

# Antisèche Combat à distance

# SHADOWRUN

## Ce qu'il faut savoir

### Attributs

Agilité

### Compétences

(Compétence d'Arme)

### Options

Arme utilisée

Munitions utilisées

VD Arme + Munition

PA Arme + Munition

Mode de tir: (munitions tirées)  
CC(1) SA(1) TR/Etroite(3) TR/Large(3)  
TA/Longue Etroite(6) TA/Longue Large(6)  
TA/Total Etroite(10) TA/Total Large(10)

Compensation de recul

Visée Laser/Bonus d'interface

Modificateur de Blessure

### Variables

Nombre de balles tirées dans cette Phase d'Action (cette attaque incluse)

Modificateur de Recul

Vos Succès

Succès du Défenseur

Vos Succès Nets

VD modifié



## Ce qu'il faut faire

1. Choisir l'arme et les munitions que vous voulez utiliser, et noter leur VD et PA.
2. Choisir le mode de tir à utiliser.
3. Ajouter votre Agilité au groupement.
4. Ajouter la bonne compétence d'arme au groupement : Archerie, Automatiques, Armes de distance exotiques, Lourdes, Fusils, Pistolets, ou de Jet.
5. Ajouter le bonus pour les éventuelles visée laser ou interface à votre groupement.
6. Soustraire tout modificateur de blessure au groupement.
7. Soustraire la Compensation de Recul du nombre de balles tirées cette Phase, puis soustraire 1 ; la différence est le modificateur de recul.
8. Si l'arme est une arme lourde, doubler le modificateur de recul.
9. Si l'arme est un fusil et que le mode de tir est Rafale ou Automatique, doubler le modificateur de recul.
10. Si le modificateur de recul dépasse zéro, le soustraire de votre groupement.
11. Lancer votre groupement de dés, noter vos Succès.
12. Si le mode de tir est une des rafales larges, le dire au MJ ; le défenseur perd de son groupement de défense.
13. Le défenseur lance ses dés de défense et soustrait ses succès des vôtres. S'ils atteignent 0 ou moins, on arrête là.
14. Ajouter vos succès nets au VD Arme + Munition ; c'est la VD modifiée. Si celle-ci est plus grande que l'armure du défenseur modifiée par la PA Arme + Munition, les dégâts sont physiques, sinon ils sont étourdissants.
15. Si le mode de tir est une des rafales étroites, ajouter le nombre de munitions -1 de la rafale à votre VD modifié.
16. Dire au MJ votre VD finale modifiée. Le défenseur essaiera de résister aux dommages que vous lui avez causés.