

Shadowrun 5.4

little black dog

Table des Matières

Objectifs	1
Principes de jeu	2
Test simple.....	2
Modificateurs	2
Test opposé	3
Personnages.....	3
Attributs physiques et mentaux.....	3
Attributs spéciaux	4
Caractéristiques secondaires	5
Compétences.....	6
Métatypes	6
Création et évolution	6
Atouts et handicaps.....	6
Archétypes	6
Règles	6
Modificateurs	6
Infiltration.....	6
Social.....	7
Combat	7
Augmentation.....	9
Magie	9
Matrice	9
Équipement	9
Grades d'équipement	10
Armes	10
Armures.....	10
Kits de compétence	11
Drogues	11
Règles optionnelles	11
Cyber et social	11
Blessures Légères, Moyenne, Graves et Fatales	12
Une seule passe d'initiative.....	12
Stress	13
Un seul moniteur de condition.....	13
Réserve de dés maximum	13
Limites	13
Influence entre attributs spéciaux	13
[MJ ONLY] Technomanciens et drain d'Essence	14

[MJ ONLY] Cybermancie	14
Notes de conception	14
Motivation	14
Personnages	16
Équipement	20

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 & évolution + 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 un 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 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 donnés, 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 ne constituent que de déclinaisons 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 +6
Action difficile	-1 à -6

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 l'action est censée échouer 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 !

Test opposé

Cela représente un conflit direct entre deux personnage, ou entre un personnage et un drone, etc. Pour simplifier, on va qualifier un des deux opposants l'**attaquant**, et le second le **défenseur**. Même s'ils s'attaquent l'un l'autre.

- L'attaquant et le défenseur 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 de l'attaquant le nombre de succès du défenseur. Le nombre de succès restants représente les **succès nets**.
- On compare les 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 VOLONTÉ).

On peut faire évoluer ces attributs par le karma jusqu'au maximum non-augmenté (6, voir races [\[lien\]](#) ou évolution du personnage [\[lien\]](#)). Ils peuvent aussi être augmentés jusqu'au maximum augmenté (9, voir augmentation [\[lien\]](#) ou [\[magie\]](#)).

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 anciens 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.

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

La valeur de départ de tous les attributs spéciaux est de 1, hormis l'[Essence](#) qui commence à 6.

Seul le karma peut faire évoluer la valeur d'un attribut spécial. Un attribut spécial ne peut pas être augmenté. [\[lien\]](#)

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

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 évoluer en dépensant des points de karma, comme n'importe quel attribut.
- Un personnage peut, sous certaines conditions, échanger son attribut d'Essence contre un autre attribut spécial.
- La technologie ne permet pas d'augmenter un personnage dépourvu d'attribut d'Essence.

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. À l'extrême, un personnage dépourvu de cet attribut apparaît, par certains cotés, totalement étranger au reste de la société.

MAGIE

Attribut inchangé par rapport à SR4 et SR5.

ÉQUILIBRE

L'attribut spécial ÉQUILIBRE est utilisé par les adeptes pour acheter leurs pouvoirs [lien]. 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 évoluer 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 [lien] pour davantage de détails. Sa valeur de base dépend du contexte: Physique, RA: RÉACTION RV, 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 [lien]
- infliger des dommages au corps à corps [lien]
- casser des trucs au corps à corps [lien]
- 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 **8 + Constitution**.
- Le nombre de cases du moniteur de condition étourdissant est de **8 + Charisme/2**.

Compétences

TODO

Métatypes

TODO

Création et évolution

TODO Unifier création et évolution de personnage au karma

Atouts et handicaps

TODO

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

Casser des trucs

TODO _trouver dans quel chapitre ranger ça (infiltration ou combat?)

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 comme un [combat](#) entre le personnage et l'objet.
 - le personnage fait un **test d'attaque**

- l'objet 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 3. 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

Combat

- Toute violence physique se résoud par un jet opposé :
 - l'attaquant fait un **test d'attaque**
 - le défenseur 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](#) que le 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 modes 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 + <cométence 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

TODO

Sorcellerie

TODO

Invocation

TODO

Matrice

TODO

Équipement

Grades d'équipement

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

Table 4. 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 des tables de ce chapitre sont supposés être de grande Standard.
- Le grade **Omega** représente des produits d'occasion, usagés, 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 personnalisation du produit, toujours de qualité supérieure au grade Standard. Le grade **Delta** représente le top du top, 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'avenement 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 changement 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 rendu purement et simplement inutilisables.

Armes

TODO

Armures

Table 5. Armures

Armure	Indice	Disponibilité	Prix
Vêtements normaux	0	-	20¥-100000¥

Armure	Indice	Disponibilité	Prix
Vêtements renforcés	1	2	500¥
Veste blindée	2	4	1000¥
Armure de sécurité	4	14R	2000¥

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

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

Table 6. Grades d'armures

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

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.

Cyber et social

Malus à la réserve de dés de la plupart des compétences sociales. Le montant du modificateur dépend du taux de cybernétisation ainsi que de l'époque : plus l'augmentation humaine est ancienne, mieux elle tend à être acceptée par la société en général. Le taux de cybernétisation d'un personnage est égal au montant de son [Essence](#) restante. Ce taux ne dépend pas du montant perdu. En effet, un personnage qui a fait évoluer son [Essence](#) grâce à son karma est d'une certaine manière *plus* que métahumain, il ne souffre pas d'un stigmate social plus lourd si d'aventure il arbore davantage de cyberware qu'il ne semble possible : l'important est la force de l'âme qu'il lui reste, pas le chemin qu'elle a parcouru.

Un personnage dépourvu d'Essence est considéré comme ayant 0.99 Essence restante pour estimer son taux de cybernétisation.

Table 7. Cyberpsychose

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

TODO Les malus sont probablement un peu sévères, et la table manque de clarté. Et puis, le traitement des persos sans essence est probablement bancal ...

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 inspirée 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 8. 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

Un seul moniteur de condition

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

Chaque personnage n'utilise plus qu'un seul moniteur de condition au lieu de **deux**. Ce nouveau moniteur unique tient compte à la fois des dommages physiques et étourdissants.

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

On marque les blessures étourdissantes 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.

Réserve de dés maximum

Cette règle vise à maîtriser l'inflation des réserves de dés. Pour cela, il faut entre autres rendre à l'équipement son 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.

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.

Limites

Cette règle vise à ... je ne sais pas trop, en fait. 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. Bref.

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

Influence entre attributs spéciaux

Cette règle vise à forcer les personnages ayant une valeur très élevée dans un de ses attributs spéciaux à ne pouvoir utiliser plus que cet attribut spécial précis.

Lorsqu'un personnage possède deux attributs spéciaux, la valeur maximum du second est de 12 moins la valeur de son premier attribut spécial. Cela signifie qu'à partir du moment où le score d'un de ses attribut spéciaux atteint 12, le personnage perd son second attribut spécial.

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 investi.

En théorie, lorsqu'un attribut spécial baisse, le personnage perd le karma et/ou les nuyens investi. Après, il ne s'agit pas non plus de décourager le rôleplay ...

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.

[MJ ONLY] Technomanciens et drain d'Essence

En tant normal, le pouvoir de métacréature Drain d'Essence considère qu'un dépourvu d'attribut d'[Essence](#) possède une valeur égale à celle de son attribut de [Magie](#), d'[Équilibre](#) ou de [Résonance](#), suivant l'attribut le plus élevé.

Cette règle optionnelle, considère que les technomanciens ont une [Essence](#) de 0 dans le cadre du pouvoir de Drain d'Essence, en raison de leur nature foncièrement différente de ces être comparée à celle des magiciens ou des adeptes. Cela peut contribuer à rehausser l'intérêt de la [Résonance](#) par rapport aux autres [attributs spéciaux](#).

[MJ ONLY] Cybermancie

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 évoluer avec son karma. La cybermancie devient donc une méthode accélérée d'augmentation de l'[Essence](#), au prix d'un coût de maintenance important et des effets secondaires qu'on connaît pour le sujet.

La cybermancie ne devrait pas contrevenir à la règle optionnelle d'[Influence entre attributs spéciaux](#), si celle-ci est appliquée.

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 **Consitution**. Donc, en se débarassant 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 utilisée 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 9. 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
Cyberzombie	ESSENCE augmentée

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 parait 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.

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 ...

Équipement

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 côté 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.

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 de 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.