

Concepts de base

- **Dés utilisés** : Shadowrun 5 se joue uniquement avec des dés à 6 faces. Dans les tests, l'addition de compétence + attribut détermine le nombre de dés 6 lancés par le joueur.
- **Succès** : Un succès est compté quand un dé fait un 5 ou un 6 (1/3 chance de succès). Les 6 n'explorent pas à moins d'utiliser de la chance.
- **Achat de succès** : Plutôt que de lancer les dés, le joueur peut choisir d'acheter des succès à raison de 4 dés par succès. *./!\ Les dés restants ne peuvent être lancés. Soit on achète les succès, soit on lance les dés./!*
- **Réussite critique** : Si un test est réussi avec 4 succès excédentaires, l'action est particulièrement bien réussie et donne droit à un bonus (au secret du MJ).
- **Limites** : Le nombre de succès maximum qu'un PJ peut obtenir est déterminé par ses limites (physique, mentale et sociale). *./!\ En cas d'utilisation d'un objet, une limite matérielle peut se soustraire à la limite naturelle du personnage (ex : précision d'une arme de distance) ./!*
- **Échecs** : Selon le nombre de dés indiquant 1 sur son lancer, le joueur peut s'exposer à des complications ou des échecs critiques.

	Conditions	Effet	Exemple
Complication	Nb de 1 > ½ des dés lancés ET au moins un succès	Effet indésirable (l'action n'est pas nécessairement échouée)	Arme enrayé, perte équilibre après un coup, trébucher...
Echec critique* <small>*(dépenser 1pt chance transforme échec critique en complication)</small>	Nb de 1 > ½ des dés lancés ET aucun succès	Effet catastrophique (action forcément échouée)	Arme explose, alarme déclenchée, retour l'envoyeur (sort, grenade etc...)

Types de tests

	Signification	Système	Exemple
Test de réussite	Utiliser ses capacités dans des circonstances "normales"	Compétence + attribut [Limite] : selon le cas (Seuil) : selon difficulté	- tirer au pistolet sur une grosse cible (<i>pistolets + AGI [précision] (1)</i>) - faire du base jump (<i>chute libre + CON [physique] (2)</i>)
Test d'opposition	Utiliser ses capacités contre une cible qui résiste	Compétence + attribut [Limite] : selon le cas (Seuil) : nb de succès obtenus par l'adversaire (lance les dés aussi)	- tirer au pistolet sur un humain (<i>pistolets + AGI [précision] (succès défenseur)</i>) - bloquer un coup à mains nues (<i>mains nues + REA & INT [physique] (succès attaquant)</i>)
Test étendu	Utiliser ses capacités pour une action demandant un gros laps de temps	Compétence + attribut - 1 dé par essai (les succès s'accumulent) [Limite] : selon le cas (Seuil) : selon difficulté ; intervalle : selon durée, temps écoulé à chaque essai.	- réparer une voiture peu endommagée (<i>mécanique auto + LOG [mentale] (12 ; 30 minutes)</i>)

Seuils et intervalles de temps

difficulté	Test simple	Test étendu
Facile	1	6
Moyenne	2	12
Difficile	4	18
Très difficile	6	24
Extrême	8-10	30+

Tâche	Intervalle
Très rapide	1 tour de combat
Rapide	1 minute
Courte	10 minutes
Moyenne	30 minutes
Longue	1 heure
Très longue	1 jour
Extrêmement longue	1 semaine
Titanesque	1 mois

Subtilités des lancés

- **Modificateurs** : Selon les circonstances du test, des modificateurs de lancer peuvent s'appliquer vous donnant ou vous enlevant des dés (à la discrétion du MJ).
- **Défausse** : Si le personnage ne possède pas la compétence demandée, il lancera **Attribut - 1 dé** */!\ Si le Personnage ne possède pas une compétence écrite en Italique (ex : Médecine), aucun jet n'est possible. /!*
- **Réessayer** : En cas d'échec à un premier jet, le joueur peut retenter la même action une seconde fois avec un malus de **-2 dés**.
- **Bâcler le travail (tests étendus uniquement)** : Réduit de moitié les intervalles de temps mais les **2** comptent pour des échecs comme les **1** (ce qui peut entraîner de sympathiques complications...).
- **Tests en équipe** : Les PJ peuvent effectuer une action collective. Tout d'abord il faut déterminer un meneur (généralement le plus compétent dans le domaine) et tous les PJs effectuent le test. Chaque succès obtenu donne **+1 dé** au meneur et augmente sa **limite de 1** quand il fera le lancer final.

Chance

Déterminé à la création (et améliorable par la suite grâce au Karma), les points de chances permettent aux PJs d'obtenir un petit coup de pouce du destin dans des moments critiques. Il faut distinguer **dépenser un point de chance** (défausse un point de chance pour le scénario en cours, se recharge) et **griller un point de chance** (dépenser définitivement ce point de chance, il faudra le racheter avec du Karma).

Dépenser sa chance :

- **Repousser ses limites** : avant ou après un test, permet de rajouter CHC dés à la poule ; ignorer les limites et les 6 explosent sur ce lancé.
- **Deuxième chance** : après un lancer, permet de relancer les dés sans succès.
- **Prendre l'initiative** : permet d'agir en premier pour **UN** tour de combat.
- **Blitz** : permet de lancer **5 dés** d'initiative pour un tour de combat.
- **De justesse** : Annule une complication ou réduit un échec critique en complication.
- **Ultime action** : Quand le personnage va sombrer (KO ou mort), permet de faire un test de **CON+VOL (3)**. Si réussit, vous pouvez dépenser toutes vos actions du tour avant d'être mis hors d'état de nuire.

Griller sa chance :

- **Exploit** : Permet une réussite critique automatique. Cependant il faut que ce soit crédible par rapport au perso et dans un domaine de connaissances qu'il connaît un minimum.
- **Trompe-la-mort** : Permet d'échapper à une mort certaine.

/!\ Pas plus de 1 point de chance par action ou tour de jeu /!