



Aide de jeu pour Shadowrun 4 compilée par Solaris

Dépenser son Karma :

Nouvelle spécialisation	2
Nouvelle Compétence de connaissance / langues	2
Nouvelle Compétence active	4
Nouveau groupe de compétences	10
Augmenter une Compétence de conn. de 1	Nouvel indice
Augmenter une Compétence de langues de 1	Nouvel indice
Augmenter une Compétence active de 1	Nouvel indice x 2
Augmenter un groupe de compétences de 1	Nouvel indice x 5
Augmenter un attribut de 1	Nouvel indice x 5
Nouvel avantage	Coût en PC x 2
Supprimer un défaut	Bonus en PC x 2
Nouveau sort	5
Nouvelle forme complexe	2
Augmenter une forme complexe de 1	Nouvel indice

Dépenser de la Chance :

- Avant de lancer les dés, vous pouvez **ajouter un nombre de dés égal à votre attribut complet de Chance** à votre réserve de dés. Tous les dés lancés pour ce test sont sujet à la Règle des six (p. 62).
- Après avoir lancé les dés, vous pouvez **lancer un nombre de dés supplémentaires égal à votre attribut complet de Chance** et ajouter les succès obtenus au total du test. Mais la Règle des six ne s'applique qu'aux dés de Chance lancés.
- Vous pouvez **relancer tous les dés d'un seul test** pour lequel vous n'avez obtenu aucun succès.
- Vous pouvez **effectuer un test de la dernière chance** (p. 61) même si votre réserve de dés a été réduite à 0 ou moins. Vous ne lancez que vos dés de Chance pour ce test et la Règle des six ne s'applique pas.
- Vous pouvez **agir en premier dans une Passe d'Initiative**, quel que soit votre Score d'Initiative. Si plusieurs personnages dépensent de la Chance pour agir en premier dans la même passe, ces personnages agissent dans l'ordre de leurs Scores d'Initiative avant tout le monde.
- Vous pouvez **gagner une Passe d'Initiative** supplémentaire pour ce Tour de combat uniquement.
- Vous pouvez **annuler les effets d'une complication ou d'un échec critique** (qui devient un simple échec).
- Vous pouvez **invoquer la règle de l'ultime action** (voir p. 163).

Récupérer de la Chance :

- Interpréter son personnage de façon impressionnante
- Accomplir un acte désintéressé et héroïque
- Accomplir un objectifs personnel important.
- Obtenir une réussite critique
- Obtention un échec critique (pour rétablir l'équilibre)

Griller de la Chance :

Parfois dépenser de la Chance peut ne pas suffire, vous pouvez choisir de *griller* un point de Chance ce qui **réduit de façon permanente votre attribut Chance de 1**.

- Obtenir automatiquement une **réussite critique sur une action**. Vous ne pouvez pas acheter de réussite critique pour quelque chose que vous n'avez aucune chance de réussir. Dans ce cas, notez que vous ne récupérez pas de point de Chance suite à l'obtention d'une réussite critique. Si deux adversaires grillent de la Chance de cette manière, les effets s'annulent mutuellement.
- La main de Dieu : cette option permet aux personnages d'**échapper à une mort certaine**. Notez que cela ne signifie pas que le personnage se sort indemne des circonstances qui auraient dû le tuer. Un personnage qui utilise la main de Dieu ne peut plus agir jusqu'à la fin du scénario ou jusqu'à ce que le meneur de jeu décide qu'il a récupéré des effets secondaires de ce miracle.

Actions de Combat :

Lors de sa phase d'action, un personnage peut accomplir **deux Actions simples, ou une Action complexe**. En plus, chaque personnage peut accomplir **une Action automatique** à n'importe quel moment de la Passe d'Initiative (soit durant sa propre Phase d'action, soit plus tard).

Actions automatiques :

- . Changer le mode d'un appareil connecté
- . Courir
- . Dire une phrase
- . Envoyer une phrase en mode texte
- . Éjecter un chargeur d'arme équipée d'un système smartgun
- . Faire un geste
- . Intercepter
- . Lâcher un objet
- . Se jeter au sol
- . Viser

Actions Simples :

- . Ajuster
- . Changer de mode de tir
- . Dégainer rapidement
- . Extraire un chargeur
- . Faire feu
- . Insérer un chargeur
- . Lancer une arme
- . Observer en détail
- . Prendre ou poser un objet
- . Préparer une arme
- . Se lever
- . Sprinter
- . Utiliser un objet simple

Actions Complexes :

- . Attaque de mêlée ou à mains nues
- . Faire feu avec une arme montée sur un véhicule
- . Faire feu en mode automatique
- . Recharger une arme à feu
- . Utiliser une compétence
- . Utiliser un objet complexe
- . Défense totale