

Shadowrun : Le Système de Jeu des éditions antérieures

lundi 26 décembre 2005



Cette page a pour ambition de présenter le système de jeu des éditions 1,2 et 3 de Shadowrun. Il est impossible de le présenter dans le détail car il est assez complexe et a beaucoup évolué au fil du temps. En effet, de nombreux suppléments sont venus compléter ou modifier les règles établies dans le livre Shadowrun, deuxième édition, qui était lui-même déjà une simplification de la première édition. Le livre de règles de la troisième édition reprenant tous ces changements, vous jouerez avec des règles différentes selon l'édition que vous utiliserez. Néanmoins, la base même de

ces trois systèmes reste inchangée. C'est cette base que nous exposons ici.

Les Personnages

Les personnages de Shadowrun sont définis par 5 caractéristiques qui sont :

- la Race
- la Magie
- les Ressources
- les Attributs
- les Compétences

A la création du personnage, le joueur attribuera à chaque caractéristique un niveau de priorité allant de A (la plus importante) à E (la moins importante). Le joueur détermine ainsi quels sont les traits les plus marquants du personnage. Par exemple un joueur mettant la priorité A en Compétence aura beaucoup plus de points à répartir dans celles-ci que s'il avait mit E ou même B. Bien que le joueur puisse répartir les priorités comme il le souhaite il doit cependant respecter quelques règles :

Si le joueur désire jouer un Méta-humain il doit assigner la priorité A à la Race (B ou C dans la troisième Edition). Ceci s'explique par le fait que les Méta-humain jouissent de bonus aux attributs et autres petites choses.

Si le joueur désire jouer un personnage maîtrisant la Magie il doit assigner la priorité A en Magie (B s'il est Méta-humain, ou s'il veut

jouer un adepte).

Les **Attributs** sont au nombre de huit : la Constitution, la Force, la Rapidité, l'Intelligence, la Volonté et le Charisme pour les attributs "normaux", l'Essence et la Magie pour les Attributs "spéciaux".

Le joueur répartit des points, en fonction de la priorité qu'il a assigné aux Attributs, dans les six Attributs "normaux" avec une échelle allant de 1 (le plus faible) à 6 (le maximum pour un humain normal). Les implants, ou cyberware, la Magie, ainsi que les bonus Métas-humains peuvent faire dépasser cette barre. Quant à l'Essence elle est égale à 6 à la création et baisse en fonction du nombre et de la taille du cyberware que le joueur s'implante. Arrivé à 0 le personnage est censé mourir, l'homme est devenu machine. La Magie étant égale à l'Essence on comprends pourquoi les Magiciens et autres Shaman n'ont que très peu d'implants.

Les **Compétences** se choisissent dans une liste, et ont elle aussi une valeur variant entre 1 et 6 à la création. Avec l'expérience les compétences peuvent évoluer au delà de 6, reflétant ainsi un haut niveau professionnel.

Pour chaque compétence existante, on peut choisir une concentration, voire une spécialisation. Cela permet d'avoir un niveau de compétence supérieur au nombre de points investis pour cette compétence, dans un domaine particulier (ex : concentration en cuisine orientale pour la compétence cuisine ; une spécialisation pourrait être : la cuisine chinoise). En contrepartie, les autres domaines entrant dans la compétence mais pas dans la concentration sont utilisés à un niveau moindre. Cela reflète le fait que le temps consacré à se spécialiser sur un domaine particulier se fait au détriment du reste de la compétence.

Les **Ressources** représentent l'argent dont dispose un personnage pour acheter son

matériel de départ. Plus la priorité assignée aux Ressources et haute plus le joueur possèdera d'argent. Avec celui-ci le joueur peut acheter du matériel, du cyberware ou des contacts (des PNJ qui peuvent rendre de menus services aux joueurs à l'occasion - dans ce cas, la somme allouée à l'« achat » d'un contact représente le temps et les moyens consacrés à s'attirer les bonnes grâces du contact).

La priorité assignée aux Ressources donne aussi le nombre de points de sorts dont disposera un magicien au départ. Il pourra les utiliser pour « acheter » des sorts plus ou moins puissants comme étant les sorts qu'il a appris jusqu'ici (la somme des puissances des sorts choisis par le joueur doit être égale au nombre de points de sorts désigné par la priorité affectée aux Ressources).

On le voit, la création d'un personnage est une opération complexe nécessitant beaucoup de choix et de travail de la part des joueurs (surtout lorsqu'on en vient à l'équipement de départ ; il y a tellement de choix dans les catalogues de matériel... :o). Cependant ce système a un avantage : il permet de ne pas faire entrer le hasard dans la création d'un PJ, et donc de maîtriser le processus de bout en bout.

Personnages	Actions	Magie	Matrice	Experience
-----------------------------	-------------------------	-----------------------	-------------------------	----------------------------

Les Actions

A shadowrun, la plupart des actions se résolvent de la même manière. Il s'agit pour le joueur qui tente l'action de lancer un certain nombre de dés à six faces (D6) et d'en interpréter le résultat par rapport à la difficulté de l'action.

Le MJ détermine d'abord un seuil de réussite (SR) situé entre 1 (pour une action élémentaire) et 10 ou plus (action pratiquement impossible).

De nombreux paramètres extérieurs (météo, entourage du PJ, visibilité...) et intérieurs (santé et blessures du runner, améliorations cybernétiques, etc...) viennent modifier ce seuil. Le joueur qui tente l'action lance autant de D6 qu'il a de points dans la compétence applicable. S'il ne possède pas la compétence voulue, il peut en utiliser une autre proche, ou un attribut par défaut, au prix d'un malus supplémentaire au SR. Chaque dé est considéré séparément et confronté au SR. Les dés qui marquent un score égal ou supérieur au SR sont comptés comme des succès, les autres sont ignorés. Le nombre de succès détermine le degré de réussite de la tâche accomplie. Plus il y en a, mieux c'est. Règles particulières affectant les dés : un 6 permet de relancer le dé et d'ajouter le nouveau score à 6 (jet sans limite). Un 1 est considéré comme un échec et vient pondérer le nombre de succès.

Un combat se résout par plusieurs jets de dés qui dépendent du type de combat et des caractéristiques des personnages impliqués. Par exemple, un tir au pistolet implique un jet de tir (compétence tir de l'attaquant contre un seuil de réussite déterminé par le MJ), un jet de résistance aux dégâts (constitution de la cible contre la puissance de l'arme). On peut alors déterminer les dégâts réellement encaissés par la cible, en fonction du nombre de succès de chaque jet de dés.

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 soit les SR, soit le nombre de succès à obtenir pour réussir l'attaque ou la parade. Bref, la résolution des combats en suivant les règles à la lettre est quelque peu fastidieuse, mais permet une grande précision dans la simulation (seul défaut : les dégâts ne sont pas localisés).

Personnages	Actions	Magie	Matrice	Experience
-----------------------------	-------------------------	-----------------------	-------------------------	----------------------------

La Magie

Si la magie peut sembler de prime abord un corps étranger gréffé sur l'univers cyberpunk qui sert de base à Shadowrun, force est de constater que les auteurs ont tout fait pour en justifier l'usage. La justification "historique" de l'apparition de la magie est soignée, et le nombre de concepts magiques introduits dans les différents suppléments fait de la magie un concept riche et intéressant.

Les règles de magie ne sont pas en reste : tout en suivant parfaitement le principe de base du système de jeu, elles introduisent plusieurs concepts très intéressants et elles collent à l'univers.

Les actions magiques les plus utilisées à Shadowrun sont le lancement d'un sort, et l'invocation/bannissement d'un être astral (qu'il soit esprit ou élémentaire). Elles s'effectuent comme un test de compétence. Dans le cas d'un sort pourtant, ce n'est pas la compétence en sorcellerie du lanceur qui est utilisée, mais la puissance du sort. Un magicien peut en effet « doser » l'effet de son sort en choisissant la puissance à laquelle il le lance.

Que ce soit pour un sort ou une invocation, le nombre de succès obtenus détermine généralement l'efficacité du sort, ou l'emprise qu'a le magicien sur l'être astral qu'il invoque ou bannit.

L'originalité du système de magie Shadowrun réside pour beaucoup dans le calcul de la fatigue entraînée par les pratiques magiques : on appelle cela le drain. Après chaque lancer de sort ou chaque invocation/conjuration, le magicien doit faire un jet de drain. Il s'agit de déterminer s'il est fatigué après son effort magique. La difficulté du jet varie en fonction

de la nature et de la puissance du sort lancé ou de l'esprit invoqué.

Le magicien lance autant de dés qu'il a de dés qu'il a de volonté. Les succès obtenus servent à réduire la fatigue de base liée à l'activité magique entreprise. Cela se traduit par un certain nombre de dégâts mentaux qui reflètent l'état d'épuisement du magicien (dans certains cas, les dégâts peuvent être physiques). C'est une façon élégante et somme toute très logique de limiter un peu l'usage de la magie bourrine. Encore que, avec un peu de chance aux dés, on puisse faire beaucoup d'actes magiques avant d'être réellement fatigué.

Le système de jeu permet donc un usage très fin de la magie, dans la détermination des effets sur sa cible que sur celui qui l'utilise. Et les règles ne s'en tiennent pas là, puisqu'elles détaillent aussi tout ce qui se passe dans l'espace astral (comment visiter l'astral, comment s'y mouvoir, comment y combattre des créatures). Il y a aussi des règles pour faire des rituels à plusieurs magiciens, pour enchanter des objets, pour lier des artefacts magiques à des créatures, pour lancer des sorts à retardement, etc... Le Grimoinre introduit même des notions aussi étranges que les Geasa (limitations que s'imposent les magiciens lors de l'exercice de leur art pour compenser des malus comme la perte de points de magie), les quêtes astrales, les métaplans (au delà du plan astral), et ainsi de suite.

Pour résumer, s'il est parfois un peu bourrin, le système de magie à Shadowrun reste une belle mécanique qui couvre tous les aspects imaginables des pratiques magiques.

[Personnages](#) [Actions](#) [Magie](#) [Matrice](#) [Experience](#)

La Matrice

Le système de règles de la matrice dans

Shadowrun, deuxième édition n'est pas une merveille d'efficacité. Le decker utilise des programmes de puissance diverses pour réaliser ses actions. Lorsqu'elles sont offensives, la cible résiste avec son indice (pour une CI) ou avec son MPCP (l'équivalent de la constitution dans la matrice pour un decker).

Tout ça implique donc le lancer de beaucoup de dés ; c'est long (surtout pendant un combat) et le reste de l'équipe, qui ne peut suivre le decker dans la matrice, s'ennuie ferme.

Les objets rencontrés dans la matrice ne sont pas d'une folle originalité. Le site matriciel d'une organisation est représenté par un ensemble de noeuds (= composants) reliés entre eux par des connexions. Le decker se balade là-dedans jusqu'à trouver le noeud qui contient les données qu'il cherche. Bien que les concepteurs du jeu insistent sur le fait que chaque système peut être « habillé » selon les canons esthétiques de l'organisme propriétaire, plongeant le decker visiteur dans une réalité virtuelle parfois déroutante, la plupart des passes matricielles tournent bien vite au Porte-Monstre-Trésor, émaillé de descriptions plus ou moins lyriques du MJ.

Les programmes utilisés par les runners ne sont pas très attrayants non plus. Leurs noms sont fonctionnels (Attaque 3, Décryptage 5 par ex.), et leurs effets très peu décrits (au delà du résultat des dés). Les CI (contre-mesures d'Intrusion) sont à peine mieux loties avec quelques noms poétiques ça et là. Bref, la Matrice des règles de base n'est pas passionnantes, et les règles calquées sur celles du monde réel (à une exception : le seuil de réussite de base pour toute action dépend du niveau de sécurité du noeud où l'action est tentée).

NB : La description précédente ne tient pas compte des nombreuses améliorations

apportées par le supplément Réalités virtuelles 2.0 et reprises dans la troisième édition du jeu. Je ne présenterai pas ces règles améliorées pour la simple raison que je ne les connais pas :op. S'il y a un volontaire pour les présenter... lancez-vous !

Personnages	Actions	Magie	Matrice	Experience
-----------------------------	-------------------------	-----------------------	-------------------------	----------------------------

L'Expérience

Comme dans tout jeu de rôle, Shadowrun propose un système pour mesurer l'évolution des capacités chiffrées des personnages. Ici, on appelle ça le Karma.

Le Karma se compte par points. A la fin de chaque aventure, le MJ distribue des points de Karma à ses joueurs, en fonction de leurs performances lors du scénario. Une aventure réussie et moyennement dangereuse peut vous rapporter jusqu'à dix points de Karma. Avec ses points de Karma, on peut acheter des points de compétence ou d'attributs pour améliorer son personnage, selon un barème bien précis : niveau actuel x2 pour augmenter d'un point une compétence, niveau x1 pour augmenter un attribut dans les limites de la race du personnage.

Mais les points de Karma ont d'autres utilisations dans Shadowrun. Ils peuvent servir à se lier un artefact magique, à créer ou apprendre de nouveaux sorts, à enchanter des objets. Bref, de nombreuses opérations magiques lourdes nécessitent du Karma, et les magiciens de tous poils en sont de gros consommateurs.

Enfin, il y a une utilisation toute particulière des points de Karma : c'est le moment Karma. 10 % des points de Karma gagnés lors d'une aventure vont dans une réserve spéciale (la Réserve de Karma). Ces points de Karma

peuvent être utilisés pour compenser un jet de dé désastreux dans un moment critique de l'aventure. Selon qu'on ne veuille que relancer un mauvais dé, ou qu'on veuille acheter des succès automatiques, les points de Karma sont dépensés temporairement ou définitivement. Les points dépensés temporairement reviennent dans la Réserve de Karma à la fin de la « scène ». Cela simule les petits ou gros coups de chance qui aident les runners dans leur mission, faisant d'eux des êtres au dessus de la norme.

Personnages	Actions	Magie	Matrice	Experience
-----------------------------	-------------------------	-----------------------	-------------------------	----------------------------

Conclusion

Vus le nombre d'aspects couverts par les règles (combats, compétences, magie, matrice - et encore je ne les cite pas toutes), le système de règles reste assez homogène et c'est tout à l'honneur de ses concepteurs. On peut le critiquer sur un point : c'est un système basé sur un nombre variable de dés et sur l'évaluation du résultat dé par dé. Ceci implique des lourdeurs qui ralentiront parfois quelques scènes.

Pourtant, la détermination de la qualité de réussite des actions est bien faite et permet de nombreuses subtilités (quantité d'informations découvertes par les runners, quantités de dégâts infligés, durée d'une action complexe...). L'un dans l'autre, le système de jeu Shadowrun est un bon système, à tendance simulationniste, mais assez bien pensé et adapté au monde.

Si vous voulez présenter un point de règle important que nous aurions oublié, ou si vous voulez commenter ou contredire les avis présentés ici, n'hésitez pas à le faire ci-dessous ou sur le forum.

[Début](#) | [Retour](#)