

Règles de Shadowrun 4ème édition

samedi 14 janvier 2006, par [Bobba](#)

Sur le même principe que l'article sur les [règles antérieures](#), nous allons tenter de vous exposer les principes de base du système de jeu de SR4.

LES PERSONNAGES

Plus ça change...

Au niveau de la création des personnages, le plus gros changement vient du tableau de priorité : il a été abandonné au profit d'une répartition de "Points de Construction", suivant ainsi la lignée des Shadowrun Companions.

Vous démarrez donc le jeu avec 400 PC (points de construction), le MJ ayant le droit d'augmenter ou diminuer ce nombre.

LES RACES

Les races restent inchangées (Humain, Elfe, Nain, Ork et Troll). Chacune coûtant un certain nombre de Points de Construction, et apportant certains bonus raciaux.

LES ATTRIBUTS

Toujours compris dans une plage de valeur entre 1 et 6 (pour les humains), il y en a

maintenant 12, répartis en trois catégories :

Physiques : Constitution, Agilité, Réaction, Force.

Mentaux : Charisme, Intuition, Logique, Volonté.

Spéciaux : Essence, Initiative, Edge, Magie/Résonance.

Ils peuvent ensuite les augmenter grâce à la magie ou au cyberware, mais ne pourront pas dépasser 1.5 fois le maximum de leur race (soit 9 pour un humain).

La rapidité n'existe plus, elle est remplacée par Agilité et Réaction.

Idem pour l'Intelligence, qui est divisée en Logique et Intuition.

La réaction est devenue un attribut à augmenter (et non plus la moyenne de 2 attributs).

Même chose pour la magie, qui commence à 0. (de plus, il faut maintenant acheter un "don" spécial pour utiliser la magie).

l'initiative dépend maintenant de l'intuition et de la réaction.

Deux nouveaux Attributs font leur apparition : L'Edge et la Résonance. L'Edge à un peu les mêmes fonctions que le Karma, permettant de faire des choses incroyables, profitant de la chance de ceux qui sont : "sur le fil". La Résonance est la forme de "magie" particulière aux Technomanciens (anciennement Otakus), ces magiciens de la matrice, et qui fonctionne selon le même principe.

LES COMPÉTENCES

Ils se choisissent toujours dans une liste, ont maintenant un niveau variant de 0 à 6 (ou 7 dans des cas spéciaux).

Ce qui change :

Les spécialisations donnent 2dès à un "aspect" d'une compétence et ne peuvent être pris qu'une fois par compétence.

Les compétences de connaissances sont liées soit à l'attribut logique (connaissances théoriques) soit à l'attribut intuition (connaissances "pratiques"), les compétences de Langues à l'attribut intuition.

LES RESSOURCES

Les ressources représentent toujours la même chose que dans les éditions antérieures, vous permettant d'acheter matériel, cyberware et contacts, et vous permettant d'avoir accès à une certaine somme en Nyuyens.

Ce qui change :

Vous payez maintenant cela en Points de constructions.

Limitation au niveau des Ressources de départ, en fonction du nombre de points de création.

Le niveau de vie que vous achetez déterminera votre argent de départ dans la partie.

Les contacts ont désormais un indice de loyauté et un indice d'influence (chacun de 1 à 6).

LES "QUALITÉS/DÉFAUTS"

Nouveauté de cette édition, ils représentent des bonus/Malus procurés par des spécificités liées au personnage (ex : grande résistance à la douleur, infirme, etc.). Tout cela se paye en point de construction, ou, dans le cas des "défauts", rapporte des points de construction.

LES PERSONNAGES, EN BREF

SR4 reste donc un système riche en diversité, voir plus que ses prédécesseurs grâce au système à points de construction. Le seul reproche que certains pourront lui faire viendra des limitations au niveau des scores et des ressources disponibles dès le départ, qui ne permettent plus de créer un personnage "puissant". Mais cette politique respecte bien la nouvelle ambiance réellement "cyberpunk" qui ressort de Shadowrun 4.

SYSTÈME DE RÈGLES

Il reste à base de D6. On ajoute maintenant le nombre de dès fourni par vos scores de Compétence concernée ET le score d'attribut lié à cette compétence. Cela forme le "groupement de dès". Le Seuil de Réussite de chaque dès est désormais fixé à 5. Les modificateurs de situation (mauvaise météo, blessures, etc...) se retranchent/s'ajoutent dorénavant au groupement de dès. Toutefois il faut obtenir un certain nombre de succès selon la "difficulté"

de l'action (qui varie en général entre 1 (facile) et 4 (très difficile)) fixée par le Maître de Jeu.

Un combat se résout par plusieurs jets de dés qui dépendent du type de combat et des attributs et compétences des personnages impliqués.

Par exemple, un tir au pistolet implique un jet de tir (compétence tir de l'attaquant contre une difficulté déterminée par le MJ), un jet de résistance aux dégâts (Attribut de la cible + Armure - Puissance de l'arme). On peut alors déterminer les dégâts réellement encaissés par la cible, en fonction du nombre de succès.

De nombreux paramètres interviennent dans la résolution du combat : type de munitions, armures et protections en tous genres, allonge des armes, mode d'action d'une arme (coup par coup, automatique, tir en rafale, etc...). Chacun influence le nombre de succès à l'attaque ou la parade.

Ce qui change :

Plus de réserves de dés.

Tous les combats sont désormais résolus par des jets en opposition.

Plus de jets "ouverts".

le moniteur de condition est simplifié.

LE SYSTÈME, EN BREF

Le Système de combat SR4 semble avoir été allégé, clarifié pour donner quelque chose de plus fluide. L'ancien système semblait très (trop ?) simulationniste. Donc un nouveau souffle pour un système de jeu qui en avait besoin.

NB : les dégâts ne sont toujours pas localisés.

LA MAGIE

Grosso modo, elle reste fidèle au système le plus récent (Drain, sorts, invocation, pouvoirs d'adeptes), mais avec l'impératif de s'adapter au nouveau système de règles.

Ce qui change :

La complexité du lancement d'un sort se détermine en nombre de succès nécessaires.

les jets d'invocation sont en opposition.

Possibilité "d'asservir" un esprit.

les attributs astraux sont différents.

Les attributs liés au Drain (fatigue due au lancement d'un sort) sont différents selon votre tradition (hermétique, shamanique, etc.).

LA MAGIE, EN BREF

Apparemment assez peu de changement au niveau de la magie par rapport à la troisième édition (si quelque chose m'a échappé, n'hésitez pas à me mailer). Dans l'ensemble, un système qui marchait bien, adapté aux nouvelles règles de SR4.

LA MATRICE WIFI

Voilà la grande innovation de la 4ème édition : une matrice sans fil, omniprésente dans "l'air"

(puisque transmise par ondes), ce qui permet à virtuellement n'importe qui d'être connecté 24/24 à la matrice via un "PAN", appareil qui fourni l'équivalent moderne d'une connexion internet, d'un GPS, d'un téléphone portable 3G, d'une boîte mail, et de la connexion au réseau matriciel de la ville dans laquelle vous vous situez. En plus de cela, les appareils électroniques (y compris les PAN) sont "Hackables". Ce qui veut dire qu'un Hacker (le terme Decker à été abandonné, faute de "Deck") peut maintenant hacker le PAN de son employeur préféré, et essayer de tracer son appel, si celui-ci à la bêtise de le faire en sa présence.

Il pourra aussi essayer de pirater des drones, et même du cyberware, si tant est qu'il y ait une connexion possible (ce qui est le cas Via certains utilitaires d'un PAN, qui permettent normalement de diagnostiquer/d'interagir avec votre cyberware). Bref, que de possibilités maintenant pour un Hacker d'être utile dans un groupe de Runner (ce qui n'était pas vraiment le cas dans les 3 éditions précédentes).

De même le Technomancien (Otaku) dont vous pouvez maintenant devenir représentant, disposent d'un rôle essentiel et d'une puissance significative : Ils manipulent le flot d'information sans aucun autre matériel que

leurs corps...

LA MATRICE, EN BREF

Cete nouvelle version de la matrice est définitivement rentrée dans le quotidien, et une volonté d'anticipation toute cyberpunk s'installe , pour le plus grand plaisir de (presque) tous.

CONCLUSION

Cette nouvelle mouture se veut allégée et clarifiée. Même si il est trop tôt au moment où j'écris cet article pour dire si le pari est réussi, on peut soupçonner qu'il y aura moins de lourdeurs de règles (les SR fixes, le système de combat plus fluide, etc.), et que le jeu ne peut s'en trouver qu'amélioré.

On perd donc en simulationnisme pour y gagner en clarté. Évidemment, cela peut aussi être vu comme un défaut. L'avenir nous dira ce qu'il en est.