

Établir une liste complète des modifications apportées est presque impossible : de nombreuses petites informations, fautes d'orthographe et références mineures ont été corrigées, ou reformulées pour plus de clarté. De plus, tous les errata jusqu'à la version 4.3 ont été incorporés. Ce qui suit est un guide chapitre par chapitre des changements les plus importants apportés dans *Shadowrun, Quatrième édition, édition 20^e anniversaire*.

- L'avantage Effacé (du *Guide du runner*) a été ajouté au livre de base.
- Les adeptes ont maintenant la possibilité (explicite) d'avoir des esprits mentors.

COMPÉTENCES

- Les compétences Arcanes et Enchantement (de *La Magie des Ombres*) ont été ajoutées dans les Compétences actives de magie.

MODIFICATIONS APPORTÉES À SR4

BIENVENUE DANS LES OMBRES

Ce chapitre d'introduction n'a bénéficié que de quelques révisions et améliorations mineures. Pas la peine de changer ce qui n'en a pas besoin !

PÊTITE LEÇON D'HISTOIRE POUR LES HANDICAPÉS DE LA RÉALITÉ

L'historique du Sixième Monde a subi quelques petits aménagements (ajout de dates et clarification d'événements). Elle a également été étendue pour inclure les événements qui se sont produits dans le jeu depuis la sortie de *SR4*, notamment ceux détaillés dans les campagnes *Émergence* et *Cartels fantômes*. Un certain nombre d'encarts décrivant des événements mondiaux du background riche et complexe de *Shadowrun* ont été incorporés au texte d'origine.

SUR LE FIL DU RASOIR

Ce chapitre décrit la vie dans les années 70. Il a été enrichi d'informations sur les Émergés et leur place dans la société en 2072 (à la manière du contenu sur les Éveillés dans le livre de base SR4 d'origine).

D'avantage de contenu d'ambiance et de background a été ajouté pour mieux rendre l'atmosphère et ajouter des noms de marques (sous forme d'encadrés) et des références aux informations de contexte de ce chapitre.

PRINCIPES DE JEU

- Les seuils des Tests de réussite ont été revus à la hausse, passant de 1-2-3-4 à 1-2-3-5.
- Les seuils des Tests étendus ont été revus à la hausse, passant de 4-8-12-16+ à 6-12-18-24+.
- Le nombre de jets sur un Test étendu est limité par un modificateur de réserve de dés cumulatif de -1 par jet de dés.
- La règle optionnelle limitant les réserves de dés soit à 20, soit à deux fois la somme des indices de l'attribut naturel + compétence (le nombre le plus élevé des deux) est introduite.
- Griller de la Chance pour « Échapper à une mort certaine » suggère dorénavant explicitement que le personnage doit être hors jeu pour le reste du scénario.

CRÉATION DE PERSONNAGE

- Plusieurs changements dans la structure du chapitre améliorent la conception de personnage.
- Nous avons également établi un récapitulatif, étape par étape, de la création de personnage pour les débutants. Il comprend la réorganisation de la priorité de certaines étapes de sorte que la création se déroule ainsi : Choisissez votre métatype, Sélectionnez des traits, Achetez des attributs, Acquisition des compétences, Assignez vos ressources et enfin, Touche finale. Cet ordre place les traits intrinsèques du personnage (comme Magicien, Technomancien et Attribut exceptionnel) avant l'allocation des points de création dans les attributs et les compétences.
- Tous les traits ont été déplacés à la fin du chapitre pour qu'il soit plus facile de s'y référer, ce qui améliore la fluidité du chapitre.

Les règles associées ont été incorporées au chapitre *Un monde Éveillé*.

- La compétence Chimie (d'*Arsenal*) a été ajoutée dans les Compétences actives techniques. Les règles sont incluses.
- La partie sur l'utilisation des compétences a été réorganisée (par ordre alphabétique) et repositionnée pour une meilleure lisibilité et référence.
- Les modificateurs sociaux positifs cumulatifs ne peuvent plus dépasser la somme des indices d'attribut naturel + compétence.

COMBAT

- Les modificateurs de portée du combat à distance sont désormais les suivants : -0 / -1 / -3 / -6.
- Les mécanismes du couvert en combat ont été modifiés et distingués du Tir à couvert et du Tir en aveugle. Le couvert est désormais un modificateur de défense s'ajoutant à la réserve de dés du défenseur.
- Le modificateur « Attaquant tirant depuis un couvert » a été augmenté à un modificateur de réserve de dés de -2.
- La vitesse de chute a été réduite à 50 mètres le premier tour, 150 mètres au deuxième tour et 200 mètres par tour suivant.
- Les dommages dus aux chutes ont été changés :

TABLE DES DOMMAGES DUS AUX CHUTES

DISTANCE DE CHUTE (EN MÈTRES)	DOMMAGES
1-2	2
3-4	4
5-6	6
7-8	8
plus de 8	+1 case par mètre

- La Table de dispersion a été modifiée :

TABLE DE DISPERSION

TYPE	DISPERSION
Grenade standard	106 mètres -1 par succès excédentaire
Grenade aérodynamique	206 mètres -2 par succès excédentaire
Lance-grenades	306 mètres -2 par succès excédentaire
Roquette	406 mètres -1 par succès excédentaire
Missile	406 mètres -1 par succès excédentaire (- indice de Senseur)
Programmée	206 mètres -1 par succès excédentaire (- indice de Senseur)

- Les succès excédentaires au-delà de ceux réduisant la dispersion à 0 ne s'ajoutent pas à la VD de la grenade.
- La course-poursuite a été légèrement révisée pour tenir compte d'adversaires multiples. La Vitesse est désormais un facteur dans la course-poursuite.
- Pour chaque tranche de 20 points en Vitesse qu'un véhicule (ou groupe de véhicules) a en moins que son adversaire, il subit un modificateur de réserve de dés de -1 à tous ses tests.

UN MONDE ÉVEILLÉ

- Le fonctionnement du « lien mystique » établi par le champ de vision lors du ciblage du lancement de sort a été clarifié, ainsi que l'interaction avec les Barrières astrales.
- L'interaction entre les sorts de Combat indirects et le monde physique lors du lancement de sort a été revisitée et clarifiée. Les sorts se manifestent au niveau du lanceur et se déplacent physiquement et instantanément le long du lien mystique ; en conséquence les obstacles physiques peuvent bloquer le sort.
- L'interaction entre le Contresort et les sorts de Combat directs et indirects a été clarifiée, Contresort fonctionne dans les deux cas.
- Les compétences Arcanes et Enchantement (de *La Magie des Ombres*) ont été incorporées dans les règles de base sous la forme de règles totalement compatibles mais simplifiées.
- Le coût de lien du focus d'arme a été réduit à $3 \times$ Puissance.
- La technique métamagique Centrage d'adepte (de *La Magie des Ombres*) a été ajoutée au livre de base.
- Le pouvoir d'adepte Compétence améliorée peut maintenant s'appliquer aux Compétences de pilotage.
- Le pouvoir d'adepte Contrôle corporel est maintenant limité au Niveau 3.
- Les coûts du pouvoir d'adepte Réflexes améliorés ont été révisés ainsi :
 - Niveau 1 : 1,5 points de pouvoir
 - Niveau 2 : 2,5 points de pouvoir
 - Niveau 3 : 4 points de pouvoir
- Les coûts du pouvoir d'adepte Attribut physique amélioré ont été révisés ainsi :
 - 0,75 point de pouvoir par niveau
 - 1,5 points de pouvoir par niveau au-delà du maximum d'attribut naturel (jusqu'au maximum augmenté)
- Les sorts de Combat directs ont une nouvelle règle *optionnelle* : pour chaque succès excédentaire appliqué aux dommages, la Valeur de Drain augmente de 1. Pour les sorts de zone, n'utilisez que le plus grand nombre de succès excédentaires appliqué aux dommages.
- Les règles sur les barrières astrales et mana ont été étendues de sorte qu'elles fonctionnent maintenant avec des cibles qui n'ont pas de réserve de dés pour résister, mais ont à la place un seuil de Résistance d'objet. Elles augmentent désormais le seuil de RO de (Puissance de la barrière mana \div 3), arrondie au supérieur.

TABLE DE RÉSISTANCE DES OBJETS	
CATÉGORIE	SEUIL
Objets naturels (arbres, sols, eau non traitée)	1
Objets et matériaux manufacturés de faible technologie (brique, cuir, plastique usuel)	2
Objets et matériaux manufacturés de haute technologie (plastiques performants, alliages, équipements électroniques)	3
Objets hautement industriels (ordinateurs, déchets toxiques complexes, drones, véhicules)	5+

UN MONDE SANS FIL

Ce chapitre a été presque entièrement réécrit et réorganisé pour une lecture plus fluide, un déroulement plus logique et pour faciliter l'intégration et la compréhension des règles sur la Matrice.

- Des règles de base sur les nœuds périphériques et les nexus (introduit à l'origine dans le supplément *Unwired*) sont présentées.
- L'upgrade des attributs d'appareil comme le Signal et la Réponse est maintenant limité à +2 par rapport à l'indice d'origine.

- Le décryptage utilise maintenant Guerre électronique + Décryptage.
- Le changement de mode d'interface est maintenant explicitement prohibé dans le cas où la connexion a été mise à nue par une CI noire.
- Le plantage de programme et d'OS ont été clarifiés ; il s'agit maintenant des actions matricielles distinctes *Planter un programme* et *Planter un nœud*.
- L'intervalle pour le Test étendu pour Planter un nœud est passé de 1 Tour de combat à 1 Action complexe.
- L'intervalle pour le Test étendu pour Hacker à la volée est passé de 1 Tour de combat à 1 Action complexe.
- Le nœud d'un appareil n'est généré après un reboot que lorsque le Test étendu de l'appareil est réussi (le seuil est atteint).
- L'action Réparer une icône ne répare l'icône ciblée que lorsque la tâche est terminée avec succès et a un seuil révisé de (dommages \times 2).
- L'action Poser une bombe matricielle a été ajoutée.
- L'intervalle pour l'action Pister un utilisateur est passé de 1 Tour de combat à 1 Action complexe.
- Lorsqu'il effectue une coupure de connexion, un nœud ajoute maintenant un modificateur de réserve de dés de +1 pour chaque programme CI opérant dans le nœud. Le hacker bénéficie quant à lui d'un modificateur de réserve de dés de +2 s'il utilise un compte sécurité, ou de +4 s'il utilise un compte admin. Si le hacker a utilisé un mot de passe et un compte valide pour se connecter, alors la connexion est immédiatement coupée.
- Les bombes matricielles ont été rendues plus dangereuses. Lorsqu'une bombe matricielle « explose », elle inflige désormais un nombre de cases de dommages égal à (indice \times 1D6), puis est effacée.
- Les seuils des Recherches de données ont été ajustés pour refléter le fait que certaines informations ne sont tout simplement pas accessibles dans la « Matrice publique » par une action Rechercher des données (bien qu'elles puissent certainement toujours être hackées dans des nœuds / serveurs de données sécurisés). Le seuil de Recherche de données pour une information « protégée ou secrète » est désormais « n/a ».
- La partie sur les technomanciens clarifie le fait qu'ils ne peuvent pas choisir Filtre de biofeedback comme forme complexe (car il existe déjà sous la forme inhérente de l'attribut Charisme).
- Le coût des skillssofts a été révisé :

SKILLSOFTS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Activesoft (Indice 1-4)	8	Indice \times 10 000 ¥
Knowsoft (Indice 1-5)	4	Indice \times 2 000 ¥
Linguasoft (Indice 1-5)	2	Indice \times 500 ¥

- Le pouvoir de sprite Diagnostic a été changé de sorte que le sprite procure désormais des dés supplémentaires via un test de travail en équipe. Le sprite effectue un Test de (indice \times 2), chaque succès ajoute 1 dé au test du personnage pour utiliser ou réparer l'objet, avec un bonus maximum égal à la compétence du personnage.

COURIR LES OMBRES

- Ajout de Manque de sommeil dans les exemples de toxine :

MANQUE DE SOMMEIL

Vecteur : voir ci-dessous

Vitesse : 6 heures (voir ci-dessous)

Pénétration : 0

Puissance : 3

Effet : Fatigue / Dommages étourdissants, Inconscience.

Ne pas dormir pendant plus de 24 heures d'affilée a un effet néfaste sur la santé et la cohésion mentale des métagumains. Certaines

augmentations, pouvoirs magiques et drogues peuvent prolonger la période de veille utile, mais personne ne peut se priver indéfiniment de sommeil. Pour chaque tranche de six heures passée après les 24 premières heures de veille, un personnage doit faire un Test Constitution + Volonté (Puissance) pour rester éveillé. Chaque test supplémentaire augmente la Puissance de 1. Si le personnage réussit le test, il reçoit une case de dommages dus à la Fatigue (il ne peut y résister). Si le personnage échoue au test, il perd conscience pendant (6 + Puissance) heures, après quoi tous les dommages de Fatigue sont guéris et la Puissance du Manque de sommeil redescend à 3. Un personnage réveillé avant que ce délai se soit totalement écoulé souffre de Désorientation et continue à faire des tests de manque de sommeil, avec une Puissance qui augmente comme mentionné plus haut.

Un personnage équipé d'un implant régulateur de sommeil (p. 348) ou d'un pouvoir d'adepte équivalent peut doubler la période de temps pendant laquelle il opère (48 heures) avant de subir des tests de manque de sommeil. Les drogues stimulantes comme le long cours (p. 258) évitent au personnage d'avoir à faire des tests de manque de sommeil pendant leur durée d'effet, mais la Puissance continue d'augmenter au rythme de +1 toutes les 6 heures.

À la discrétion du meneur de jeu, l'incapacité d'un personnage à dormir correctement pendant plusieurs jours ou plusieurs semaines peut aussi mener à un Manque de sommeil.

- La Table d'attribution du Karma a été légèrement ajustée :

ATTRIBUTION DU KARMA	
SITUATION	KARMA
Le personnage a survécu à l'aventure	1 ou 2
Par objectif de mission rempli par le groupe	1
Niveau général de difficulté et de danger	1 à 4
Le personnage a été particulièrement subtil ou courageux	1 ou 2
Bon roleplay	1 ou 2
Le personnage a fait avancer l'histoire	1
Le personnage a fait ce qu'il fallait et était au bon endroit au bon moment	1
Le personnage a été particulièrement humoristique ou dramatique	1 ou 2

- Le coût en Karma pour augmenter les attribuer a été accru, passant de (nouvel indice) × 3 à (nouvel indice) × 5.

ALLIÉS ET ENNEMIS

- Le pouvoir d'esprit Mouvement a été quelque peu limité. Si l'attribut Constitution de la cible est strictement supérieur à l'attribut Magie de la créature, l'augmentation normale du déplacement est réduite de moitié. Si l'attribut Constitution de la cible est strictement supérieur au double de l'attribut Magie de la créature, le pouvoir n'a tout simplement aucun effet.
- La Puissance du pouvoir Sort inné a également limité à l'indice d'attribut Magie pour les esprits de l'Homme.

EQUIPEMENT

- L'indice de Force des arcs est maintenant limité à 8. Le coût des flèches a été augmenté à (indice × 5). La VD de base d'une flèche est basée sur la plus petite valeur entre l'indice de la flèche et celle de l'arc.
- Les armes à fléchettes ont été introduites (voir table ci-dessous)
- Les senseurs visuels et appareils d'imagerie forment maintenant leur propre catégorie comme les senseurs et amplificateurs audio. Des appareils différents ont maintenant des valeurs d'indice et

de Capacité distinctes qui affectent le nombre d'améliorations de vision que ces appareils peuvent accepter.

SENSEURS VISUELS ET APPAREILS D'IMAGERIE			
	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Caméra (tridéo) (Indice 1-6)	1-6 / [1]	—	Indice x 100¥
Endoscope	—	8	250 ¥
Jumelles (Indice 1-3)	1-3	—	Indice x 50 ¥
Jumelles optiques	—	—	50 ¥
Lentilles de contact (Indice 1-3)	1-3	6	Indice x 50 ¥
Lunettes (Indice 1-4)	1-4	—	Indice x 25¥
Lunettes (masque) (Indice 1-6)	1-6	—	Indice x 50 ¥
Lunettes OptiMage	[1]	12R	2 000¥
Monocle (Indice 1-4)	1-4	4	Indice x 25¥
Périscope	[1]	3	50 ¥

SENSEURS ET AMPLIFICATEURS AUDIO			
	CAPACITÉ	DISPO.	COÛT
Casque (Indice 1-3)	1-3	—	Indice x 50 ¥
Écouteurs (Indice 1-3)	1-3	—	Indice x 10 ¥
Micro (Indice 1-6)	1-6 / [1]	—	Indice x 50 ¥

- Toutes les améliorations de vision et audio ont maintenant un coût en Capacité de 1 pour ce qui est de leur intégration dans des senseurs et appareils d'imagerie, sauf l'ultrason qui a un coût de 2.
- Gammes d'implant : ce passage a été réécrit pour que la distinction soit plus claire. Le bioware et le cyberware sont tous deux disponibles en versions standard, alpha, bêta et delta. On peut par ailleurs qualifier le bioware de standard ou de culture.
- Les membres cybernétiques personnalisés (d'Augmentations) ont été ajoutés.
- Le blindage des membres cybernétiques a été clarifié, il se veut cumulatif avec tous types d'armure (seule la moitié de l'indice de Blindage compte pour les moitiés de membre).
- Les capacités d'accueil de passagers typiques par type de véhicule ont été ajoutées :



CAPACITÉ D'ACCUEIL DE PASSAGERS

Véhicule	Nombre de sièges
Véhicule de mobilité personnelle	1
Moto	2
Petite citadine	2
Compacte	3 ou 4
Berline	5
Sport	3
Limousine	5
Van familial	5 à 7
Van de livraison	3
Voiture de patrouille	5
VBT / Véhicule anti-émeutes	10 à 14
T-bird	8
Autogire / Véhicule aérien de mobilité personnelle	1
Hélicoptère de transport	4
Hélicoptère utilitaire	7
Jet privé	5 à 10
Avion de transport	20

ARMES SPÉCIALES	DOMMAGES	PA	MODE	CR	MUNITIONS	DISPONIBILITÉ	COÛT
Pistolet à fléchettes Parashield	comme drogue / toxine	-2	SA	—	5 (c)	6R	600 ¥
Fusil à fléchettes Parashield	comme drogue / toxine	-2	SA	—	10 (c)	6R	1700 ¥