne s'applique pas s'il jette une de ses armes.

ECHELLES

L'échelle représente les différences entre les petites cibles (comme les personnages) et les grandes structures fortifiées (comme un porte avion ou un gratte-ciel les porte-avions et les bâtiments). Lorsque des cibles de même taille se tirent dessus, ignorez les modificateurs d'échelle. Lorsque les cibles ont des échelles différentes, ajoutez le nombre de dés indiquer aux nombres de dés lancer pour le test selon le tableau ci-dessous :

Echelles	Minuscule	Petit	Humain	Voiture	Tank	Avion	Porte avion	Gratte-ciel
Minuscule	0D	2D	4D	6D	8D	10D	16D	28D
Petit		0D	2D	4D	6D	8D	14D	26D
Humain			0D	2D	4D	6D	12D	24D
Voiture				0D	2D	4D	10D	22D
Tank					0D	2D	8D	20D
Avion						0D	6D	18D
Porte avion							0D	12D
Gratte-ciel								0D

Échelle de l'attaquant inférieure à la cible :

• L'attaquant ajoute le modificateur d'échelle à son jet d'attaque
• Si la cible est touchée, ajouter le modificateur d'échelle à son jet de Vigueur, de Structure

Échelle de l'attaquant supérieure à la cible :

• Les jets d'échelle supérieurs sont normaux, mais la cible d'échelle inférieure ajoute le modificateur de dés à n'importe quel jet d'esquive / esquive.
• En cas de succès, l'échelle la plus élevée ajoute le modificateur de dés au jet de dégâts.

MODIFICATEURS DE COMBAT

Un certain nombre de facteurs peuvent affecter les chances de réussite d'un personnage au combat. La fumée peut obstruer une cible, l'huile sur le sol peut rendre l'esquive plus difficile, etc. Voici un certain nombre de modificateurs que les maitres du jeu peuvent choisir d'appliquer dans le jeu.

Dégainer
Dégainer une arme compte comme une action dans un round (toutes les autres actions sont à -1D ce round).

Rechargement
Le temps requis pour recharger une arme varie selon son type. La plupart nécessitent 1 action pour se recharger. Voir les descriptions d'armes dans la section Équipement.

Systèmes de ciblage
Certaines armes, généralement dans des avions ou des chars, ont des systèmes de ciblage qui aident le tireur. Ceux-ci dépendent du type et de la qualité de l'arme.

Cadence de tir (Cad)
Cette statistique qui est donnée pour chaque arme, représente le nombre maximal de tir qu'elle peut effectuer à chaque round.

Tir précis
Comme son nom l'indique, cette action consiste à viser une en endroit précis avec son arme. Comme viser une partie spécifique du corps d'une cible par exemple (une main, une tête, etc.) ou un petit objet. Ajoutez 1D à la difficulté pour une cible de 10 à 50 cm de long. Ajoutez 4D à la difficulté pour une cible de 1 à 10 cm de long. Ajoutez 8D à la difficulté pour une cible de moins d'un centimètre de long.

Fumée et brouillard
La fumée et le brouillard, naturelle ou chimique comme avec un fumigène par exemple. Confère au personnage une certaine protection contre la détection et les attaques. Ajoutez les modificateurs suivants à toutes tentatives pour détecter ou d'atteindre une cible.

Fumée ou brouillard léger	+ 1D
Fumée ou brouillard épais	+2D
Fumée ou brouillard important	+4D
Faible luminosité, aube ou crépuscule	+1D
Clair de lune	+2D
Obscurité complète	+4D

Couverture
Les personnages peuvent également se cacher derrière des objets, tels que des murs et des véhicules, ceux-ci offrent une protection contre les attaques. Ajoutez les modificateurs suivants en fonction du niveau de couverture de la cible.

La cible est couverte à :	MODIF.
25%	+1D
50%	+2D
75%	+4D

Si la couverture offre une protection complète 100%, l'attaquant ne peut pas toucher directement sa cible. Les dégâts sont absorbés totalement ou en partie par la protection, et fonction de son état structurel (voir Protection°

Protection
Les objets inanimés ont une certaine capacité à résister aux dégâts. Si l'attaquant réussi son attaque en dépassant le seuil de difficulté modifié par le modificateur de couverture, il touche sa cible et lui inflige la totalité des dégâts. Si part contre son résultat est suffisant pour passer le seuil de difficulté de base mais pas celui modifié par la protection, cela signifie que le tir aura d'abord atteint la protection. Lancez les dégâts de l'attaquant contre l'indice de protection ci-dessous :

Exemple de protection	Jet de Résistance.
Porte en bois fragile	1D
Porte en bois standard	2D
Porte métallique standard	3D
Porte Renforcée	4D
Porte anti-explosion	6D

Si les dégâts sont inférieurs au résultat du jet de résistance, la protection n'est pas endommagée et le personnage ciblé ne subit aucun dommage. Si le jet de dégâts est égal ou supérieur au jet de résistance de la protection, les dégâts qui seront soustrait dépendrons directement statut de la protection.

Pour définir le statut de la protection après chaque attaque faire la différence entre les dégâts et le résultat des dés de protection sur le tableau Dégâts excédentaires pour voir à quel point la protection est endommagée. Le control devra aussi tenir un compte de dégâts déjà encaisser par la protection pour faire évoluer son statut au fur et à mesure qu'elle subira des dommages.

Exemple :
Chipset est aux prises avec le membre d'un gang dans une usine désaffectée. Pour se protéger, il s'est caché derrière un gros baril en métal qui s'est déjà pris quelques tirs pour un statut de légèrement endommagée. Celui-ci lui offre une protection de 50% et une résistance de 5D. Control définie la difficulté de base du gangers à 17 pour un tir un peu plus compliqué que la moyenne. A cela s'ajoute les 2D dont bénéfice Chipset grâce à son modificateur de couverture. Control lance les deux dés pour un résultat modeste de 7. La difficulté finale et donc de 24. Le membre du gang qui a un score de 6D dans sa compétence Arme à feu lui fait 22. Son résultat est supérieur à la difficulté de base (17) mais inférieur à la difficulté modifiée (24) résultat la protection encaisse une partie des dégâts. S'il avait fait 24 au lieu de 22 son tir aurait atteint sa cible sans être gêné par la couverture. Control lance donc les dégâts de l'arme du criminel soit 4D qu'il oppose aux 5D de résistance de la protection. Pour un résultat de 15 contre 19. Le personnage a été intégralement protégé par le baril.
Prenons maintenant le résultat inverse, soit 19 contre 15 pour une différence de 4, ce qui fait passer le statut de la protection à fortement endommagé. Ce qui fait qu'elle n'offre plus que 2D de protection. Le joueur lance les dés est obtient 11 pour un total de dégâts encaisse par le personnage de 8 (19-11). Le joueur de Chipset fait son jet de vigueur et obtient un petit 5 soit une différence de 3. Un point de plus il aurait été blessé, pour le moment il est juste sonné (voir Dégâts et niveaux de blessure pour plus de précision)

Dégâts excédentaires	Statut
1-3	Peu endommagé
4-8	Légèrement endommagée
9-12	Fortement endommager
13-15	Gravement endommager
16+	Détruite

Même caché derrière une protection un personnage peut subir des dégâts. Le montant final des dégâts qu'il encaissera seront égaux à la différence entre le résultat des dés de dégâts et celui des dés de protection. La protection qu'offre une structure n'est pas éternelle, c'est pour cette raison que les dégâts soustrait seront de moins en moins important au fur et à mesure qu'elle sera endommagée. (Voir tableau ci-dessous).

Statut & Dés de Protection	
Peu endommagé	Le personnage reste complètement protégé
Légèrement endommagée	-4D
Fortement endommager	-2D
Gravement endommager	-1D
Détruite	Le personnage subit tous les dégâts

Armure

L'armure protège le porteur contre les dommages. Dans le jeu, ajoutez la valeur de l'armure au jet de Vigueur du personnage qui subit des dégâts. Voir la section Équipement pour différents types d'armures.

COMBAT CORPS A CORPS

Combat Mains nues

Attaque :
La difficulté standard pour frapper avec un jet de bagarre est très facile (5). Les dégâts sont égaux au jet de Vigueur du personnage.
La difficulté standard pour frapper avec les arts martiaux est facile (10), entraînant des dégâts égaux à la Vigueur du personnage. Un combattant qualifié en arts martiaux peut tenter des manœuvres plus compliquées pour infliger plus de dégâts, mais doit rouler contre un nombre de difficulté plus élevé pour toucher.

Blocage :
Les personnages peuvent tenter de bloquer une attaque en utilisant leurs compétences bagarre ou arts martiaux. Les joueurs doivent déclarer leurs intentions de bloquer avant que l'attaque ne se produise. S'ils ne le font pas, ils se verront infliger un malus de 1D à leurs tentatives de blocage.

Exemple : Rom se bat avec un voyou de la rue. Il décide de frapper mais oublie de "tenir une action" au cas où il aurait besoin de bloquer. Le voyou prend une balançoire et Chipset décide qu'il vaut mieux essayer de bloquer. Il doit lancer les Arts Martiaux à -2D. Si son jet de blocage est supérieur au jet d'attaque du voyou, il aura paré le coup. Sinon, il peut subir des dommages.

Exemple : un peu meurtri lors du dernier round, Rom décide qu'il tiendra une action ce round au cas où il aurait besoin de bloquer. Cela signifie qu'il est -1D à la fois son jet d'attaque et de blocage.

Un personnage non armé ne peut pas tenter de bloquer un attaquant avec une arme sans un mouvement spécial d'arts martiaux.

Combat à l'arme blanche :
Le combat arme blanche est géré de la même manière que le combat à mains nues, mais les personnages impliqués sont armés. Un personnage armé d'une arme peut l'utiliser pour bloquer un assaillant non armé.

Dégâts et Niveaux de Blessures

Lorsqu'un attaquant atteint sa cible avec succès, il lance le nombre de dés approprié pour désigner les dégâts. Les armes à distance font une quantité définie (par exemple, un pistolet lourd fait 5D de dégâts). Les armes de mêlée font la Vigueur + XD de l'attaquant, où X dépend de l'arme (par exemple, un couteau inflige STR + 1D dégâts).

Le personnage ciblé lance ensuite ses dés de Vigueur et ajoute une valeur d'armure, si l'armure est portée. Si le jet de Vigueur de la cible est supérieur au jet de l'attaquant, elle a résisté aux dégâts. Sinon, consultez le tableau ci-à-coté pour les résultats :

NIVEAUX DE BLESSURE

Dégâts > VIG	Etat	Description
0-3	Sonné	Le personnage subit un -1D à toutes les compétences et attribue des dés pour le reste de la manche et la suivante. Si un personnage subit un nombre d'étourdissements égal à sa Vigueur, il tombe inconscient pendant 1d6 minutes.
4-8	Blessé	Les personnages sont enclins et ne peuvent rien faire pour le reste de la manche. Le personnage subit un -1D à toutes les compétences et tous les attributs jusqu'à ce qu'il soit soigné. Un personnage qui est blessé une deuxième fois (subit -2D à toutes les actions jusqu'à ce qu'il soit guéri). Un personnage blessé une troisième fois passe en incapacité.
9-12	Incapacité	Un personnage frappé d'incapacité tombe à plat ventre et est assommé pendant 10D minutes. Le personnage ne peut rien faire tant qu'il n'est pas guéri. Un personnage Incapacité qui est Blessé ou Incapacité à nouveau est Mortellement Blessé.
13-15	Mortellement blessé	Le personnage tombe inconscient et le restera jusqu'à sa guérison. À la fin de chaque round, le personnage lancez 2D. Si le nombre obtenu est strictement inférieur au nombre de rounds passé pendant lesquels le personnage a été mortellement blessé, le personnage meurt. Un personnage mortellement blessé qui est blessé ou + est tué.
16+	Mort	Tué sur le coup. Il y a des rumeurs des pirates morts dans la matrice et qui se seraient relevés de leur chaise de diffusion pendant quelques secondes avant de s'écrouler, mais beaucoup disent que ce n'est qu'une légende.

GUÉRISON

Les personnages peuvent guérir de diverses manières, mais les trois méthodes les plus courantes sont la guérison naturelle, les trousses de premiers soins et les baies médicales.

Guérison naturelle

Un personnage peut guérir naturellement, mais ce processus est à la fois plus lent et plus risqué que d'obtenir des soins médicaux. Le personnage doit se reposer un certain temps et peut ensuite faire un jet de soin : la pleine Vigueur du personnage pour voir si le personnage guérit.

Les personnages guérisseurs ne peuvent pratiquement rien d'autre que se reposer. Un personnage qui a essayé de travailler, de faire de l'exercice ou de vivre une aventure doit soustraire -10 de sa Vigueur lorsqu'il effectue son jet de soin. Tout personnage qui choisit de "se détendre" et ne fait pratiquement rien pendant deux fois le temps nécessaire peut ajouter + 10 à sa Vigueur pour guérir.

Un personnage blessé doit se reposer pendant trois jours standard avant de rouler pour guérir :

Jet de Vigueur	Résultat
2-4	La blessure s'aggrave le personnage subit une deuxième blessure
5-6	État stationnaire
7+	Guérison

Un personnage dont la blessure s'aggrave doit se reposer encore pendant trois jours avant de lancer pour guérir :

Jet de Vigueur	Résultat
2-4	La blessure s'aggrave et le personnage passe à l'état Incapacité
5-6	État stationnaire
7+	La blessure repasse à l'état Blessé.

Les personnages en incapacité doivent se reposer pendant deux semaines avant de faire un jet de soin :

Jet de Vigueur	Résultat
2-6	La blessure s'aggrave et le personnage passe à l'état mortellement blessé.
7-8	La blessure repasse à l'état Incapacité
9+	La blessure repasse à l'état d'une deuxième blessure

Les personnages mortellement blessés doivent se reposer pendant un mois (30 jours par mois) avant de lancer un jet de soin.

Jet de Vigueur	Résultat
2-6	Le personnage meurt
7-8	La blessure repasse à l'état mortellement blessé
9+	La blessure repasse à l'état Incapacité

Trousses de premiers soins

Les trousses de premiers soins contiennent généralement des bandages, des antiseptiques, des anti-inflammatoires, des analgésiques et d'autres fournitures médicales légères. Un kit standard peut être utilisé deux fois avant de devoir être réapprovisionné.

Un jet de premiers soins est nécessaire pour utiliser une trousse de premiers soins (ou medpac). La

difficulté dépend de la gravité de la blessure du patient (voir tableau ci-dessous).
Si le jet de premiers soins réussit, le patient guérit d'un niveau. Les personnages étourdis et blessés sont entièrement guéris. Les blessés deux fois sont blessés. Incapables sont blessés deux fois. Les blessés mortels sont incapables.

NIVEAU DE BLESSURE	DIF
Sonné	TF
Blessé ou blessé deux fois	F
Incapacité	M
Mortellement blessé	D
Mort	I

-Doit être tenté le round après la mort du patient.

Si le jet de premiers soins échoue, la condition du personnage reste la même. Si le rouleau de premiers soins rate la difficulté de plus de 10 points, le patient reste le même et un autre rouleau de premiers soins ne peut pas être effectué pendant 24 heures supplémentaires.
Plusieurs tentatives de premiers soins peuvent être effectuées sur un patient en une seule journée, mais la difficulté de premiers soins augmente d'un niveau pour chaque utilisation supplémentaire.

Baies médicales

Dans le monde réel, Sion et les hoverships disposent de d'installations médicales dont une grande partie est issue de la technologie volée dans les usines de clonage. Dans la matrice, il existe les hôpitaux et les urgences où les personnages peuvent aller chercher des soins médicaux. Pour utiliser ces installations, un personnage doit avoir la compétence Médecine.

NIVEAU DE BLESSURE	DIF.	TEMPS REQUIS
Blessé	TF	1D heures
Incapacité	F	4 heures
Mortellement blessé	M	1D jours
Mort	I	10D jours.