

Shadowrun 5.4

little black dog

Table des Matières

Objectifs	1
Principes de jeu	2
Test simple.....	2
Modificateurs	2
Test opposé	3
Personnages.....	4
Attributs physiques et mentaux.....	4
Attributs spéciaux	4
Caractéristiques secondaires	6
Compétences.....	8
Métatypes	10
Progression du personnage.....	10
Traits.....	12
Archétypes.....	15
Règles	16
Modificateurs	16
Infiltration.....	16
Social	17
Combat.....	19
Augmentation.....	21
Magie	21
Matrice	25
Équipement	25
Grades d'équipement	26
Armes	26
Armures.....	28
Cyberdecks	29
Fausses identités	30
Kits de compétence	30
Drogues	30
Règles optionnelles	30
Blessures Légères, Moyenne, Graves et Fatales	30
Une seule passe d'initiative.....	31
Stress	31
Notes de conception	32
Motivation.....	32
Personnages	33
Équipement.....	41

Rapide résumé.

1 couverture 2 dédicace 3 résumé super rapide des règles 4 table des matières 5 objectifs 7 principes de jeu - succès & seuils - tests - modificateurs 9 personnage - attributs physiques et mentaux - attributs spéciaux - edge effects - caractéristiques secondaires - compétences (conversion) - metatypes 12 création de personnage - karma & progression + coûts des attributs, compétences etc + achat de l'équipement - qualités 20 archétypes 30 règles - modificateurs - infiltration - social - combat: distance types de tir - combat: c/c casser des trucs - magie sorcellerie invocation - matrice - TODO: véhicules - déroulement d'un tour de combat passes d'initiative action (attaque) conversion de passes en bonus (attaque de zone, etc) 38 règles optionnelles - limites: skill/2 - ajuster la léthalité - convertir passes d'init en effets pops - règles de stress - custom races: liste traits raciaux 40 équipement - flingues - melee - kits de compétence - augmentations + table "coût en essence/pouvoir" <> bénéfice 50 notes du concepteur 55 commentaires: le but est-il atteint ? 60 TODO: fiche de personnage

Objectifs

Quitte à refaire un système de jeu, autant l'améliorer. Du moins, d'un certain point de vue. Chaque modification, chaque ajout ou retrait au système existant doit se faire en poursuivant les objectifs suivants.

- **Conserver le système de base** identique à celui des dernières éditions : une réserve de dés égale à attribut+compétence ; les 5 et les 6 comptent dans le nombre de succès.
- Définir des modificateurs simples et génériques aux réserves et aux seuils. On ne fait que **décliner** ces modificateurs, quel que soit le type d'action.
- Simplifier les règles pour **accélérer l'action**. Réduire le nombre de tests nécessaires à accomplir quelque chose, en particulier en ce qui concerne le combat et la matrice. Réduire aussi les calculs à faire pour calculer le nombre de succès nets.
- **Simplifier** les règles pour les rendre plus digestes. Limiter la nécessité d'avoir à consulter ses bouquins en pleine partie.

La présentation des règles elle-même devrait :

- Être claire et concise pour en faciliter la compréhension. Éviter d'obscurcir les règles avec de l'humour ou des apartés.
- Profiter du format numérique pour s'auto-référencer, facilitant ainsi le fait de retrouver une information précise.
- Rééquilibrer les différents profils de personnage.
 - Tout les profils devraient pouvoir contribuer d'une manière ou d'une autre à une situation donnée.
 - Le jeu de rôle se joue *en groupe* : éviter que certains puissent tout faire, tout le temps.

- Même si Shadowrun est un jeu à matos, ce sont les personnages, pas leurs outils, qui devraient primer.

Principes de jeu

Test simple

- Le personnage lance une **réserve de dés** à 6 faces égale à **attribut + compétence**. Tous les dés dont le score est de 5 ou 6 représentent des **succès nets**.
- On compare les succès nets avec un **seuil** fixé par le MJ pour déterminer si l'action est une réussite ou un échec.

Table 1. Seuils

Seuil	Résultat
0 ou -	Échec
1	Grossier
2	Standard
3	Pas mal
4	Très précis

Modificateurs

Chaque test peut se voir assorti de modificateurs, reflétant la difficulté de la tâche entreprise. Cette difficulté est issue de circonstances indépendantes des facultés du personnage. Cela peut venir d'un peu n'importe quoi : l'environnement extérieur, les blessures qui affectent le personnage, la résistance passive d'un sujet, et ainsi de suite.

Quelle qu'en soit la source, un modificateur s'ajoute ou se retranche à la réserve de dés. Si différents modificateurs s'appliquent à un test donné, il suffit d'en faire la somme avant de l'appliquer à la réserve de dés du personnage.

Différents tests peuvent se voir assortis de différents modificateurs. Ceux-ci sont détaillés dans les différents chapitres de ce livre, mais constituent toujours de simples applications des règles suivantes :

- si l'action du personnage est facilitée, le modificateur est positif. Si le personnage est gêné, le modificateur est négatif.
- un modificateur de 1 représente une petite aide ou une légère gêne, quelque chose de presque imperceptible pour le personnage.
- un modificateur de 4 ou plus représente un méchant handicap ou une aide qui fait quasiment le travail à la place du personnage.

Si la situation n'est pas couverte par une règle précise, ou que le MJ n'a pas envie de se compliquer

la vie, il peut utiliser la table suivante, qui montre les modificateurs les plus courants.

Table 2. Modificateurs

Difficulté	Modificateur
Action facile	+1 à +10
Action difficile	-1 à -10

Si les modificateurs négatifs sont si importants qu'ils font passer la réserve de dés d'un personnage à 0 ou moins, la tâche entreprise semble impossible, et la plupart du temps l'action échoue automatiquement. Dans ce cas, un personnage a néanmoins deux ultimes recours :

- il peut utiliser l'[Edge](#) pour se donner des dés supplémentaires et surmonter la difficulté.
- le MJ peut toujours autoriser le personnage à lancer un unique dé. Si ce dé fait 5 ou 6, l'action réussit ... tout juste !

RÈGLE OPTIONNELLE

Réserve de dés maximum

Règle : Au cours d'un test, après application des modificateurs à une réserve de dés, le nombre maximal de dés à lancer ne peut jamais dépasser le nombre de dés tel qu'il était avant application des modificateurs.

Motivation : Cette règle vise à maîtriser l'inflation des réserves de dés. Pour cela, il faut rendre à l'équipement son véritable rôle : rendre les personnages capables d'accomplir des actions en dépit de difficultés parfois extrêmes, et non pas faire le travail à leur place, en leur permettant d'obtenir un résultat exceptionnel en dépit de leur manque de compétence.

RÈGLE OPTIONNELLE

Limites

Règle : Le nombre de **succès nets** que peut obtenir un personnage sur un jet de dés est égal à l'indice de la **compétence utilisée**.

Motivation : Cette règle vise à ... Faire comme SR5 ? Gâcher la joie d'un coup de chance sur un jet de dé ? Avec la disparition des limites liées à l'équipement, elle permet peut-être de valoriser les compétences par rapport aux attributs. À vous de voir.

Test opposé

Cela représente un conflit direct entre deux personnages, ou entre un personnage et un drone, etc. Pour simplifier, on va qualifier un des deux opposants le personnage **actif**, et le second le personnage **passif**.

- Les deux opposants lancent chacun une **réserve de dés** à 6 faces égale à leur **attribut + compétence** respectifs. Tous les dés dont le score est de 5 ou 6 représentent des **succès**.

- On retranche au nombre de succès du personnage actif le nombre de succès du personnage passif. Le nombre de succès restants représente le nombre de **succès nets**.
- On compare ces **succès nets** avec le **seuil** fixé par le MJ pour déterminer si l'action est une réussite ou un échec.

Personnages

Attributs physiques et mentaux

SR5.4 compte 4 attributs primaires répartis en deux attributs physiques ([Agilité](#) et [Réaction](#)) et deux attributs mentaux ([Intelligence](#) et [Charisme](#)).

La valeur d'un attribut ne peut jamais être inférieure à 1. Un attribut peut [progresser](#) jusqu'à la valeur de 6. Un attribut peut être [augmenté](#) jusqu'à la valeur de 9.

AGILITÉ

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5.

RÉACTION

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5.

INTELLIGENCE

Attribut inchangé par rapport à SR1, SR2 et SR3. Fusionne les rôles des attributs **Intuition** et **Logique** en SR4 et SR5.

CHARISME

Fusionne les rôles des anciens attributs **Volonté** et **Charisme**.

Attributs spéciaux

Tout personnage ne peut jamais avoir que deux attributs spéciaux en même temps.

Un attribut spécial peut seulement [progresser grâce au karma](#). Un attribut spécial ne peut pas être [augmenté](#).

La valeur minimum d'un attribut spécial est de 1. Un attribut spécial n'a pas de valeur maximum.

Un personnage possédant deux attributs spéciaux mais désirant [acquérir un nouvel attribut spécial](#) doit forcément en abandonner au moins un autre.

Par défaut, un personnage commence avec les attributs spéciaux [Edge](#) et [Essence](#).

Influence entre attributs spéciaux

Règle : Lorsqu'un personnage possède deux attributs spéciaux, la valeur maximum du second est de 12 moins la valeur de son premier attribut spécial.

Ainsi, lorsqu'un personnage fait progresser un de ses attributs spéciaux, l'autre peut être amené à baisser. Lorsqu'un attribut spécial baisse, le personnage perd le karma et/ou les nuyens investis. Si, pour une raison ou une autre, le second attribut spécial ne peut pas baisser, le premier attribut spécial ne peut pas augmenter. Le personnage ne perd alors pas le karma et/ou les nuyens investis.

À partir du moment où le score d'un de ses attribut spéciaux atteint 12, le personnage perd son second attribut spécial.

RÈGLE OPTIONNELLE

Motivation : Cette règle vise à limiter la polyvalence d'un personnage ayant une valeur très élevée dans un de ses attributs spéciaux, en le forçant à ne pouvoir utiliser plus que cet attribut spécial précis.

Par exemple, si tu t'inities, ton **Edge** peut se mettre à baisser. Si ton mago a de l'**Essence** et est blindé de cyberware, 'va falloir te mettre à purger ton chrome d'une façon ou d'une autre avant d'augmenter ta **Magie**. Ou alors, ton cyber va devenir inopérant. Ou encore, tu vas mourir dans d'atroces souffrances lorsque ton âme s'en ira sans prévenir. Tu as envie de tenter l'expérience, *omae* ?

Peut-être illustrer ce cas avec l'exemple de ?Tom? le chaman Ours troll en Afrique du Sud dans Nuit de Sang.

EDGE

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5.

ESSENCE

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5, hormis les points suivants :

- Contrairement aux autres attributs spéciaux, sa valeur de départ est de 6.
- Un personnage peut le faire progresser en dépensant des points de karma, comme n'importe quel attribut spécial.
- Un personnage peut utiliser l'intégralité son essence pour **s'augmenter**. Pas besoin de garder une Essence strictement positive ; son Essence restante peut être égale à zéro. Cependant, si le coût en Essence de son **augmentation** devient strictement supérieure à sa valeur d'Essence, il meurt.
- Un personnage peut, sous certaines conditions, **échanger son attribut d'Essence** contre un autre

attribut spécial.

- Toutefois, un personnage dépourvu d'Essence ne peut bénéficier d'aucune [augmentation](#) due à la technologie. Il est possible que toute intervention bénéfique devienne inexplicablement inopérante ou nuisible à son organisme. Ou alors, son corps rejette systématiquement, rapidement et plus ou moins proprement et douloureusement les implants. Le personnage peut aussi mourir sans prévenir lors d'une complication sur la table d'opérations, par exemple parce que son âme décide de quitter son corps. Envie de tenter l'expérience, *omae* ?
- Un personnage dépourvu d'essence est considéré avoir une valeur d'Essence égale à celle de son attribut spécial le plus élevé. S'il se retrouve dans une situation où son Essence est amenée à baisser, c'est cet autre attribut spécial qui baisse à la place. Si la perte d'Essence est temporaire, cet autre attribut spécial se reconstitue au même rythme que l'aurait fait l'Essence.

MAGIE

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5.

ÉQUILIBRE

L'attribut spécial **Équilibre** est utilisé par les adeptes pour acquérir leurs pouvoirs. Il représente l'équilibre que maintient tout éveillé entre son comportement et sa nature profonde pour déployer ses pouvoirs.

RÉSONANCE

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5.

Caractéristiques secondaires

Le [karma](#) ne peut pas faire progresser directement ces deux attributs, que cela soit à la création de personnage ou ultérieurement. L'[augmentation](#) le peut, de 3 points maximum.

INITIATIVE

Le rôle de l'initiative reste largement inchangée. On lui ajoute le résultat d'un ou plusieurs D6 pour donner le score d'initiative. Voir le chapitre [combat](#) pour davantage de détails. Sa valeur de base dépend du contexte:

Table 3. Initiative

Physique	Réaction
RA	Réaction
RV	Intelligence

Astral	Intelligence
--------	--------------

CONSTITUTION

La constitution est maintenant un attribut secondaire. Elle regroupe les anciens attributs de **Force** et **Constitution**, et reflète en particulier la supériorité physique des trolls, orks, nains et métahumains augmentés. Une Constitution élevée reflète dans la majorité des cas une taille plus grande, un stature plus large, de gros muscles, ... Enfin, vous avez saisi l'idée.

Sa valeur intervient comme modificateur dans différents contextes :

- résister aux dommages [?]
- infliger des dommages au corps à corps [?]
- casser des trucs au corps à corps [?]
- calculer son encombrement [lien]
- intimider son prochain [lien]

La valeur de Constitution d'un humain non augmenté est de 0.

MONITEUR DE CONDITION

- Le nombre de cases du moniteur de condition physique est de **10 + Constitution**.
- Le nombre de cases du moniteur de condition étourdissant est de **8 + Charisme/2**.

RÈGLE OPTIONNELLE

Un seul moniteur de condition

Règle : Chaque personnage n'utilise plus qu'un seul moniteur de condition. Ce moniteur unique tient compte à la fois des dommages physiques et étourdissants.

Son nombre de cases est de **8 + Charisme/2 + Constitution**.

On marque les blessures étourdissants d'une "coche" et les blessures physiques d'une "croix", comme le marquage des blessures léthales et aggravées dans le monde des ténèbres. Quand le moniteur de condition d'un personnage est rempli d'un mix de "coches" et de "croix", et qu'il subit des dommages (que ceux-ci soient physiques ou étourdissants) les "coches" deviennent des "croix". Quand le moniteur est rempli de croix, la mort est proche.

Motivation : Cette règle propose d'accélérer le jeu, aussi bien en rendant plus immédiate la gestion des blessures qu'en augmentant la létalité des combats.

Compétences

TODO

Connaissances

Une compétence de connaissance existe pour représenter tout savoir (ou savoir faire) qui n'est pas déjà couvert par une compétence active.

Toutes les compétences de connaissance sont basées sur l'**Intelligence**. Cependant, quand une connaissance particulière comporte une part de savoir faire, et qu'en cours de partie se crée un enjeu est suffisant pour justifier un test lié à cette connaissance, le MJ peut décider d'utiliser un autre attribut plus approprié.

EXEMPLE

Dans la cuisine de la suite royale du plus huppé des hôtels londoniens, Diesel se râcle la soupière pour trouver une idée de petit déjeuner capable d'impressionner au réveil le lord qui se trouve dans la chambre. Diesel a déjà déployé de grands efforts pour plaire au plus proche cousin du Lord Protector, et il compte bien mettre à profit ses talents de cuisinier pour continuer à gagner des points. Le lord incarne évidemment le summum du snobisme, et Diesel sait qu'une faute de goût lui rapporterait un nouvel aller simple pour les poubelles de l'hôtel à coups de bottes des gardes du corps en faction dans le couloir.

Diesel doit d'abord trouver une idée de recette. Un succès à un jet d'**Intelligence** + **Cuisine** lui rappelle qu'une manière particulière de cuisiner les œufs pochés issue du terroir anglais ferait honneur aux origines du lord. Cependant, réussir les œufs pochés requiert un vrai tour de main et, en ouvrant le frigo, il découvre avec stupeur qu'il n'y reste que deux véritables œufs. En plus il commence à entendre remuer dans la chambre. Magne-toi, Diesel !

Le MJ requiert un test d'**Agilité** + **Cuisine** avec un seuil de 3 pour réaliser correctement la recette. Diesel réussit miraculeusement ! Il dispose de son mieux le résultat sur un plateau et finit de composer un petit déjeuner coûtant plus cher que le salaire mensuel de dix employés du room service. Emportant le tout dans la chambre, Diesel croisant mentalement les doigts pour ne pas avoir ruiné ses efforts de la nuit ...

EXEMPLE

TODO: Équitation

Langages

Un langage s'acquiert et progresse comme une compétence de connaissance. Il n'y a en pratique aucune différence entre un langage et une connaissance. L'indice de compétence auquel un personnage possède un langage particulier reflète sa maîtrise de ce langage, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Table 4. Langages

Indice	Niveau
1	Moi-Tarzan-Toi-Jane
2	Enfant de 8 ans
3	Pratiquant habitué
4	Natif standard
5	Conférencier ou Rédacteur
6+	Étymologue du langage

RÈGLE OPTIONNELLE

Règle : Les langages n'ont plus d'indice associé. Un personnage est considéré soit savoir parler et comprendre suffisamment le langage, soit en être complètement ignorant. Apprendre un nouveau langage coûte simplement 5 points de karma.

Motivation : Le fait d'affecter un indice de compétence à un langage semble offrir peu d'intérêt. En cours de partie, la question se résume le plus souvent à : le personnage peut-il communiquer dans cette langue, oui ou non ? Le reste n'est que du fluff ...

Nouvelles compétences actives

La liste de compétences actives telle que présentée dans ce livre semble suffisante pour couvrir telle quelle tous les besoins d'une partie standard. Un personnage voulant maîtriser un domaine qui n'est pas couvert par une compétence active crée en général une compétence de connaissance appropriée. Étant donné qu'une connaissance coûte moins cher à faire progresser qu'une compétence active, cela évite de trop pénaliser la progression d'un joueur qui désire traduire sur sa fiche quelque chose d'intéressant mais qui, en cours de partie, a peu de chance d'avoir une réelle importance mécaniquement.

Cependant, certaines campagnes particulières sortent quelque peu de l'ordinaire. Les personnages peuvent avoir à y faire régulièrement des choses inhabituelles et mal couvertes par le système de compétences actuelles. Dans ce cas, le MJ peut décider de créer une nouvelle compétence active à partir de ce qui ne serait qu'une compétence de connaissance en temps normal. Le MJ définit les règles et restriction de cette nouvelle compétence. Le coût pour la faire progresser est celui de toutes les compétences actives. La création d'une nouvelle compétence active est justifiée par le fait que, dans ce cadre de campagne, un personnage peut vouloir y investir davantage de karma pour en tirer un réel avantage mécanique.

EXEMPLE

Un MJ prépare une nouvelle campagne qu'il désire bientôt faire jouer à ses amis. Cette campagne se passe dans les ombres de Las Vegas. Les onze personnages de ses amis évolueront au sein des plus grands casinos de la ville. Ils participeront à divers scénarios dont le dernier consistera en un braquage de grande envergure.

La majorité de l'action tournera autour des casinos et de ce qui s'y passe. Le MJ décide que, dans ce cadre, créer une compétence active **Jeu** se justifie. Il base cette compétence sur l'**Intelligence**, même si certains tests pourront occasionnellement se baser sur une autre caractéristique, comme l'**Agilité**.

Métatypes

Table 5. Métatypes

Humain	Attribut exceptionnel (un Attribut spécial au choix)
Elfe	Vision nocturne, Agilité exceptionnelle ou Charisme exceptionnel
Nain	Vision thermographique, Constitution 1, Immunorésistant II [pathogènes], Lent
Ork	Vision nocturne, Constitution 1
Troll	Vision thermographique, Constitution 3, Agilité affaiblie, Intelligence affaiblie, Coût de la vie accru

Progression du personnage

Table 6. Progression du personnage

Progression	Coût en karma
Nouvelle connaissance	2
Nouvelle compétence	4
Nouveau groupe de compétences	10
Améliorer une connaissance de 1	Nouvel indice
Améliorer une compétence de 1	Nouvel indice ×2
Améliorer un groupe de compétences de 1	Nouvel indice ×5
Améliorer un attribut primaire de 1 ¹	Nouvel indice ×5
Améliorer un attribut spécial de 1 ²	Nouvel indice ×5
Améliorer le maximum d'un attribut spécial ³	10 + (Grade ×3)
Nouvel avantage	Valeur
Supprimer un défaut	Valeur
Nouveau sort	5

¹ Un attribut primaire ne peut jamais progresser au delà de 6, ou 9 s'il est augmenté.

EXEMPLE

Sammie a une agilité de 5, augmentée à 9 grâce à son cyberware. Après une run particulièrement lucrative, il dépense suffisamment de karma pour faire progresser son agilité non augmentée à 6. Son agilité augmentée reste néanmoins à 9.

² Un attribut spécial ne peut pas progresser au delà de 6 plus le grade atteint dans les [Grands Mystères](#).

³ Voir [section suivante](#)

Les Grands Mystères

Faire progresser un attribut spécial au delà de 6, bien que possible, représente pour un personnage une étape importante dans la compréhension de lui-même et du monde qui l'entoure. La nature de cette compréhension et du moyen pour y arriver varie suivant l'attribut spécial considéré, et parfois suivant les personnages eux-mêmes. Les magiciens et les adeptes nomment ce processus Initiation ; les technomanciens le nomment Submersion.

Quel que soit l'attribut spécial et la tradition du personnage, on observe certains points communs :

- Le nombre de fois qu'un personnage a entrepris le processus est mesuré en grades.
- Le grade d'un personnage s'ajoute au maximum de l'attribut spécial concerné.
- Le processus a un coût en karma. L'investissement personnel nécessaire à atteindre une compréhension supérieure est important.
- Il est possible d'accomplir une épreuve pour réduire le coût en karma du processus. Cependant, cette épreuve affaiblit bien souvent le personnage d'une manière ou d'une autre.
- La compréhension obtenue permet d'acquérir une capacité supplémentaire inédite, souvent inaccessible aux pratiquants moins avancés que le personnage.

TODO Reprendre les règles de l'initiation et de la submersion, et peut-être créer des pouvoirs sympas pour l'Essence et les adeptes du -ware, ainsi que pour l'Edge, pourquoi pas. 'Faudrait peut-être aussi inventer un terme supplémentaire pour abstraire le truc ...

Progression alternative des attributs spéciaux

Règle : Les attributs spéciaux n'ont plus de maximum. Un personnage peut faire progresser la valeur de n'importe lequel de ses attributs spéciaux, du moment qu'il possède le karma nécessaire.

RÈGLE OPTIONNELLE

Il est possible de dépenser du karma dans les Grands Mystères, mais cela ne sert plus qu'à acquérir la capacité supplémentaire correspondante.

Motivation : Simplifier le jeu et permettre de pouvoir passer sous silence toute cette section. Alternativement, le MJ peut aussi simplement limiter les attributs spéciaux à un maximum de 6 ...

Traits

Les traits sont un outil pour personnaliser un personnage, d'améliorer ses capacités ou de lui permettre d'en acquérir de nouvelles.

Sauf mention contraire, chaque trait ne peut être acquis qu'une seule fois par un même personnage.

Certains traits, appelés avantages, ont un impact positif sur le personnage. Ils sont marqués d'un (+) dans leur description. Ils coûtent un nombre de points de karma égal à leur valeur, indiquée entre parenthèses dans leur description.

D'autres traits, appelés défauts, ont un impact négatif sur le personnage. Ils sont marqués d'un (-) dans leur description. En compensation, les défauts rapportent en général un nombre de points de karma supplémentaires égal à leur valeur, indiquée entre parenthèses dans leur description. Le MJ est cependant libre d'affecter un défaut à un personnage sans aucune compensation, pour refléter une complication particulière affectant le personnage en cours de partie.

Certains traits possèdent des prérequis qu'un personnage doit satisfaire avant de pouvoir les acquérir. Satisfaire les prérequis d'un avantage ne dispense pas de payer le coût en points de karma associé à cet avantage.

Chaque trait acquis par un personnage devrait toujours l'être dans un contexte de jeu approprié et justifié par son background et/ou son développement de personnage.

Attribut exceptionnel (+)(20) ou Attribut affaibli (-)(20)

Lorsqu'un personnage achète ce trait, il doit le lier à un attribut primaire. Il s'agit d'un avantage si l'attribut lié est exceptionnel, et d'un défaut s'il est affaibli.

- Un personnage ayant un attribut exceptionnel a une valeur supérieure de 1 par rapport au karma investi pour faire progresser cet attribut. Le maximum non augmenté d'un attribut primaire exceptionnel augmente de 1, jusqu'à un maximum de 6. Le maximum augmenté d'un attribut primaire exceptionnel augmente de 1, jusqu'à un maximum de 9.

- Un personnage ayant un attribut affaibli a une valeur inférieure à 1 par rapport au karma investi pour faire progresser cet attribut. Le minimum d'un attribut affaibli reste cependant de 1. À la création, un personnage devra donc au minimum payer un coût équivalent à une valeur de 2 pour un attribut standard, mais n'obtenant qu'une valeur de 1 pour son attribut affaibli. Le maximum non augmenté d'un attribut primaire affaibli est réduit de 1. Le maximum augmenté d'un attribut primaire affaibli est réduit de 1.

Ce trait peut être acquis plusieurs fois. Il affecte cependant un attribut primaire différent à chaque fois.

EXEMPLE

- Elfie McElson possède une agilité exceptionnelle. À la création de personnage, la joueuse d'Elfie dépense 25 points de karma pour faire progresser son agilité. Cela fait passer l'agilité d'Elfie à 4 au lieu de 3, car c'est son attribut exceptionnel.
- Beaucoup plus tard, la joueuse d'Elfie décide d'augmenter son agilité de 4 à 6. Cela lui coûte 45 points de karma (le coût pour faire progresser un attribut de 3 à 5) au lieu de 55 (le coût standard pour faire progresser un attribut de 4 à 6). Faire progresser son agilité à 6 lui aura coûté 70 points de karma au total au lieu de 100. Il ne lui est cependant plus possible de faire progresser son agilité au delà de 6.

EXEMPLE

- À sa création, la joueuse de Trolley McTrollson doit investir au minimum 2×10 points de karma pour obtenir son intelligence ainsi que son charisme à leur valeur minimum de 1. Par la suite, elle décide de faire progresser son intelligence à 3 et son charisme à 2, cela lui coûtera 50 points de karma de plus, pour un total de 70 points de karma (au lieu de 35 pour acheter ces valeurs dans deux attributs standard).
- Les maximums non augmentés de l'intelligence et du charisme de Trolley sont de 5 au lieu de 6. Les maximums augmentés de ces deux caractéristiques sont de 8.

RÈGLE OPTIONNELLE

Avec cet règle, un attribut exceptionnel ou affaibli n'intervient plus dans les règles de création ou de progression d'un personnage. À la place, un attribut exceptionnel ou affaibli devient un modificateur appliqué à tout test où intervient cet attribut.

- Un attribut exceptionnel devient un modificateur de +1
- Un attribut affaibli devient un modificateur de -1

La règle de base complique quelque peu la création et la progression d'un personnage membre d'une race ayant un ou plusieurs attributs exceptionnels ou affaiblis, mais est transparente en cours de partie. Cette règle optionnelle est plus simple à appréhender, mais il faut penser à appliquer le modificateur en cours de partie à *chaque* test concerné, ce qui peut ralentir le jeu ...

Attribut spécial (+)(5)

Le personnage acquiert un nouvel [attribut spécial](#). Il ne doit pas déjà posséder l'attribut choisi. Si votre personnage possède déjà deux attributs spéciaux, il doit en abandonner un.

Le nouvel attribut spécial a une valeur de base de 1. Cette valeur peut [progresser](#) par la suite grâce au karma.

Dépensier (-)(10)

Volontairement ou non, le personnage doit dépenser chaque mois bien davantage que la normale. Les dépenses dues à son niveau de vie sont doublées.

Dur-à-cuire (+)(20)

Le personnage est plus robuste et ignore les dommages plus facilement. Sa [Constitution](#) est augmentée de 1.

Enchanteur (+)(10)

Prérequis: [Magie](#) 1.

Le personnage est capable d'utiliser des compétences du groupe Enchantement : Alchimie, Artefacts et Disjonction. Cet avantage n'offre aucun rang dans aucune de ces compétences. Celles-ci doivent être acquises et progresser normalement grâce au karma.

Immunorésistant (+)(5) ou Immunodéficient (-)(5)

La sensibilité du personnage aux toxines ou aux maladies est modifiée. Immunorésistant est un avantage, Immunodéficient un défaut.

- Un personnage immunorésistant gagne un modificateur de +1 pour résister soit aux toxines, soit aux pathogènes.
- Un personnage immunodéficient souffre d'un modificateur de -1 pour résister soit aux toxines, soit aux pathogènes.

Ce trait peut être choisi plusieurs fois. Le personnage doit préciser à chaque fois si le modificateur s'applique contre les toxines ou contre pathogènes.

Invocateur (+)(10)

Prérequis: [Magie](#) 1.

Le personnage est capable d'utiliser des compétences du groupe Conjuración : Bannissement, Invocation et Lien. Cet avantage n'offre aucun rang dans aucune de ces compétences. Celles-ci doivent être acquises et progresser normalement grâce au karma.

Lent (-)(10)

Lorsqu'il se déplace à pied, le personnage est incapable de distancer ou de rattraper qui ou quoi que ce soit dont l'allure n'est pas ralentie ou qui n'a pas aussi ce défaut.

Projection astrale (+)(10)

Prérequis: [Magie 1](#), [Vision astrale](#).

Le personnage est capable de se projeter sur le plan astral.

Sorcier (+)(10)

Prérequis: [Magie 1](#).

Le personnage est capable d'user des compétences du groupe Sorcellerie : Contresort, Incantation et Sorcellerie rituelle. Cet avantage n'offre aucun rang dans aucune de ces compétences. Celles-ci doivent être acquises et progresser normalement grâce au karma.

Technomancien (+)(5)

Prérequis: [Résonance 1](#).

Le personnage est capable d'user des compétences du groupe Technomancie : Compilation, Décompilation et Sauvegarde. Cet avantage n'offre aucun rang dans aucune de ces compétences. Celles-ci doivent être acquises et progresser normalement grâce au karma.

Vision astrale (+)(5)

Prérequis: [Magie 1](#) ou [Équilibre 1](#).

Le personnage est capable de percevoir le plan astral.

Vision nocturne (+)(5)

Le personnage possède une vision nocturne naturelle, à l'instar des elfes ou des orks.

Vision thermographique (+)(5)

Le personnage possède une vision thermographique naturelle, à l'instar des nains ou des trolls.

Archétypes

TODO Liste des archétypes, en particulier ceux utilisés pour les exemples. En effet, c'est mieux si les persos utilisés pour les exemples sont vraiment jouables. Ne pas oublier de donner un peu de background à chacun pour qu'ils soient vraiment prêts à jouer.

Règles

Modificateurs

TODO

Infiltration

TODO

Passer un contrôle

Garde	Intelligence + Perception	Détection si Signature est inférieure aux succès obtenus.
Détecteur	Indice	Détection si la Signature est inférieure aux succès obtenus.

Lors d'un contrôle donné, chaque détecteur ou garde fait un seul jet. Tous les équipements illégaux dont la signature est inférieure ou égale au succès obtenus est détectée. Ceux dont la signature est supérieure passent le contrôle sans être détectés.

En d'autres termes, la Signature d'un objet est le seuil nécessaire pour qu'il soit détecté.

Casser des trucs

Il est parfois nécessaire pour un personnage de briser un objet ou se frayer un passage à travers.

Pour cela, le personnage doit être muni d'une arme qui puisse endommager l'objet. Peu importe que l'arme soit une arme à distance ou une arme de corps à corps, il faut que la situation soit vraisemblable : inutile d'essayer de défoncer une porte à coup de flèches, ou un mur de plastobéton à coups de couteau !

- L'action se résoud par un **test opposé** entre le personnage et l'objet.
 - le personnage est **actif** et fait un **test d'attaque**
 - l'objet est **passif** et fait un **test de défense**
- On fait la différence entre le nombre de **succès** respectifs du personnage et de l'objet :
 - si l'objet est vainqueur, il ne se passe rien. Le MJ peut décider que l'arme du personnage est endommagée.
 - si le personnage est vainqueur, l'objet coche un nombre de cases de son **moniteur de condition** que le nombre de **succès nets** du personnage

Table 7. Barrières

Matériau	Structure
Fragile (verre standard)	0
Simple (pneu, plâtre)	2
Solide (porte standard, meuble, plastique, verre pare-balles)	4
Lourd (bois massif, lampadaire, chaîne)	6
Renforcé (porte de sécurité, densiplast, kevlar)	8
Structurel (brique, plastobéton)	12
Structurel lourd (béton, poutre en acier)	16
Armuré (béton armé, blindage lourd)	24+

Lors de son test de défense, un objet lance un nombre de dés égal à sa structure.

Le [moniteur de condition](#) d'un objet comporte un nombre de cases égale à sa structure.

Social

TODO

Cyberpsychose

Règle : L'attribut d'Essence résume la métahumanité du personnage en un seul nombre. Plus sa valeur est faible, plus le personnage aura des difficultés dans ses relations avec le reste de la métahumanité. En termes de jeu, ces difficultés se traduisent par un modificateur négatif aux interactions sociales. La valeur de ce modificateur dépend de l'Essence du personnage ainsi que de l'époque : plus l'augmentation humaine est ancienne, mieux elle tend à être acceptée par la société en général. Le modificateur aux interactions sociales souffert par un personnage dépend de son [Essence](#) restante, comme indiqué dans la table ci-après.

Table 8. Cyberpsychose

Essence restante	6	5	4	3	2	1	0
Techno-thriller	±0	-1	-1	-2	-2	-3	-4
Cyberpunk	±0	±0	±0	-1	-1	-2	-3
Post-Cyberpunk	±0	±0	±0	±0	±0	-1	-1

Motivation : Traduire en termes de règles un des fondamentaux du genre cyberpunk. En raison du fait que l'Essence peut dépasser 6, le modificateur négatif ne doit pas dépendre du montant d'Essence perdue. En effet, un personnage qui a fait progresser son [Essence](#) grâce à son karma est d'une certaine manière *plus* que métahumain ; donc il ne devrait pas souffrir d'un stigmat social plus lourd ! L'important est la vigueur de l'âme qu'il lui reste, pas le chemin qu'elle a parcouru. Les fans de la Mascarade pourraient même donner un modificateur positif aux interactions sociales d'un personnage doté d'une Essence restante supérieure à 6 ...

RÈGLE OPTIONNELLE

Essence des interactions humaines

Règle : Les personnages dépourvus de l'attribut spécial [Essence](#) souffrent d'un modificateur négatif allant de -1 à -4 à leurs tests sociaux.

On peut en effet considérer qu'un personnage qui fait le choix d'abandonner son attribut d'Essence pour se consacrer à la magie devient encore plus étrange(r) aux yeux des gens normaux. Après tout, suivant l'époque, les magiciens ou les technomanciens sont aussi aussi entourés de préjugés négatifs, parfois mêmes plus lourds !

Pour quantifier ce handicap social en un modificateur négatif cadrant avec sa vision du monde, le MJ peut s'aider des [recommandations](#) sur les modificateurs. De la manière dont la magie ou la technomancie d'un personnage influe sur son humanité devrait découler l'impact de ses capacités surhumaines sur ses relations sociales.

RÈGLE OPTIONNELLE

Le modificateur applicable peut être fixe, mais peut aussi dépendre de la puissance des pouvoirs d'un personnage, comme le propose la [table ci-dessous](#). En effet, la valeur de son attribut spécial le plus élevé représente directement l'investissement en temps qu'il y a mis et donc la manière dont celui-ci influe sur personnalité. Or, plus ce pouvoir influe sur sa vision du monde, plus il affecte ses relations avec les gens : le pouvoir corrompt ...

Table 9. *Weirdopsychose*

Magie,Équilibre ou Résonance	0	1	2	3	4	5	6	7	8+
Modificateur	±0	±0	±0	-1	-1	-2	-3	-3	-4

Motivation : Réhausser l'intérêt de l'Essence face à l'Edge pour les magiciens, adeptes ou technomanciens. De plus, si la règle optionnelle de [cyberpsychose](#) est appliquée, celle-ci permet que les chromés ne soient pas les seuls à souffrir d'un stigmat social. Et avec l'utilisation conjointe des deux règles optionnelles, le personnage "de base, ni magicien, ni chromé" reprend (un peu) de l'intérêt.

Combat

- Toute violence physique se résoud par un [test opposé](#) :
 - l'attaquant est le personnage **actif** : il fait un **test d'attaque**
 - le défenseur est le personnage **passif** : il fait un **test de défense**

- On fait la différence entre le nombre de **succès** respectifs de l'attaquant et du défenseur :
 - si le défenseur est vainqueur, il s'en tire sans aucun dommage
 - si l'attaquant est vainqueur, le défenseur coche un nombre de cases de son **moniteur de condition** égal au nombre de **succès nets** de l'attaquant

Sauf indication contraire, l'attaquant peut utiliser tout type d'arme à sa disposition, au corps à corps ou à distance, qu'il sache la manier ou non. Cependant, une même arme ne peut être utilisée qu'une seule fois par passe d'initiative.

TODO mettre en évidence la règle d'une seule arme par passe et la volonté de valoriser l'ambidextrie, qui permet de tirer 2 fois une balle en CC ou 2 rafales en TR.

Combat à distance

Test d'attaque

AGILITÉ + <compétence d'arme> + <VD de l'arme>

Compétences d'arme concernées : **Armes légères**, **Armes d'épaule**, **Armes lourdes**, **Arme exotique(arme à distance)**

Exemple de modificateurs : portée, visibilité, malus de blessure de l'attaquant, couvert du défenseur, accessoires de l'arme

Modes de tir

De nombreuses armes à distance offrent plusieurs mode de tir.

- Tir unique : action simple, une balle, SS ou SA
- Tir semi-automatique : action complexe, 2 balles, SA
- Tir en rafale : action simple, 3 balles, TR
- Tir automatique : action complexe, 10 balles, TA
- Tir de barrage : action complexe, 20 balles, TA

Au cours d'un test d'attaque à distance, chaque balle après la première et dont le recul est compensé ajoute 1 dé à la réserve de dés.

TODO clarifier qu'il ne s'agit pas d'un modificateur, et playtester.

TODO qu'arrive-t'il aux balles non compensées ? -> règle optionnel du passant innocent / dommages collatéraux

Test de défense

Réaction + **Esquive** + **Constitution** + <indice d'armure>

Exemple de modificateurs : malus de blessure du défenseur

Corps à corps

Test d'attaque

AGILITÉ + <compétence d'arme> + <VD de l'**arme**> + **Constitution**

Compétences d'arme concernées : **Armes de mêlée**, **Combat à mains nues**, **Arme exotique**(arme de corps à corps)

Exemple de modificateurs : visibilité, malus de blessure de l'attaquant

Test de défense

Réaction + <compétence d'arme> + **Constitution** + <indice d'**armure**>

Exemple de modificateurs : malus de blessure du défenseur

Surprise

Si un personnage est surpris, il ne peut pas attaquer jusqu'à ce qu'il puisse agir. Il ne peut pas non plus entreprendre aucune des manoeuvre de défense active que sont la parade ou l'esquive.

En conséquence, sa réserve de dés lors de son **Test de défense** est réduite :

Constitution + <indice d'**armure**>

Déroulement d'un tour de combat

TODO

Augmentation

TODO

Magie

Chaque test de compétence des groupes Sorcellerie, Conjuración et Enchantement est une action magique. Les actions magiques se résolvent soit par un test simple soit par un test opposé. Le magicien peut utiliser chacun de ses succès nets obtenus lors d'un test d'action magique de la manière suivante :

- Réduire le temps nécessaire à accomplir l'action ...
 - ... de 1 action si le temps se mesure en actions. Le test ne peut pas prendre moins d'une action.
 - ... de 1 heure si le temps se mesure en heures. Le test ne peut pas prendre moins d'une heure.
- Réduire le Drain de 1. Les dommages dus au Drain peuvent être totalement annulés de cette manière.

- Améliorer les effets tel que décrit dans l'action magique en question.

Sorcellerie

Incantation

Le lancement d'un sort est un test simple si la cible est consentante, et un test opposé si elle ne l'est pas.

Personnage	Intelligence + Incantation	Effets du sort
Cible	Charisme + Défense Magique	-

La **Défense Magique** de base d'un personnage est égale à :

- sa [Constitution](#) contre un sort physique
- la moitié de son [Intelligence](#) contre un sort mental

Elle peut être augmentée de la manière suivante:

- en bénéficiant de la [Défense magique](#) d'un magicien
- par le [pouvoir d'adepte](#) correspondant

Contresort

Défense magique

Un magicien peut déployer une protection magique passive sur ses alliés. Il dispose pour cela d'autant de dés de défense magique que son indice de compétence [Contresort](#).

Il peut étendre cette défense à un nombre maximum de personnages (lui y compris) égal à sa [Magie](#). Il faut à un magicien une action complexe pour sélectionner les bénéficiaires de sa défense magique. Une fois que c'est fait, cette protection dure jusqu'à ce que le magicien en change ou qu'il tombe inconscient.

Toutefois, si un des personnages protégés quitte la ligne de vue du magicien, il n'est plus protégé. Le magicien n'a pas besoin d'avoir constamment le personnage sous les yeux, mais il doit pouvoir le regarder s'il le faut.

La défense magique n'est efficace que contre les sorts.

Si un des personnages sous sa protection se fait attaquer par un sort, le magicien peut activer la Défense Magique de tous les bénéficiaires. Le magicien doit prendre tout ou partie des dés de sa défense magique (avec un maximum égal à sa [Magie](#)) pour augmenter d'autant la Défense Magique de tous ceux qu'il protège. Cette augmentation ne s'applique que contre ce sort particulier.

La défense magique se reconstitue à chaque tour du magicien.

Dissipation

Un magicien peut aussi adopter une posture plus active en dissipant directement un sort actif ou en cours de lancement.

Si le sort est en cours de lancement, le magicien doit utiliser une action de réaction pour cela.

Attaquant	Intelligence + Incantation	Effets du sort
Personnage	Intelligence + Contresort	-

Contrer un sort en cours de lancement coûte une action de réaction.

Chaque succès réduit les succès du magicien attaquant.

Le personnage résiste ensuite au drain original du sort grâce à ces mêmes succès.

Personnage	Intelligence + Contresort	Réduit les succès du sort
Sort actif	Magie du lanceur + Succès obtenus	-

Dissiper un sort actif coûte une action complexe.

Chaque succès réduit les succès du sort. Un sort réduit à 0 est complètement dissipé.

Le personnage résiste ensuite au drain original du sort grâce à ces mêmes succès.

Sorcellerie rituelle

TODO *Grosso modo pareil, à la sauce incantation. On pourrait aussi créer une technique métamagique pour supporter le départs/décès d'une partie de l'équipe rituelle?*

Conjuration

Le drain des trois actions magiques de conjuration est étourdissant si la Puissance de l'esprit est inférieure ou égale à la magie du personnage, et physique si elle est strictement supérieure.

Invocation

Personnage	Charisme + Invocation	Gain de services
Esprit	Puissance	Drain ¹

¹ Le Drain d'une invocation est égal au nombre de succès (*pas succès nets*) obtenus par l'esprit à son test, avec un minimum de 1.

Invoyer un esprit prend **12 - **Magie de l'invocateur**** actions complexes, avec un minimum de 1 action complexe.

Effet : Un succès net au test d'invocation permet d'obtenir un service de la part de l'esprit.

Un esprit invoqué doit rester dans un rayon de Puissance × 50 mètres de son lieu d’invocation.

Tous les services que doit un esprit invoqué expirent au lever ou au coucher de soleil, suivant ce qui arrive en premier.

Bannissement

Personnage	Charisme + Bannissement	Réduction des services
Esprit	Puissance ¹	Drain

¹ Un esprit lié ajoute la **Magie** de son maître actuel à sa réserve de dés.

Tenter de bannir un esprit prend 1 action complexe.

Le Drain d’un bannissement est égal au nombre de succès nets obtenus par l’esprit.

Effet : Chaque succès net au test de bannissement permet de réduire le nombre de services que doit l’esprit de 1. Le service que l’esprit est actuellement en train d’exécuter est toujours annulé en dernier. Si tous les services dus par l’esprit à son maître sont annulés de cette manière, l’esprit est banni.

Cependant, un esprit banni ne disparaît qu’à la fin du tour suivant son bannissement. Il ne peut accomplir aucune action (hors action libre) durant ce laps de temps. Un invocateur autre que son ancien maître peut cependant en profiter pour tenter de l’invoquer. Le temps de l’invocation est dans ce cas réduit à une action complexe.

Lien

Personnage	Charisme + Lien	Gain de services permanents
Esprit	Puissance × 2	Drain ¹

¹ Le Drain d’une invocation est égal au nombre de succès (*pas succès nets*) obtenus par l’esprit à son test, avec un minimum de 1.

Lier un esprit prend **12 - Magie de l’invocateur + Puissance de l’esprit** heures, avec un minimum de 1 heure.

Effet : Un succès net au test de lien permet d’obtenir un service permanent de la part de l’esprit.

Un invocateur ne peut tenter de lier qu’un esprit qu’il a personnellement invoqué.

Toute tentative de lier un esprit provoque l’expiration de tous les services non permanents qu’il doit à son maître.

Un esprit lié ne disparaît pas avec le lever ou le coucher du soleil.

Un esprit lié peut accomplir des services distants.

Enchantement

TODO

Traditions

Traits pouvant être appliqués aux traditions. Ces traits ne peuvent pas être appliqués à un personnage.

Esprit lié à son domaine (-) [tradition,invocation]

Un esprit invoqué ne peut se déplacer qu'au sein de son domaine. Ce domaine s'étend au maximum à Puissance \times 10 mètres de rayon de son lieu d'invocation. Le domaine d'un esprit correspond à son type.

Un esprit lié à un maître n'est pas soumis à cette restriction.

Esprit lié à son invocateur (+) [tradition,invocation]

Un esprit invoqué n'est pas lié à son lieu d'invocation. Il doit cependant rester aux alentours de son maître. L'esprit ne peut s'éloigner de plus de Puissance \times 10 mètres de celui qui l'a invoqué.

Un esprit lié à un magicien n'est pas soumis à cette restriction.

Invocation longue durée (+) [tradition,invocation]

Tous les services que doit un esprit invoqué expirent au lever ou au coucher de soleil, suivant ce qui arrive en dernier.

Offrandes (-) [tradition,invocation]

L'invocation d'un esprit nécessite des éléments difficilement trouvables en pratique. Ces éléments ne sont pas forcément rares ou coûteux. Cependant, l'invocateur doit réaliser ses invocations dans un lieu protégé et préparé à cette intention.

Par exemple, l'invocation d'un esprit particulier peut nécessiter un cercle d'invocation spécial, ou un élément matériel approprié à son type (un grand feu de cheminée, un bassin d'eau pure, les possessions d'un ancêtre, un cadavre frais, etc). La qualité et/ou la quantité de l'offrande dépend en général de la puissance de l'esprit à invoquer.

Matrice

TODO

Équipement

Grades d'équipement

Afin de répondre à tous les besoins (et à tous les segments de marché), de nombreux produits sont disponibles en plusieurs grades, reflétant leur qualité de production -et leur prix. Les grades sont les suivants :

Table 10. Grades d'équipement

Grade	Disponibilité	Prix
Standard	-	×1
Alpha	+2	×2
Beta	+4	×5
Delta	+8	×10
Omega	-4	×0.5

- Le grade **Standard** représente les produits de grande consommation, sans personnalisation. Tous les équipements présentés dans ce chapitre sont de grade Standard.
- Le grade **Omega** représente des produits d'occasion, usagés, endommagés, démodés, ou dont l'usage a été supplanté par une technologie plus récente. Dans la plupart des cas, et hormis son prix, il est en tout point inférieur au grade Standard.
- Les autres grades représentent divers raffinements et personnalisations du produit, toujours de qualité supérieure au grade Standard. Le grade **Delta** représente le SOTA, ce qui se fait de mieux, et qui profite des plus récentes avancées technologiques pour une époque donnée.

Un produit donné ne peut être que d'un seul grade, qui peut varier suivant l'époque.

Dans une époque techno-thriller, par exemple, il est en général encore impossible de se faire implanter du cyberware d'occasion, car cette technologie est encore trop neuve et trop peu fiable. De même, l'avènement du cyberware est encore trop récent pour avoir été raffiné en produits de grade delta. À l'inverse, au fur et à mesure des innovations et des changements de direction technologiques (en ce qui concerne les différentes infrastructures matricielles qui se sont succédées, par exemple), les époques ultérieures ont rendu obsolètes plusieurs produits anciennement de grade Standard ou supérieur. Ces produits sont passés au grade Omega, quand il n'ont pas été rendus purement et simplement inutilisables.

Armes

Caractéristiques

Dégâts

Représente le nombre de dés supplémentaires à lancer lors d'un test d'attaque.

- Le caractère + devant signifie que la [Constitution](#) de l'utilisateur s'ajoute aux dégâts de l'arme.
- Le caractère **S** derrière signifie que l'arme occasionne des dégâts étourdissants.

Signature

La signature d'une arme représente son Seuil pour la détecter lors d'un contrôle.

Armes de mêlée

Table 11. Armes de mêlée

Arme	Dégâts	Signature	Disponibilité	Prix
Bâton	+2S	0 ¹	2	50¥
Batte	+2S	1	-	10¥
Couteau de combat	+1	3	-	25¥
Électro-matraque	4S	1	4R	750¥
Épée	+2	1	6R	500¥
Fouet	+1	1	2	50¥
Fouet monofilament	3 ³	0	12F	3000¥
Gant énergétique ²	4S	2	6R	1000¥
Hache de combat	+4	0	8R	1000¥
Matraque	+1S	3	-	10¥
Lames d'avant-bras	+2	0 ¹	6R	150¥

¹ Lorsque cette arme est rétractée, sa Signature est augmentée de 2. ² S'utilise avec la compétence [Combat à mains nues](#). ³ La cible ne bénéficie pas de son armure.

Armes à distance

Table 12. Armes de trait

Arme	Mode	Dégâts	Portée	Munitions	Signature	Disponibilité	Prix
Arc	CC	+4	5/50/150/300	1(f)	0	2	300¥

Table 13. Armes de poing

Arme	Mode	Dégâts	Portée	Munitions	Signature	Disponibilité	Prix
Arbalète de poing	CC/TR	2	5/10/15/20	3(f)	2	4R	300¥
Taser	CC	4S	5/10/15/20	4(m)	2	-	200¥
Pistolet petit calibre	CC	2	5/15/30/50	6(c)	4	4R	150¥

Arme	Mode	Dégâts	Portée	Munitions	Signature	Disponibilité	Prix
Pistolet léger	SA	2	5/15/30/50	12(c)	3	4R	250¥
Pistolet automatique	TR	2	5/15/30/50	35(c)	3	8R	500¥
Pistolet lourd	SA	3	5/20/40/60	12(c)	2	4R	500¥
Pistolet mitrailleur	TR	3	10/40/80/120	24(c)	1	6R	750¥

Table 14. Armes d'épaule

Arme	Mode	Dégâts	Portée	Munitions	Signature	Disponibilité	Prix
Arbalète lourde	CC	4	10/40/80/120	1(f)	1	4R	300¥
Fusil à pompe	SA	4	10/40/80/120	8(m)	1	4R	1000¥
Fusil d'assaut	SA/TR/TA	3	50/150/300/500	35(c)	1	8F	2000¥
Fusil de chasse	CC	4	100/250/500/800	8(m)	0	4R	1000¥
Fusil de sniper	CC	5	150/300/800/1500	12(c)	0 ¹	12F	10000¥

Table 15. Armes lourdes

Arme	Mode	Dégâts	Portée	Munitions	Signature	Disponibilité	Prix
Mitrailleuse	TA	6	80/250/800/1200	50(c) ou 100(b)	0/Oublie	12F	7500¥
Canon d'assaut	CC	8	100/300/800/1500	20(c)	0/Oublie	20F	5000¥
Lance-grenades	CC	Grenade	*50/100/150/500	8(m)	1	10F	1500¥
Lance-missiles	CC	Missile	*80/250/500/1500	1(ml)	0/Oublie	10F	1500¥

Armures

L'indice d'une armure représente le nombre de dés supplémentaires à lancer lors du [test de défense](#) du personnage qui la porte.

Table 16. Armures

Armure	Indice	Disponibilité	Prix
Vêtements normaux	0	-	20¥-100000¥
Vêtements renforcés	1	2	500¥
Veste blindée	2	4	1000¥
Armure de sécurité	4	14R	2000¥

Altérer le grade d'une armure influe sur son indice de protection, comme l'indique la [table suivante](#).

Table 17. Armures: grades

Grade	Indice
Alpha	+1
Beta	+2
Delta	+3
Omega	-1 ¹

¹ L'indice ne peut pas passer en dessous de 0. Des vêtements normaux de grade Omega sont très démodés ou portent clairement un ou plusieurs témoignages de leur porteur précédent, et peuvent infliger un modificateur négatif aux [interactions sociales](#) du personnage qui les porte.

Cyberdecks

L'indice d'un cyberdeck représente la puissance globale de ses composants et des programmes installés. Le détail des spécifications techniques varie grandement, et l'indice lui même subit diverses appellations (par exemple, MPCP ou FADS) suivant l'époque. Dans tous les cas, l'indice du cyberdeck utilisé par un personnage entre directement dans le calcul de la réserve de dés lors des [actions matricielles](#) qu'il entreprend.

Table 18. Cyberdecks

Indice	Prix
1	4000¥
2	8000¥
3	16000¥
4	32000¥
5	64000¥
6	128000¥

Altérer le grade d'un cyberdeck influe sur l'initiative de son l'utilisateur, comme l'indique la [la table suivante](#).

Table 19. Cyberdecks: grades

Grade	Initiative
Alpha	+1D6
Beta	+2D6
Delta	+3D6
Omega ¹	-

¹ Un cyberdeck de grade Omega ne peut pas passer en Hot-Sim.

Fausses identités

La Signature d'une fausse identité ou d'un faux permis correspond à son Indice.

L'Indice maximal d'une fausse identité ou d'un faux permis est de 6.

Si une fausse identité est mise à jour, tous les faux permis associés le sont aussi.

Table 20. Fausses identités

Type	Disponibilité	Prix
Fausse identité	(Indice × 3)F	Indice × 2500¥
Faux permis	(Indice × 3)F	Indice × 200¥

Kits de compétence

TODO

Drogues

TODO 'Pas trop mon truc, mais bon ...

Règles optionnelles

TODO Chaque règle optionnelle devrait peut-être se trouver directement dans le chapitre concerné, plutôt que pêle-mêle dans un chapitre à part.

Blessures Légères, Moyenne, Graves et Fatales

Cette règle propose d'accélérer le jeu en augmentant la létalité des combats. En même temps, elle donne en même temps un petit côté *old school* aux combats, puisqu'elle est inspiré de ce qui faisait en SR1, SR2 et SR3.

Plutôt que de cocher un nombre de cases du [moniteur de condition](#) d'un personnage égal au nombre de succès nets obtenus par l'attaquant, on utilise le tableau suivant :

Table 21. Types de blessure

Succès	Blessure	Cases
1	Légère	1
2	Moyenne	3
3	Grave	6
4	Fatale	10

Évidemment, un personnage ayant plus de 10 cases dans son [moniteur de condition](#) ne sera pas mis hors combat par une seule blessure fatale. C'est voulu, afin d'éviter de mettre le troll blindé d'augmentations au même niveau que le simple piéton sur un coup de chance de l'attaquant.

Le meneur de jeu peut n'appliquer cette règle que sur les hommes de main et autres PNJs anonymes, en reprenant éventuellement le niveau de professionnalisme de l'époque, pour se faciliter la tâche.

Une seule passe d'initiative

TODO Tous les persos n'ont qu'une passe ; les passes supplémentaires sont convertis en effet pops sur les actions

Stress

TODO Pour faire plaisir à okhin

RÈGLE OPTIONNELLE

[MJ ONLY] Technomanciens et Drain d'Essence

Règle : Les technomanciens dépourvus d'[Essence](#), mais aussi de [Magie](#) et d'[Équilibre](#), sont considérés avoir une valeur d'Essence de 0 dans le cadre du pouvoir de Drain d'Essence. La nature des technomanciens est en effet foncièrement différente de celle des magiciens, adeptes et autres créatures magiques.

Motivation : Réhausser l'intérêt de la [Résonance](#) par rapport aux autres [attributs spéciaux](#).

RÈGLE OPTIONNELLE

[MJ ONLY] Cybermancie

Règle : Normalement, un attribut spécial [ne peut pas être augmenté](#). Pourtant, les rituels de cybermancie permettent d'augmenter l'[Essence](#) d'un sujet sans que celui-ci ait à le faire [progresser](#) avec son karma. La cybermancie devient donc une méthode accélérée pour [augmenter](#) toujours davantage un sujet, au prix d'un coût de maintenance important et des effets secondaires que l'on connaît.

Notes de conception

Motivation

J'aime Shadowrun. J'*adore* Shadowrun. J'aimerais bien y rejouer. Mais, il semble que dans ma zone géographique, je n'ai aucune chance de jouer si je ne mène pas une campagne moi-même.

Or, j'ai aujourd'hui bien moins de temps à consacrer à des parties de jeu de rôle que dans le passé. Et, pendant une partie, il me semble plus important de faire progresser l'intrigue et les personnages via le roleplay que de lancer des dés, par exemple en résolvant un combat, même si celui-ci est excitant.

Malheureusement, pour paraphraser un autre joueur de Shadowrun, le système de jeu en lui même est, au minimum fouillis et mal pensé, au pire raté. Donc, il me faut absolument un système léger et qui roule bien.

Pourquoi pas un système générique ?

En fait, je menais à ce moment une campagne de Deadlands Reloaded, avec le système de Savage Worlds. Il existe au moins une version pour Shadowrun (Savage Shadowrun [\[lien\]](#)). Mais je n'ai pas vraiment été convaincu à sa lecture. Je me suis retrouvé à faire de trop nombreux ajustements pour essayer qu'il me convienne.

En faisant ces ajustements, je me suis retrouvé un peu perdu. En fait, je ne retrouvais plus "le truc" qui m'avait fait aimer Shadowrun. C'est peut-être du au système de Savage Worlds lui-même qui, malgré ses qualités, ne me convient pas tant que ça ? Ou alors, c'est lancer des brouettes de D6 [\[lien\]](#) qui me manque ?

Quoi qu'il en soit, j'imagine que, quel que soit le système générique, il me manquerait toujours un truc. Le D6 System de West End Games [\[lien\]](#) fonctionnerait peut-être mieux que les autres ... Mais, quitte à adapter un système et à se fader d'écrire un bouquin dessus, pourquoi ne pas adapter directement le système de Shadowrun ?

Peut-être que ça débouchera sur quelque chose d'assez générique pour que je l'utilise aussi à Earthdawn ... Mais quand même, ne rêvons pas trop.

Pourquoi pas Shadowrun Universes [\[lien\]](#) ?

D'abord, j'ai commencé à réfléchir à tout ça avant de tomber sur le projet de Blade. Blade a clairement davantage réfléchi au sujet que moi, et semble se diriger vers une approche encore plus abstraite que la mienne, à travers son système de jetons. Je dois avouer que ses jetons m'ont fait penser aux pépites de Deadlands (les poker chips de Savage Worlds). J'aime bien l'idée, mais je n'ai pas bien saisi le mode de fonctionnement des recharges, et je ne suis pas sûr que ça corresponde à mes joueurs et moi. Notre campagne Deadlands me porte à croire que ma table n'est peut-être pas faite pour ce genre de systèmes à jetons. Quoi qu'il en soit, il faudrait que je playteste Shadowrun Universes, mais je ne suis pas sur Paris, et je ne veux/peux pas proposer deux systèmes de règles différents à mes joueurs, par manque de temps.

Après, après lu ses règles, je dois avouer qu'il y a de sacrément bonnes idées dedans. Je suis fan, et j'espère qu'il pourra y avoir un échange à ce niveau-là. Ce serait bien de faire un truc modulaire plutôt qu'un gros bouquin, des chapitres qui pourraient être combinés à l'envie de chaque MJ, et éviter de faire le travail d'écriture plusieurs fois.

Et puis Blade, et d'autres membres des Shadowforums sont éminemment plus versés dans le lore et plus doués que moi pour produire des documents de qualité à partir du background de Shadowrun. Sérieux, les 3 époques de jeu, permettant à chaque table de retrouver une certaine ambiance de jeu ? Du moment que ça ne complexifie pas le système ni ne segmente trop la fanbase (genre, pas comme la franchise Sonic [lien]), c'est de l'idée en or !

L'origine du nom

Pourquoi Shadowrun 5.4 ?

À l'époque où j'écris ces lignes, Shadowrun en est à sa 5ème édition, et pourquoi n'aurais-je pas moi aussi le droit de céder à la surenchère de numérotation ? Blague à part, c'est parce ces règles sont une simplification de SR5 qui tire aussi beaucoup d'enseignements de SR4. Et puis j'aime bien 54, car à l'époque où j'ai commencé à jouer à Shadowrun 2nde édition, la timeline en était à 2054 ...

Mais, bon je dois reconnaître que j'ai toujours été notoirement mauvais à trouver des noms qui claquent.

Si il y a une collaboration avec Blade, je lui laisserai le choix du nom, parce qu'il a trop la classe. Et si d'autres personnes participent, le nom devrait satisfaire tout le monde.

Après, c'est juste un nom ...

Le choix de la langue

J'aurais pu écrire ce bouquin en anglais. Mais mes joueurs préfèrent jouer en français, la communauté des Shadowforums parle français, et pour ce que j'en sais (à savoir: rien), les joueurs anglophones semblent satisfaits de SR5. Alors: français.

J'en ferai peut-être une traduction anglaise quand les règles seront stabilisées, si il y a un réel besoin et/ou que je suis toujours motivé.

Personnages

Attributs physiques et mentaux

Ça n'est pas moi qui vais remettre en cause l'utilité de l'[Agilité](#). De tous les attributs, il a toujours été le plus utile et ce, pour l'immense majorité des personnages de Shadowrun. Son poids par rapport aux autres attributs semblait même *trop* important. Réduire le nombre total d'attributs contribue à gommer ce déséquilibre.

La [Réaction](#) semble avoir gagné sa place d'attribut primaire depuis SR4, grâce à son utilité pour l'**esquive** et l'**initiative** pour tous les personnages en général, et pour les compétences de rigger en particulier.

L'attribut **Force** semble n'avoir jamais vraiment servi que pour le combat au contact. Et même alors, il ne s'est jamais suffi à lui-même, puisque pour combattre au contact, il a toujours fallu une grande **Agilité** pour toucher. Deux attributs à maxer au lieu d'un, et une prise de risque plus importante pour des dommages souvent insuffisants ont souvent fait du combat au corps à corps un second choix comparé au combat à distance. Exit donc la **Force**.

Concernant la **Constitution**, le constat semble similaire : trop peu de compétence liées, et celles-ci sont trop rares d'utilisation. Le grand avantage d'une valeur importante dans cet attribut a toujours évidemment été de bien encaisser les dommages. Cependant, pour chaque attaque ou presque, il y avait un jet spécifique d'encaissement. En simplifiant largement, on peut donc se dire que la 'moitié des jets de combat' était dédié à la seule **Constitution**. Donc, en se débarrassant d'elle en tant qu'attribut, on peut potentiellement diviser le nombre de jets en combat par 2 !

À noter qu'avec la disparition de la **Force** et de la **Constitution**, on perd une bonne partie de la spécificité de 3 des 5 races de Shadowrun. C'est à la fois un avantage (cela ouvre peut-être la voie à des races moins différentes mécaniquement et donc à une simplification de la création de personnage) et un inconvénient (comment permettre à nos amis orks, trolls et même nains de continuer à se différencier ?). Le problème est résolu par les changements apportés à la **Constitution**.

La séparation **Logique** - **Intuition** semblant artificielle, ces deux attributs (nés avec SR4) peuvent donc être à nouveau fusionnés dans l'ancien attribut **Intelligence** (mort avec SR3).

La place de la **Volonté** semblait elle aussi discutable : outre sa niche des compétences de "survie en environnement non urbain", elle semblait n'être utilisé que pour la résistance au drain et aux effets des sorts. Un attribut pour et contre les magiciens, donc. Un genre de dépense que des personnages à priori peu intéressés par la magie étaient quand même obligés de payer sous peine de devenir des cibles faciles pour les menaces magiques.

Le **Charisme**, lui, intéresse tous les types de personnages, hormis les plus sociaux : les relations avec les différents contacts et autres PNJs étant censé faire partie intégrante d'une run à part entière. Même les magiciens sont appelés à s'en servir pour l'invocation. Pourtant, la multiplicité des attributs et le côté prédominant du combat faisait que tout le monde était tenté, à **Shadowrun** comme dans de nombreux autres jeux de rôle, de laisser le **Charisme** au plus faible niveau.

Volonté et **Charisme** se voient donc fusionnés : après tout, un charisme au dessus de la moyenne traduit souvent une grande force de caractère, donc de grande volonté. J'ai choisi d'appeler ce nouvel attribut **Charisme**, bien que **Volonté** aurait peut-être été moins connoté. En effet, les 4 grandes qualités qui font une run réussie sont : capacité à s'infiltrer et à être discret, réagir plus vite que l'adversaire, se servir de l'information comme d'une arme, et avoir assez de bagout et de force de caractère pour contourner et exploiter le système. **Agilité**, **Réaction**, **Intelligence**, **Charisme**.

Attributs spéciaux

Le nouveau fonctionnement des attributs spéciaux est issu de plusieurs (vieux) constats :

- le câblé démarre avec un capital limité d'essence. Il n'a aucun moyen d'augmenter la limite de 6 points d'essence, alors que la puissance des magiciens et des adeptes est virtuellement infinie,

grâce à l'initiation.

- le câblé est, d'une certaine manière, moins "fiable" que l'adepte. Il affole les détecteurs de cyberware. Si les malus sociaux du cyberware sont appliqués (et avec SR5, ce n'est plus une règle optionnelle), il lui devient très difficile de communiquer en face à face. Et, si les règles de dommage aux implants sont appliqués, son cyberware si coûteux devient encore plus ... coûteux.
- il y a un certain empiètement des adeptes sur les magiciens, et inversement, ce qui tend à rendre malaisé le fait de mixer les deux dans un même archétype. Les adeptes augmentent leur attribut de magie, acquérant ainsi des points de pouvoir avec lesquels ils achètent des pouvoirs d'adepte. Les adeptes mystiques rendent la situation encore plus alambiquée, répartissant les points de leur attribut de magie entre points de magie utilisés pour leurs pouvoirs de magicien et points magie convertis en points de pouvoirs que les adeptes "mystiques" utilisaient pour acheter leurs pouvoirs d'adepte "tout court", l'appellation d'adepte "physique" ayant pour ainsi dire disparu, et en plus on parle ici d'adeptes "mystiques", pas "physiques", vous me suivez ? Oui, je grossis le trait. Mais quand même : il doit y avoir moyen de faire plus simple.

Il semblait donc nécessaire de mettre tout ce petit monde (câblés, mages complets, adeptes et maintenant technomanciens) sur un meilleur pied d'égalité. De leur permettre de briller dans leur domaine, sans que ce domaine n'empiète (trop) sur celui des autres, et sans non plus trop les cloisonner.

Donc là, chacun peut avoir 2 domaines différents, et même les mundane ont le leur, avec l'[Edge](#). Si un magicien veut se câbler ou devenir adepte mystique, il perd son [Edge](#). Au mieux, il faudrait que les mundane non câblés aient deux attributs spéciaux vraiment utiles. Parce que là, ils ne tirent pas vraiment partie de leur [Essence](#). Mais bon, "découper" les différentes possibilités de l'[Edge](#) semble injuste car affaiblissant cet attribut, et je n'avais pas d'autre idée. Si vous pensez à une solution, n'hésitez pas à m'en faire part !

Différents types de personnages

Pousser plus loin la séparation des attributs spéciaux que ne le faisaient SR4 et SR5, permet néanmoins de faire les mêmes profils qu'avant. On peut cependant aussi créer plus facilement certains profils auparavant peu pratiques, voire impossibles à construire.

Table 22. Profils de personnages et attributs spéciaux

Personnage de base	EDGE + ESSENCE
Magicien	EDGE + MAGIE
Mage Burnout	ESSENCE + MAGIE
Adepte	EDGE + ÉQUILIBRE
Adepte mystique	MAGIE + ÉQUILIBRE
Technomancien	RÉSONANCE + EDGE
«Not Dodger»	ESSENCE + RÉSONANCE
«Not Jashugan»	ESSENCE + ÉQUILIBRE

En théorie, les combinaisons MAGIE + RÉSONANCE et ÉQUILIBRE + RÉSONANCE semblent exclues du fluff de Shadowrun. À chaque MJ de trancher, s'il autorise l'une ou l'autre de ces combinaisons. Si oui, il peut être intéressant de se poser les questions suivantes:

- Le technomancien peut-il percevoir les flux d'information depuis l'espace astral ?
- Le technomancien peut-il utiliser ses pouvoirs en perception / projection astrale ?
- Le technomancien peut-il user de perception astrale en RA ?

Dans tous les cas, on ne peut pas lancer de sorts ni invoquer d'esprits en étant connecté à la matrice, ni y bénéficier de pouvoirs d'adepte "physiques". Enfin, à vous de voir.

Équilibre de jeu

Maintenant qu'on a des attributs spéciaux différents, et qu'on peut en avoir deux en même temps, il a fallu s'assurer que chacun contribue réellement par rapport aux autres.

- L'**Edge** permet de dépasser ponctuellement sa réserve de dés habituelle, de contourner les lois de l'univers (c'est à dire les règles de base) même après coup, ou encore de sauver la peau de son perso. Suivant le personnage, tout cela peut arriver en puisant dans sa nature, ses croyances, ou ses pouvoirs mystiques, en redlinant ses implants ou par pure et simple chance. Sans **Edge**, tu es soumis au bon vouloir des dés.
- L'**Essence** permet de se faire implanter du cyberware (ou du bioware, ou du geneware, etc). Certes, cela coûte en plus des nuyens, mais l'**Essence** commence à 6, contrairement aux autres attributs. Ça économise 100 points de karma, rien que ça. Sans **Essence**, pas de cyberware. Le personnage a un système sensible, son corps rejette systématiquement les implants bénéfiques, il meurt inexplicablement sur la table d'opération parce que son âme se fait la malle, et ainsi de suite. Pas d'exceptions.
- L'**Équilibre** permet d'obtenir généralement des effets similaires à ceux obtenus grâce au -ware. Il permet d'une certaine manière de payer ces bénéfices avec du karma plutôt qu'avec des nuyens. Il a cependant l'avantage d'être un peu plus discret : pour cette raison, et pour préserver l'équilibre de jeu, les effets des pouvoirs d'adeptes devraient être limité aux simples augmentations d'attributs, de réserve de dés, et à certaines niches (kinesics, armure mystique, ...), et ne pas reproduire les effets d'équipements implantés. La limite exacte entre ce que peuvent faire ou pas les pouvoirs d'adepte paraît donc directement liée à la visibilité du -ware dans chaque campagne.
- La **Magie** permet de lancer des sorts et d'invoquer des esprits. De manipuler à sa guise deux des trois mondes de Shadowrun. 'Nuff said.
- La **Résonance** permet de manipuler à sa guise le monde matriciel, de manière plus efficace qu'un decker. Par la compréhension des flux de communication et des réseaux, elle permet d'acquérir une perception plus fine du monde réel. Les technomanciens ne font pas que payer avec du karma ce que les deckers payent avec des nuyens : ils peuvent dépasser la limite dure du MPCP 6, ils ont accès aux formes complexes, et les sprites devraient pouvoir faire des choses hors de portée de simples agents.

À noter : un personnage possédant un attribut de **Magie**, d'**Équilibre** ou de **Résonance** doit abandonner un de ses deux attributs spéciaux par défaut. S'il ne souhaite pas se câbler, il peut être tenté de conserver son **Edge**, mécaniquement plus intéressant que son **Essence**. En agissant ainsi, il conserve le style, la chance, ou quoi que soit qui lui fait bénéficier de ses effets. Mais il se sépare de la métahumanité, ce qui le rend plus étrange, compliquant ses interactions sociales, et il devient donc plus étrange, plus remarquable, plus visible -ce qui peut être un vrai handicap pour un runner.

Ceci étant dit, je suis quand même un peu inquiet que la **Résonance** reste en retrait par rapport aux autres et que la **Magie** mange comme d'habitude sur la tête des autres de par sa nature généraliste. Il faudra aussi bien faire attention à la balance entre **Équilibre** et **Essence**.

Mais allez, globalement, ça semble pas mal.

Pas de maximum

Quoi qu'il arrive, les attributs primaires ont un maximum non augmenté de 6, et un maximum augmenté de 9. Les attributs spéciaux n'ont, eux, théoriquement pas de valeur maximum. Cela paraît dommageable pour l'inflation des réserves de dés, mais est à tempérer de la manière suivante :

- un attribut spécial ne peut pas profiter de l'augmentation. Donc, il faut payer avec son karma, coût qui est prohibitif.
- un attribut spécial est peu ou n'est plus du tout utilisé de façon directe dans les réserves de dés. Plus de magie qui fait tout même le café, et la résonance est affaiblie de la même manière pour la compilation de sprites. Maintenant, tu fais de la sorcellerie ou du hacking avec l'intelligence, et de l'invocation ou de la compilation avec le charisme. La magie et la résonance ne servent plus qu'à fixer l'effet et les limitations de ce que tu sais faire.

Donc, la seule manière de faire enfler les réserves de dés à l'infini reste les compétences.

Magiciens et cyberware

Avec ces nouvelles règles, un magicien qui se fait poser du -ware ne subit pas de perte de magie. Par contre, il devra impérativement posséder l'attribut d'**Essence**, puisqu'il est impossible de bénéficier d'augmentation technologiques sans cet attribut. Étant donné qu'il a complètement abandonné toute possibilité de faire appel à l'**Edge**, il a payé le prix de son chrome. Cela me semble équilibré.

Si le magicien décide de conserver son **Edge**, il doit abandonner l'idée de se faire implanter un jour du -ware. On retrouve le magicien "traditionnel", qui ne possède aucune augmentation technologique.

Si le magicien décide plutôt d'acquérir un attribut d'**Équilibre** en plus de son attribut de **Magie**, il devient un adepte mystique, qui ne pourra jamais ni edger, ni se faire implanter.

Alors oui, cela signifie qu'un adepte mystique ne peut pas se faire câbler, ou qu'un sammie qui edge déjà ne pourra jamais en plus devenir technomancien ou magicien. Personnellement, ça ne me gêne pas (trop), car de tels personnages me semblent déjà avoir suffisamment de ressources pour contribuer efficacement au cours d'une run.

Après, si vous avez une idée, toute suggestion est la bienvenue -du moment qu'il s'agit de renforcer le système au bénéfice de tous les types de persos, et pas d'une seule niche. Mais là, j'ai le sentiment qu'autoriser plus de 2 attributs spéciaux, ou créer des exceptions me semble fragiliser le système de jeu pour l'unique bénéfice des Mary Sue ou des personnages à 1000 points de karma ...

Équilibre

Sinon, au sujet du nommage de l'attribut [Équilibre](#). Pour la petite histoire, nommer cet attribut "pouvoir" me semblait trop vague, donc j'ai repris et francisé le terme "equilibrium" issu de Shadowrun Returns [link] (commodément déjà utilisé par les adeptes pour leurs pouvoirs). En plus, ce terme me semble bien refléter l'équilibre/l'harmonie que doit maintenir tout adepte entre son comportement et sa nature profonde pour déployer ses pouvoirs. Mais bon, l'harmonie me faisait davantage penser à l'attribut spécial d'un barde de D&D catapulté dans le monde de Shadowrun.

D'ailleurs, j'ai l'impression que ce nouveau système d'attributs spéciaux est assez robuste pour permettre de créer de nouveaux attributs spéciaux. Je ne propose pas de règle optionnelle pour cela, car il s'agit plus d'un art pour équilibrer tout ça que d'un set de modificateurs à appliquer. Mais, vous avez envie de jouer des psioniques, des negamages, des jedis ou même des bardes à Shadowrun ? Lancez-vous ! Mais essayez de garder ça équilibré avec le reste ...

Compétences

Ce que j'attends des compétences, c'est :

- que chaque compétence soit utile en jeu. Tout ce qui est peu utile ou est sympa niveau fluff passe en compétence de connaissance. Tout ce qui est inutile ou alourdit le système est purement et simplement supprimé.
- que deux compétences ne se "recouvrent" pas ; en d'autres termes qu'il ne faille pas monter 2 compétences pour faire une seule chose :
 - je tire avec mon pistolet automatique, j'utilise pistolets ou armes automatiques ?
 - je me fais passer pour quelqu'un dans quel ordre j'utilise imposture et déguisement ? et j'ai qu'une des deux compétences, je fais comment ?
 - mon expert en armes lourdes, saute dans la tourelle du véhicule du rigger et se met à tirer ! en plus il est sympa, il y a installé mon arme de prédilection ... comment ? non, je n'ai pas la compétences armes de véhicule ... QUOI ? je dois défausser sur mon agilité ? mais j'ai 7 en armes lourdes ! T_T
- qu'elles soient flexibles, qu'on puisse les utiliser dans plusieurs contextes, éventuellement en changeant l'attribut lié : tu as la compétence "tirer au pistolet" ? donc tu sais tirer avec tous les putains de pistolets et tu as aussi la compétence "connaissance des pistolets" au même indice. Par contre, c'est pas pour ça que tu sais réparer les pistolets.
- que résoudre les actions liées à une compétence soit *rapide*

Ce que j'attends d'un groupe de compétences, en plus de ce que j'attends des compétences individuelles, c'est que les compétences qui le composent :

- couvrent des domaines voisins, pour que la réduction de karma qu'offrent les groupes se justifie

- que la notion de "casser" ou de "refusionner" un groupe n'existe plus: maintenant, un groupe a l'indice de la plus basse des compétences que le PJ possède. Lorsque le joueur monte une compétence d'un groupe, il le fait soit au coût normal (si c'est la première ou la seconde compétence du groupe en termes d'indice), soit il le fait à moitié prix (si c'est la troisième compétence du groupe en termes d'indice), soit il le fait gratuitement (si c'est la quatrième compétence du groupe en termes d'indice).

Au final, on obtient 15 groupes de compétences, pile autant qu'avant.

Toutes les compétences qui restent sont liées à un groupe de compétences, et elles semblent toutes utiles. Certaines sont peut-être trop utiles (manipulation, discrétion) ... à voir.

Réorganisation en détails

Groupes conservés tels quels: CRACKING(PIRATAGE), ELECTRONICS(ÉLECTRONIQUE), TASKING(TECHNOMANCIE), SORCERY(SORCELLERIE), CONJURING(CONJURATION), ENCHANTING(ENCHANTEMENT).

Groupe modifié: INFLUENCE

- impersonation + disguise = impersonation (déguisement) - c'est le talent d'acteur qui prime ; si pas la bonne tenue et/ou pas le bon lieu → malus
- con + negociation = con (manipulation) - on va pas créer une comp exprès pour négocier le salaire
- intimidation

Groupe modifié: FIREARMS(ARMES À FEU)

- pistols (pistolets)
- rifles (armes d'épaule)
- heavy weapons (armes lourdes)

Groupe modifié: CLOSE COMBAT(CORPS À CORPS)

- melee weapons (armes de mêlée)
- unarmed combat (combat à mains nues)
- dodge (esquive): utile dans ce groupe pour *atteindre* le corps à corps

Groupe modifié: STEALTH(FURTIVITÉ)

- sneaking (discrétion): camouflage, discrétion, filature, escamotage
- perception (perception)
- lockpicking (serrurerie)

Groupe modifié: OUTDOORS(PLEIN AIR)

- gymnastics (athlétisme)

- lancer + arc (armes de jet)
- survival (survie)

Nouveau groupe: ASTRAL CRAFT(ASTRAL)

- arcana (arcanes): créer des trames de sort qui sont des entités astrales ... allez, ça va pas trop mal conceptuellement avec les deux autres
- assensing (perception astrale): trouver les indices dans le monde astral
- astral combat (combat astral): taper les indices dans le monde astral

Groupe modifié: PILOT(CONDUITE)

- pilot aircraft + pilot aerospace (pilotage aérien)
- pilot ground craft + pilot walkers (pilotage terrestre)
- pilot watercraft (pilotage nautique)

Groupe modifié: ENGINEERING(INGÉNIERIE)

- aeronautics + automotive + nautical mechanics = vehicle mechanic (mécanique de véhicules)
- gun mechanic (armurerie): construire/réparer les flingues
- industrial mechanic (mécanique industrielle): de facture industrielle, hors véhicule, flingue ou -ware
- artisan (artisanat): pour tout le reste, y compris le travail de faussaire (artistique ou papier)

Groupe modifié: BIOTECH

- medecine (médecine): premiers soins, administration de médicaments ...
- chirurgie (chirurgie): tout ce qui nécessite d'ouvrir, de découper ou de greffer
- cybertechnology + biotechnology (cybertech): construire/réparer ce qui est augmentation technologique

Compétences de connaissance:

- etiquette: devient plusieurs compétences de connaissance: etiquette:la rue, etiquette:corpos, etc
- animal handling, escape artist, diving, free fall, performance, tracking: toutes celles-là sont d'un usage trop rare/fluff
- demolitions: de peu d'usage (setup booby trap + gagner un peu de DV pour quelque chose qui en fait déjà tant que ça) -> les explosifs ça tue, avec ou sans la compétence
- instruction: une compétence de connaissance pour pouvoir faire un jet de teamwork et aider un copain à apprendre ... allez, ça passe! Baisser le prix à une compétence de connaissance peut servir à favoriser le travail d'équipe et à souder le groupe ... du point de vue d'un MJ, c'est un outil qui ne fait pas de mal, je pense.
- leadership: perso, ça me gêne quand les PJ ne sont pas tous sur un pied d'égalité. Donc je refuserais de laisser les PJs bénéficier du jet de leadership d'un autre PJ. Cette compétence est donc réservée aux cas d'usage:

- PNJ chef d'un groupe de PNJs ou d'un groupe de PJ (et dans ce cas, peu importe combien de karma a investi le PNJ pour faire évoluer sa compétence)
- PJ chef d'un groupe de PNJs: cas rare, à priori -hormis si le PNJ parvient à se faire passer pour le chef de la sécurité d'un site ou d'un officier de police ... auquel cas la compétence de leadership ne se suffit pas à elle-même, et c'est déguisement qui fait le gros du boulot.

Compétences supprimées:

- groupe ACTING: compétences déplacées dans INFLUENCE, ou supprimées ou passées en compétences de connaissance
- exotic melee weapon, exotic ranged weapon, exotic vehicle: pas mécontent de m'en être débarrassées, de celles-là!
- gunnery: c'est pas parce que tu utilise une arme montée en anneau ou en tourelle qu'elle se manie différemment. Et un interfacé doit avoir appris à manier l'arme montée sur le véhicule où il plonge pour l'utiliser correctement, de même qu'un sammie qui se fait greffer une arme dans son bras ... Si il y avait eu une compétence nécessaire pour utiliser une arme télécommandée, quelle que soit cette arme, je l'aurais conservée (en passant probablement pilot watercraft en compétence de connaissance), mais là ...
- navigation, running, swimming (atout: se noie jamais, handicap: coule comme une pierre, par défaut: à peu près)

Équipement

Grades

Les grades alpha et delta appliqués à davantage de technologies que le seul cyberware, ça le fait !

Les prix des grades avancés sont par contre aussi prohibitifs qu'en SR4 et précédents. Cependant, je trouve que ça reflète bien le fossé béant qu'il y a entre la majorité et les nantis. En effet, si on peut se procurer du matériel delta à seulement 2,5 fois le prix de base, qui va encore s'acheter du matériel standard ? Et à quoi servent les grades alpha et beta ? Aurais-je du supprimer ces grades intermédiaires, et faire perdre des possibilités de personnalisation aux personnages ? Peut être ...

Néanmoins, il faut bien le reconnaître : déployer des trésors de patience, accumuler des contacts et des informations, économiser des scénarios entiers et parfois risquer sa vie pour voir ses efforts se concrétiser en un équipement delta, potentiellement le seul de sa vie, représente un vrai achèvement. Devoir attendre d'engranger assez de succès, à cause de ces satanées règles de disponibilité, seule barrière plus ou moins abstraite entre son personnage et son prochain équipement delta qu'il aurait pu se payer depuis déjà 5 scénarios au moins, et recommencer le processus à zéro pour l'équipement delta suivant, ça paraît juste frustrant ... En SR5, où est le coté rare, quasiment inatteignable et presque légendaire de l'équipement delta ?

Et puis, ton équipement delta de l'époque techno-thriller, ça devient du alpha ou même du standard pendant la période cyberpunk, et il devient obsolète à l'ère post-cyberpunk. Le SOTA d'hier est la risée de demain, la vie est une course perdue d'avance pour rester compétitif, il y aura toujours un plus gros poisson que toi, tout ça ... c'est du cyberpunk.

Signature

Le système pour savoir si un personnage arrive à transporter son arme dans un lieu donné ni vu ni connu était, selon moi, bancal. Un bonus/malus à la réserve de dés qui dépend de chaque arme signifie qu'il faut faire un test pour chaque arme. C'est long à résoudre. De plus, le concept de seuil, une des bases du système, ne sert à rien, puisqu'on est dans un cadre binaire : "mon arme est détectée ? oui/non".

Enfin, les armes, les véhicules et les personnages ont chacun un système spécifique pour savoir s'ils sont reconnus en tant que tel. Ça complique les choses.

J'ai donc repris le concept de Signature, qui est suffisamment abstrait pour s'appliquer aux personnages et aux objets. Cela simplifie la résolution : maintenant, le détecteur/garde fait son jet simple. Ce jet est assorti de modificateurs positifs en fonction de son outillage ou de sa méthode (détecteur, fouille au corps, ...). On applique aussi des modificateurs négatifs si le personnage a pris des mesures particulières (tout sous le black trenchcoat, armes démontées, ...).

Ensuite, on fait une seule fois le jet, au lieu d'une fois par arme. Toutes les armes dont la signature est inférieure aux succès nets obtenus est détectée. Les autres passent le contrôle. La Signature d'une arme est donc le seuil nécessaire pour la détecter lors d'un contrôle.

J'espère pouvoir appliquer le même principe aux véhicules ainsi que pour reconnaître/filer/retrouver la trace d'un personnage.

Armes

Le système de règle ne présente plus que les différents types d'armes. On perd en choix ce qu'on gagne en simplicité. De toutes façons, le vaste choix apparent des tables d'origine aboutissait souvent à voir les mêmes (meilleures) armes apparaître sur les PJ. À l'inverse, certaines armes n'étaient jamais choisies, car non optimales.

Un choix si vaste est difficile à appréhender pour certains joueurs (débutants ou peu intéressés par le matos). Il ralentit la création de personnage et distrait les joueurs en cours de partie.

Donc : on choisit son type d'arme, on lui colle un nom pour le fluff, mais quel que soit le nom ce sont les mêmes caractéristiques. Si tu veux altérer les propriétés de ton arme, tu peux toujours altérer son grade ou considérer certains accessoires ou types de munitions built-in pour un modèle donné.

Armures

Ouais, j'ai réduit leurs indices. Ils passent de 8-15 environ à 1-4.

D'abord, ça combat l'inflation des réserves de dés, donc le temps nécessaire à compter ses succès, donc ça accélère le jeu.

Ensuite, vu qu'il fallait résoudre chaque round de violence avec un seul jet opposé, je devais fusionner les tests d'esquive et d'encaissement en un seul. Cependant, lancer la moitié ou davantage de la réserve dés de ce nouveau test de défense grâce à son armure aurait contrevenu à l'objectif de replacer les capacités d'un personnage au centre, plutôt que son équipement.

En plus, le test de défense est à la fois de l'esquive et de l'encaissement. Or, on peut considérer qu'une grosse armure ralentit les mouvements : l'armure devient plus lourde, plus rigide ... Donc, l'apport des dés d'armure à la réserve de défense n'est pas aussi grand qu'on peut le penser, puisqu'en gagnant en blindage, on perd en esquive.

Enfin, ça semble contribuer à valoriser les grades d'équipement: gagner deux dés sur sa veste blindée beta pour passer sa protection de 9 à 11 lors d'un seul des deux jets de "défense", c'est pas forcément terrible. Gagner deux dés pour la passer de 2 à 4 dés et doubler son indice pour le *seul* jet de défense, comparativement ça semble tout de suite avoir davantage d'impact et justifier les nuyens supplémentaires.