

Conversion de campagne 2050-60 vers 2070

Introduction

Le but de cette – très longue – aide de jeu est de proposer aux MJ (Meneur de jeu) différentes pistes pour effectuer la conversion des personnages de leur groupe de joueurs de la troisième édition de Shadowrun vers la quatrième. Vous retrouverez l'aide jeu officielle dans l'Écran du Meneur de Jeu de Shadowrun 4, mais il reste très succinct ; celui-ci est bien plus étendu et détaillé.

Il existe deux grandes écoles, l'adaptation et la conversion.

Adaptation : l'on définit par adaptation une transformation des personnages dans « l'univers de 2070 et de SR4 ». La solution la plus simple consiste à faire re-créer par les joueurs leur personnage, en SR4, avec les 400 points de création standards, en ajoutant ensuite le karma qu'ils ont gagné (modulo les désirs du MJ, et les éventuels besoins d'adaptation de la « puissance » des PJ à la nouvelle gamme) et leur équipement et nuyens accumulés (modulo les désirs du MJ et le fait que les prix ont énormément baissés en 2070). Dans cette optique, il n'y a pas vraiment de « passage » des personnages de SR3 vers SR4, les PJ n'en ont pas forcément conscience ; seuls les joueurs sont au courant. Bref, les changements sont tout simplement ignorés par les personnages, ou rétro-actifs : « ça a toujours été ainsi ».

Conversion : ce qui est couvert en détails par la présente aide de jeu. L'on définit par conversion le fait de ne pas changer rétroactivement l'univers ou les personnages (ou le moins possible), mais de faire découvrir ce

« Nouveau monde 2.0 » aussi bien aux personnages-joueurs qu'aux joueurs, en même temps. Nouveaux théorèmes appliqués des Théories unifiées de la magie, nouvelle matrice sans fil, nouveaux implants moins chers et invasifs, etc. Cela demande plus de travail de la part de tous – et surtout du MJ – mais cela peut aussi apporter plus de profondeur à votre campagne, et éviter les PJ « lisses » et « optimisés » en conservant tout ou partie de leurs anciens acquis même s'ils sont obsolètes ou inutiles. Bref, c'est l'option qui donne le plus « réaliste ».

Saut temporel

La « timeline » de SR3 s'arrête en 2064. La plupart des campagnes jouées, sont situées entre 2050 et 2064. Or la période de « saut temporel » entre 2064 et 2070 n'est que très très peu couverte par le livre de base SR4, et les premiers suppléments semblent clairement indiquer qu'il n'y aura pas de description détaillée de la période.

Bien sûr, il est toujours possible pour un MJ d'inventer ses propres détails, et de faire avancer normalement sa campagne vers cette date. Mais la rapide progression technologique, le changement des « règles de fonctionnement » de la magie, la Réalité Augmentée, tous ces détails représentent un travail monstrueux si l'on veut faire cette progression au jour le jour. De plus, cela prend beaucoup de temps. Et enfin, tout cela ne sera pas canon (« officiel, écrit par FanPro ») ce qui peut poser à certains MJ des problèmes ou contradictions dans le futur.

Il vaut peut-être mieux dans ce cas suivre le conseil non formulé des auteurs de la quatrième édition, et faire un vrai bond temporel, qui marquera une coupure nette. La première solution pour ce faire consiste à simplement réunir ses joueurs, leur expliquer que vous allez passer à SR4, et adapter les personnages. Mais outre l'aspect un poil artificiel et intellectuel de la chose, vous vous retrouverez à devoir expliquer hors-roleplay à vos joueurs (par opposition à leurs personnages) toutes les nouveautés.



Ci-après, vous trouverez une série d'autres options alternatives, qui permettent de faire ressentir le bond temporel aux joueurs et aux personnages à la fois. Ils fonctionnent tous sur le même modèle : un « blanc » de plusieurs années, en dehors du monde, pour une réintroduction plus ou moins brutale dans ce « monde 2.0 ».

Bien sûr, imposer ces options reste relativement artificiel. Mais si la chose est menée avec doigté et un peu de préparation, les joueurs peu au courant des changements de gamme de Shadowrun ne s'en rendront même pas compte ; les autres accepteront « l'astuce » bien mieux qu'elle tourne autour d'une histoire réelle, et d'événements qui arrivent « réellement » à leur personnage.

Prison

Même si on l'oublie souvent, les personnages shadowrunners sont par définition des criminels, et ce qui n'attend pas mal de criminels c'est la taule, le joint, la cage, la cabane, le frais... bref la prison. Selon les juridictions, trouver 5 ou 6 années de prison est assez facile : un crime grave comme un meurtre avec peu de preuves ou une sortie anticipée (comme cela est extrêmement commun aux UCAS & CAS, rappelons que Seattle est sous juridiction UCAS), ou un crime modéré (coups et blessures, transport d'arme ou de drogue, piratage, etc.) sans passif judiciaire et sans sortie anticipée. Il « suffit » donc que vos personnages soient groupés et se fasse prendre la main dans le sac (quitte à faire un passage prolongé vers les urgences), ou qu'une force de police dédiée leur en veulent particulièrement et qu'ils puissent être capturés.



N'hésitez pas à jouer l'arrestation, quitte à faire croire aux PJ qu'ils ont une porte de sortie, par exemple leur Johnson qui les couvre et pourra les faire sortir ; puis enlevez-leur leurs illusions une fois qu'il est trop tard, par exemple en croisant le dit Johnson menotté dans les cellules d'un commissariat.

La prison à l'avantage de faire revenir les joueurs à la réalité de ce qu'affronte leurs personnages, et de vous laisser tout loisir de modifier ces personnages à votre guise. Argent et équipements saisis, santé mentale affectée (particulièrement vrai des personnages éveillés et magiquement actifs, passer 5 ans aveugle avec l'impossibilité de se concentrer et/ou dans une zone de pollution astrale extrême ou avec un masquamage sur le visage laisse des psychiques importantes), blessures mal guéries, etc. Ce qui vous offre l'opportunité de réduire la « puissance » des personnages pour l'adapter à celle attendue à SR4, voir plus bas pour les détails.

Coma

Autre solution facile, créer une blessure telle que les personnages se réveillent des années plus tard dans un lit d'hôpital. La chose est un peu plus artificielle que les autres méthodes, mais énormément plus simple également. Le seul problème est « d'infliger » un long coma sur un groupe complet. Les chances qu'une telle chose se produise sont quand même très minces. Dans ce cas, vous pouvez vouloir ajouter un peu de piment, pour expliquer le coma. Ancienne magie inconnue, effet paranormal ou de mutation, effet technologique « bizarre ». Par exemple, les personnages peuvent recevoir un contrecoup matriciel ou simsens du Crash 2.0 et se retrouver en un long coma, ce n'est certainement pas plus « anormal » que d'y être transformé en technomancien.

Le coma a également l'avantage d'expliquer facilement la perte de ressources, et d'attributs/compétences.

Métaplans

Une quête intégrale dans les métaplans (incluant tous les personnages même les non-éveillés) a de très nombreux avantages. C'est d'ailleurs notre solution préférée, même si c'est probablement celle qui demande le plus de travail. Tout d'abord, le tout repose sur un paradoxe. On ne sait pas comment le temps fonctionne, mais l'on peut facilement imaginer que si il est généralement linéaire voir parallèle, il peut se dérégler. En pratique, une semaine de quête pourrait durer plusieurs années (4 ou 5 dans notre cas) dans le monde physique « réel » des personnages. C'est une astuce temporelle assez classique de la science-fiction, facilement abordable, exploitable, et canon de surcroît. Voilà pour le saut temporel, en prenant conscience qu'une telle quête résout les problèmes d'adaptation au monde ou d'information des personnages. Ils entrent en quête en novembre 2064 (par exemple), y passent une « semaine » depuis leur point de vue, ressortent en janvier 2070.

Ils ne voyagent pas dans le temps, simplement l'écoulement du temps était plus « lent » dans les métaplans, pour cette fois-ci. Et quand ils ressortent, ils sont directement confronté à un monde nouveau, changé, upgradé comme disent les jeunes de 2070 :-) Autre avantage significatif, une longue aventure (ou plusieurs aventures successives) dans un tel environnement peut expliquer des modifications bizarres dues au changement de règles. En effet, dans cette option, la conversion technique de SR3 vers SR4 s'opère au début même de l'aventure dans les métaplans (ou au milieu de l'aventure si vous préférez cela ainsi). Pourquoi ? Il y a deux raisons à cela.

Premièrement, cela vous permet de tester les règles, et vos conversions. Vous et vos joueurs allez découvrir un nouveau système de règles, vous allez sûrement faire des erreurs, mal comprendre tel ou tel point, trouver des erreurs ou être en désaccord et modifier la règle... bref, vous acclimater à un nouveau corpus de règles. Au lieu de faire ces tâtonnements et changements « hors-roleplay », une aventure dans les métaplans vous permet de les incorporer au jeu. Les « règles » changent tout le temps dans les métaplans, rien de grave ou d'anormal à ce que vous changez certains points de la mécanique du jeu au cours de cette mini-campagne ou que vous ajustiez les conversions des personnages (en ajoutant ou en enlevant des points ici et là).

Ensuite, cela permet à vos joueurs de s'habituer au nouveau système, et à la nouvelle « version » de leur personnage. Lors d'une conversion, les joueurs râlent toujours sur la nouvelle version de leur PJ, le fait que cette fois-ci ils jouent dans un métaplan, une sorte de rêve éveillé dans un monde pas vraiment réel, permet de faire supposer que ce n'est que temporaire, et de les aider à passer ce cap. Après plusieurs séances de jeu avec ce nouveau personnage, certains qui râlaient au début ne penseront peut-être même plus à « ce qui ne va pas » (d'après eux) sur le personnage converti une fois qu'ils réintégreront la réalité du monde physique.

Reste qu'une aventure dans les métaplans n'est pas forcément génératrice de trauma grave, qui pourrait expliquer des blessures physiques ou psychiques permanentes (utilisées pour réduire la « puissance » des personnages et les adapter au nouvel environnement de SR4). Vous pouvez en créer, ou alors cumuler l'option des métaplans avec une autre, par exemple le coma ou être prisonniers de la matrice (avant ou après les métaplans, ou même pendant si vous êtes prêt à rajouter un niveau de paradoxe supplémentaire).



Tout cela est bel et bien, mais le plus dur reste à faire. Une mini-campagne intéressante dans les métaplans, qui justifie l'envoi physique de tout le groupe ne tombe pas du ciel. Ceci dit, cela peut être l'occasion pour vous d'écrire des scénarios bizarres, curieux, différents, voir même de jouer dans des univers absolument pas shadowrun-esque (far west, pirates, space opera, fantasy, post apocalyptique, etc.) pour respirer un peu et tester d'autres choses avant de réintégrer la dure réalité de 2070. Et cela ne s'écrit pas tout seul, ni facilement. Prenez votre courage à deux mains et lancez vous, c'est une option particulièrement gratifiante si elle est réussie.

Une autre option, si vous lisez l'anglais, est de faire jouer la campagne Harlequin's Back qui est – presque – toute faite pour cela. Les personnages y sont projetés sans qu'on leur demande quoi que ce soit, ne peuvent pas en sortir avant de l'avoir fini, et donne une dimension épique et alternative qui permettra d'encore mieux montrer le contraste avec l'univers glauque et terre-à-terre de la rue à laquelle ils sont habitués (ou s'habitueront si ils menaient la grande vie avant le Crash 2.0 et la perte de leurs économies). La campagne n'est pas faite à l'origine pour être jouée entre 2064 et 2070, mais l'entorse à la timeline est mineure voir inexisteante pour les joueurs et leurs personnages. Seul quelqu'un dans les petits papiers de Dunkelzahn pourrait éventuellement voir une différence et vous demandera alors un peu de travail si vous avez déjà intégré la chute de Darke et le détachement du rituel majeur d'avec son locus (si vous n'avez pas compris un mot de cette dernière phrase ne vous inquiétez pas, c'est que l'entorse à la timeline ne vous posera alors aucun problème). Bien sur la campagne n'est pas écrite pour SR4, il faudra donc faire quelques adaptations techniques, mais vu l'ambiance et le but de la campagne la technicité est très largement secondaire et ne devrait pas vous poser de problème. Pensez juste à intégrer quelques nouveautés (matrice sans fil, réalité augmentée, etc.) ici et là (sous forme de métaphore bien sur), par touches.

Prisonniers du Crash 2.0

Pour plus de détails, voir le supplément System Failure.

Pour faire court, lors du second Crash de la Matrice, des personnes connectées ont été durement touchées : mort cérébrale, folie, perte de mémoire, dommages, etc. Et d'autres elles sont restées prisonnières à l'intérieur de la Matrice elle-même. L'on ne sait pas bien pourquoi ou comment, même en 2070. Si vous pouvez mettre une telle chose en scène pour vos PJ, vous pouvez faire un black-out de plusieurs années avant de revenir dans un corps (qui pouvait être dans ce qui semblait être un coma profond). Ou vous pouvez aussi développer une mini-campagne purement matricielle, histoire de dépayser votre groupe.

Sorts de longue durée

Un certain nombre de sorts et d'effets magiques peuvent expliquer une « paralysie » très longue. Paralysie, pétrification, sommeil magique, etc. il suffit juste que l'effet « congèle » le corps pour qu'il ne se détériore pas à cause de l'absence de nourriture (la pétrification est un bon choix ici).

Il faut alors expliquer pourquoi l'effet magique dure aussi longtemps, et pourquoi il s'arrête soudainement en 2070. Une solution classique consiste à envoyer les PJ dans un ancien lieu de pouvoir (caverne de dragon, lieu d'emprisonnement d'esprits mauvais comme les grottes australiennes du roman ...Et trouve ta vérité !, etc.) où règne des protections magiques en-dehors des capacités d'un éveillé normal. Les PJ déclenchent ces protections, et se retrouvent... par exemple pétrifiés. Ils peuvent être délivrés par une influence extérieure à la date idoine.

Réincarnation

Sans être décrite dans le canon (ni contredite), c'est une option qui peut intéresser certains MJ. Les personnages joueurs meurent, ou ont une expérience proche de la mort, et sont réincarnés dans de nouveaux corps. Il n'est pas forcément besoin d'expliquer le pourquoi du comment, mais quelques pistes ou théories sont quand même les bienvenues pour éviter un syndrome deus ex machina. Une possibilité est d'avoir des PJ membres du Réseau (« the Network ») ou sous influence de Deus, ou encore des PJ prisonniers de la matrice lors du Crash 2.0 ; et qui se retrouvent « téléchargés » dans un nouveau corps.

Pour les détails, il y a deux grandes possibilités. Les joueurs – ou vous, le MJ – créent des personnages SR4 débutants, et ils gardent simplement la mémoire de leurs anciens personnages. Ou alors faire un mix entre les anciens attributs mentaux et connaissances de leur ancien personnage, et les attributs et capacités physiques de leur nouveau corps. Dans les deux cas, pensez à bien préparer le terrain privé (amis, familles, contacts, ennemis) pour savoir comment les PNJ pourront réagir, et le terrain public (si jamais les PJ sont assez fous pour aller voir un reporter avec le scoop tabloïd de l'année, et des preuves bien sur).

La gestion des alliés

Si un ou plusieurs PJ dispose d'alliés puissants et entreprenants, le choix d'une option de bond temporel peut devenir délicate. Le plus évident est un esprit allié, il est capable de localiser son « maître » et d'agir ; mais la même remarque s'appliquer aussi à un groupe d'initiation capable de sorcellerie rituelle par exemple. Il faut donc alors trouver une explication pour empêcher ces alliés de délivrer le personnage-joueur.

Plusieurs options règlent ce problème : la quête dans les métaplans rend le personnage inaccessible ou peut aussi intégrer les alliés, le coma ne peut pas forcément être réglé par de la magie, être prisonnier de la matrice est en-dehors du champ d'action d'un allié éveillé, etc. Ce n'est pas forcément difficile de trouver quelque chose de crédible, il faut simplement le prévoir pour éviter de désabuser le joueur concerné.

Quand le chat dort...

Durant le temps écoulé lors du « saut temporel », beaucoup de choses se sont déroulées, et la vie peut affecter les PJ sur plusieurs points qui sont à considérer.

Ici – comme pour tout le reste d'ailleurs – insitez pour avoir, noir sur blanc, les fiches intégrales des PJ, y compris l'ensemble de leurs contacts, connaissances, équipement, planque, créditubes, compte en banque, etc. Cela vous évitera énormément de problème par la suite avec les « oui mais tu as oublié qu'il y a 14 séances je t'avais dis que je planquais 200 lingots d'or dans une planque super-introuvable-protégée-de-la-mort-qui-tue ». Soyez ferme collègue MJ ! Si ce n'est pas écrit noir sur blanc avant la conversion, ça n'existe pas !

Contacts

Les contacts, amis, ennemis, famille, groupe magique, et autres connaissances d'un personnage ont certainement évolué.

Certaines peuvent être mortes, avoir été durement touchées par le Crash 2.0 (blessure, handicap, perte ou gain de statut, d'argent, etc.), ou avoir simplement évolué avec la vie en changeant de situation familiale, de métier, etc.

Dans les Ombres, on ne vit généralement pas vieux, cinq ou six années de plus peuvent signifier la nécessaire retraire d'un PNJ par exemple.

Pensez à étudier au cas par cas chaque contact (et allié, ami, famille, etc.) de chaque personnage, et à voir ce qui a pu leur arriver. Appliquez des modifications plausibles, mais aussi appliquez celles que vous souhaitez. Si un personnage est plus « récent » que le reste du groupe et que vous cherchez un moyen de le mettre à niveau, peut-être que son frère flic de base chez la Lone Star est devenu un Major décoré et célèbre. À l'inverse un personnage qui collectionne les contacts depuis des années pourra voir sa liste réduite par les morts ou les mises à la retraite.



Possessions personnelles

Qu'arrive-t-il à votre maison ou appartement si vous disparaissiez pendant six ans ? Et à tout ce que votre chez-vous contient ? Et à votre voiture, votre compte en banque, etc. Bref, c'est globalement une mauvaise nouvelle pour la plupart des personnages (et plutôt une bonne nouvelle pour le MJ, un shadowrunner qui a le ventre vide en fin de mois est un shadowrunner qui bosse, et donc un joueur qui joue).

Encore une fois, il faut tout prendre au cas par cas. L'argent et les possessions sont-elles en sûreté même pendant six longues années, dont de longs mois de chaos ? Le Crash a-t-il affecté les comptes en banque ? Des membres de la famille (ou des escrocs) ont-ils utilisé les nuyens durement volés pour partir refaire sa vie sur une plage des Caraïbes ? Des squatters ou gangers ont-ils profité de l'absence pour piquer tout ce qui n'était pas vissé au sol dans les planques des Barrens ?

Et si vous n'existiez plus ?

Le Crash 2.0 a affecté beaucoup de données informatiques. Pas au point du premier, et pas tout le monde (Saeder-Krapp s'en est bien tiré entre autre), mais quand même largement. C'est l'occasion pour vous – si vous le souhaitez bien sur – de repartir sur de nouvelles bases, en effaçant des fichiers de la police (privée, municipale ou corporatiste) les informations des 39 scènes de crimes où les PJ ont pu laisser de l'ADN, des balles, des traces, et que vous aviez oublié de noter à l'époque.

Des identités ont pu être effacées, des dossiers criminels, etc. À l'inverse (bien que nettement moins probable) un glitch dans une base de données a pu affecter à un honnête citoyen (la fausse identité en béton d'un PJ) le mandat de quelqu'un d'autre, et il est maintenant officiellement recherché.

Un monde 2.0, des règles modifiées

Maintenant que le « background » a été converti, ou du moins couvert par cet article, passons aux aspects techniques. Pas forcément plus simples ou rapides que le background, il va falloir par contre un peu plus de calculs.

Attributs

L'échelle des attributs est la même entre SR3 et SR4, il n'y a donc pas trop de travail à faire sur la conversion, mais il y a toutefois une exception et quelques problèmes.

D'abord l'exception : si l'échelle normale (de 1 à 6 pour un humain) est la même, il était possible à SR3 de dépasser le maximum racial (jusqu'à 9, toujours pour un humain) dans des circonstances et pour des personnages réellement exceptionnels. Certains MJ étaient plus souples que d'autres sur ces circonstances, et se retrouvent avec des monstres vivants sur pieds à gérer. Le plus logique serait d'autoriser un personnage à avoir 7 dans son attribut (avec l'Avantage d'Attribut Exceptionnel) mais cela veut dire qu'il n'y a plus de différence entre avoir 7, 8 ou 9 (toujours pour un humain, dans l'échelle SR3). Il faut donc voir au cas par cas, ou passer par une étape de réduction de puissance (voir plus bas). L'on peut aussi appliquer une échelle similaire à celles des compétences (voir ci-après) si vous avez été vraiment, vraiment généreux (quelle folie !) avec vos PJ.



Premier problème, la Magie. L'attribut de Magie était fixé à 6 (moins les pertes d'essence, de trauma, etc. plus l'initiation) à SR3, c'est un Attribut normal à SR4 allant de 1 à 6 (plus initiation éventuelle). Nous conseillons de faire une conversion simple : 6 était la norme avant, maintenant la norme est 3, mettez 3. Plus bien sur, chaque grade d'initiation, et moins les pertes de magie dues aux trauma, abus sur son corps, implants, etc. Oui à SR4 les trauma ne provoquent plus vraiment de perte de magie, mais c'est à SR4, en 2070. Si vraiment vous y tenez, vous pouvez offrir à vos PJ magiciens l'opportunité d'apprendre comment modifier leur aura ou manipulation de mana pour ignorer ces traumas, bref récupérer leur(s) point(s) de Magie perdu par ce biais.

Ensuite, il y a plus d'Attributs à SR4 qu'à SR3. La solution de simplicité consiste simplement à donner le même score aux Attributs divisés. Par exemple si quelqu'un avait 5 en Intelligence à SR3, il pourrait avoir 5 en Logique et en Intuition à SR4. Mais cela manque un peu de finesse, par exemple beaucoup de combattants type « samouraï des rues » avait un haut score en Intelligence pour des questions bassement techniques (d'Initiative, de Perception, etc.) qui n'ont plus lieu d'être. Dans ce cas vous pouvez ajuster les scores avec un effet de balancier : par exemple si un personnage élevé dans la rue, avec 5 en Intelligence représentant sa perception, son intuition, sa ruse mais peu intellectuel, pourrait avoir à SR4 6 en Intuition mais 3 en Logique (en considérant que le point supérieur à 5 « vaut » plus qu'un seul point en dessous de 5, d'où le score de 3).

Enfin, la Chance (Edge en anglais). À notre avis, le plus simple et efficace consiste à baser le score de base sur le Karma total accumulé par un personnage (nous parlons de chaque point de Karma attribué par le MJ depuis la création du personnage, quel qu'ait été son usage au final), puisqu'ils représentent des choses pas trop éloignées, et similaires techniquement. Ce que vous aurez à faire alors consiste à prendre le personnage SR3 à votre table de jeu avec le plus de Karma total et à voir combien vous voulez lui donner en Chance. Cela dépend de votre table de jeu, l'on pourrait imaginer quelque chose du type « diviser le Karma total par 150 et prendre l'entier restant, minimum 1 » mais c'est un peu trop arbitraire, et cela dépend aussi beaucoup des styles de jeu. Donc si vous voulez donner 4 à votre personnage le plus expérimenté, il suffit ensuite de faire une règle de trois... si ce dernier a 250 point de Karma au total, un autre personnage avec 150 points aurait

2.4 soit 2. Ensuite, si ce personnage avait des Traits particuliers (chanceux ou malchanceux) vous pouvez ajuster le score de Chance pour en tenir compte (en l'augmentant pour un personnage chanceux par exemple). N'oubliez pas de donner 1 aux personnages humains. À noter qu'il peut être vivement conseiller de réduire les Attributs SR4 d'un personnage, pour coller au nouveau style de jeu, parce que les Attributs sont beaucoup plus « puissants » qu'ils ne l'étaient en SR3. Voyez plus bas.

Intelligence = Intuition et Logique

Rapidité (Quickness) = Agilité et Réaction

Compétences

On arrive ici à la partie difficile. Il existe énormément de compétences différentes, il y a beaucoup de changements entre les deux éditions, aussi bien sur les compétences elles-mêmes que sur l'échelle de valeur.

Échelle entre SR3 et SR4

Le cohérent et réaliste consiste probablement à prendre les adjectifs des deux échelles, et à les faire correspondre. Par exemple, à SR3, 5 dans une compétence vous qualifiait de « professionnel ». À SR4, un professionnel à 3 dans une compétence. Rappelons pour mémoire qu'à SR3 il n'y avait pas de limite à l'échelle, qui commençait à 1 et ne s'arrêtait pas... bien qu'une compétence (fut-elle spécialisée) à deux chiffres (à partir de 10) était – enfin en théorie, ahem – plus que rare. Pour information, Dodger (l'un des tous meilleurs deckers mondiaux) en 2061 à l'apogée de sa compétence, était chiffré (??[en]Brainscan, page 134) en Informatique (Decking) à 10 (12). Donc sauf cas absolument exceptionnel et rare, tous les PJ devraient donc être en-dessous de 10, ce qui nous simplifie la tâche.

Ce qui donne :

SR3	SR4
1	1
2-3	2
4	3
5-6	4
7	5
8-9	6
10	7

Cette table a tout de même deux problèmes : d'abord elle ne fait parfois pas de différence entre n et n+1, par exemple entre 1 et 2. Ce n'est pas forcément un problème majeur, et c'est inévitable, mais il faut garder à l'esprit les personnages qui « perdent » un peu à cette conversion (avec cette table ce sont les scores de 2, 4, 9) pour éventuellement compenser plus tard.

Ensuite, elle n'est pas totalement linéaire... si cela est un problème majeur pour vous, vous pouvez choisir de simplement multiplier les scores des compétences SR3 par un coefficient fixe (0.6 semble un bon choix) et d'appliquer le résultat. Mais vous retomberez sur des problèmes d'arrondis, ce qui nous a amené au départ à choisir une table plus précise même si moins linéaire.

Équivalence d'une compétence à une autre

Autre gros morceau, peut-être l'un des plus gros, consiste à convertir une compétence en une autre. C'est parfois simple, Démolition en SR3 reste Démolition en SR4. C'est parfois un casse-tête, Sorcellerie en SR3 devenant 4 compétences distinctes en SR4. Nous allons voir la chose cas par cas, du moins pour les compétences actives du livre de base.

SR3 VF	SR3 VO	SR4 VF	SR4 VO	Notes
Athlétisme	Athletics	Athlétisme GC	Athletics SG	Conversion en un Groupe de compétences.
Plongée	Diving	Plongée	Diving	
Armes Tranchantes	Edged Weapons	Armes tranchantes	Blades	
Massues	Clubs	Armes contondantes	Clubs	
Armes d'hast/Bâtons	Pole arms & staff	Arme exotique ou Armes contondantes	Exotic Weapons ou Clubs	Arme exotique, alors que le bâton de combat dans Armes contondantes. À répartir selon l'usage fait par le personnage.
Armes Cyber-implantées	Cyber-Implant Combat	Armes tranchantes ou Arme exotique	Blades ou Exotic Weapons	Conversion en Armes tranchantes si utilisé dans la main ou le bras, en Arme exotique si ailleurs (pied, bouche, etc.).
Combat à Mains Nues	Unarmed Combat	Combat à mains nues	Combat à Mains Nues	Comprend les arts martiaux.
Armes de Jet	Throwing Weapons	Armes de Jet	Throwing Weapons	
Armes Lourdes	Heavy Weapons	½ Armes lourdes	Heavy Weapons	Compétence SR4 plus large que la compétence SR3.
Combat Sous-Marin	Underwater Combat	?	?	Conversion probable en Arme exotique de mêlée.
Pistolets	Pistols	Pistolets	Pistols	
Pistolets-Mitrailleurs	Submachine Guns	Armes automatiques	Automatics	Compétence SR4 plus large que la compétence SR3.
Fusils d'Assaut	Assault Rifles			
Fusils Shotguns	Rifles	Armes d'épaule	Longarms	
Armes Laser	Shotgun			
Fouets	Laser Weapons	Arme exotique	Exotic Weapons	
Furtivité	Whip	Arme exotique	Exotic Weapons	
	Stealth	Furtivité GC	Stealth SG	Conversion en un Group de compétences.

Lecture d'Aura	Aura Reading	Analyse astrale	Assensing	Même si c'était une compétence complémentaire, il est plus simple de Lecture d'Aura Aura Reading Analyse astrale Assensing directement convertir la compétence. Si un PJ SR3 ne la possède pas, on lui donnera tout de même 1 point en Analyse astrale, car on ne peut pas s'y défausser.
Explosifs	Demolitions	Explosifs	Demolitions	
Artillerie	Gunnery	Armes de véhicules	Gunnery	
Armes de Lancement	Launch Weapons	½ Armes lourdes	Heavy Weapons	
Informatique	Computer	½ Informatique, Recherche de données, Cybercombat, Hacking, Software	½ Computer, Data Search, Cybercombat, Hacking, Software	Compétence SR3 beaucoup plus large que la compétence SR4. L'on peut vouloir moduler en fonction de l'expérience et de l'usage usuel. Un ex-decker qui ne combat presque jamais dans la matrice aura un faible score de Cybercombat par exemple. La compétence SR4 d'Informatique est à moitié représentée également par la compétence SR3 d'Électronique.
Électronique	Electronics	Guerre électronique, ½ Hardware, ½ Informatique	Electronic Warfare, ½ Hardware, ½ Computer	Compétence SR3 beaucoup plus large que la compétence SR4. À noter que Guerre électronique était basé sur l'Électronique à SR3, mais existait aussi en compétence de connaissance complémentaire ; dans ce cas l'on peut vouloir augmenter le score final SR4 de Guerre électronique pour en tenir compte.
Biotech	Biotech	Premiers soins	First Aid	
Étiquette	Etiquette	Étiquette	Etiquette	
Instruction	Instruction	Instruction	Instruction	
Intimidation	Intimidation	½ Intimidation	½ Intimidation	Compétence SR4 plus large que la compétence SR3.
Interrogation	Interrogation	½ Intimidation	½ Intimidation	
Leadership	Leadership	Leadership	Leadership	

Négociations	Negotiation	Escroquerie, Négociation	Con, Negotiation	Compétence SR3 plus large que la compétence SR4.	
Invocation	Conjuring	Bannissement, Contrôle d'esprits, Invocation	Banishing, Binding, Summoning	Compétence SR3 beaucoup plus large que la compétence SR4. L'on peut vouloir moduler la répartition des scores selon la tradition, par exemple un chaman peut ne pas recevoir de Contrôle d'esprits, un mage hermétique recevoir un score d'Invocation plus faible qu'un chaman.	
Sorcellerie	Sorcery	Combat Astral, Lancement de sort rituel, Lancement de sort, Contresort	Astral Combat, Ritual Spellcasting, Spellcasting, Counterspelling	Compétence SR3 beaucoup plus large que la compétence SR4. L'on peut vouloir moduler les scores selon l'expérience des PJ, par exemple peu de runners font de la magie rituelle, si votre mage n'en a jamais fait ou presque vous pouvez lui donner 1 (car on ne peut pas s'y défausser) mais c'est tout.	
Motos	Bike	Véhicules terrestres	Pilot Ground Craft	Compétence SR4 plus large que la compétence SR3	
Voitures	Car				
Hovercrafts	Hovercraft				
Bateaux à moteurs	Motorboat	Véhicules aquatiques	Pilot Watercraft		
Navires	Ship				
Bateaux à voiles	Sailboat				
Avions	Winged Aircraft	Appareils volants	Pilot Aircraft		
Hélicoptères	Rotor Aircraft				
Appareils à Poussées Vectorielle	Vector Thrust Aircraft				
Aérostats	Lighter-Than-Air Aircraft				
Sous-Marins	Submarine	Véhicules aquatiques	Pilot Watercraft		

Note: la mention ½ représente une « demi » compétence. Par exemple SR4 Intimidation est pour moitié composée de SR3 Intimidation et pour l'autre moitié de SR3 Interrogation. Dans ce cas, la solution la plus simple est généralement de convertir la compétence en lui donnant une spécialisation, et d'ajuster le score finale soit égal au score SR3 si l'on veut « avantager » le personnage, soit à la baisse si l'on veut « désavantager » le personnage.

Les conversions en un Groupe de compétence, et d'une manière générales à chaque fois que les compétences SR3 sont plus larges (couvrent plus de sujets) que la compétence SR4, la solution simple consiste simplement à donner un score équivalent. Si un personnage SR3 à 5 en Athlétisme, il aura alors 3 en Athlétisme GC. L'on peut aussi vouloir moduler les scores et les compétences SR4 en fonction de l'expérience et de l'usage fait par le personnage en SR3.

Par exemple, un personnage avec à SR3 Athlétisme (5) mais qui ne l'utilise que pour courir pourrait avoir en SR4 Athlétisme GC (2 ou 3) avec une spécialisation en Course. Une compétence plus large en SR4 qu'en SR3 demande un peu de réflexion, et d'ajustement.

Ceci est particulièrement vrai des compétences de pilotage, beaucoup plus larges en SR4 qu'en SR3. Que faire d'un personnage qui en SR3 avait 6 en Moto, et rien d'autre ? L'on peut probablement convertir l'échelle (il passe de 6 à 4), puis lui donner une spécialisation jusqu'à ce niveau ; il aura donc Véhicules terrestres (2) avec une spécialisation en moto (+2, pour un score total de 4 en moto). C'est un « avantage » pour le personnage, et doit donc être noté comme tel.

Les compétences de connaissance se convertissent facilement directement en utilisant l'échelle numérique montrée plus haut. Il faut simplement voir au cas par cas si les connaissances ne sont plus obsolètes. Une connaissance du jazz classique par exemple ne changera pas ; une connaissance sur les grandes figures de la mafia de Seattle ou les huiles de Novatech sera certainement diminuée à cause des changements qui s'y sont produits.

Les compétences de langue elles ne changent pas bien sur ; à l'exception de certains jargons (un jargon matriciel est en tête d'une telle liste par exemple) qui ont pu rapidement évoluer.

Adaptation de la magie

Plusieurs points relatifs aux magiciens seront à adapter lors de la conversion. C'est encore une fois surtout affaire de bon sens, et du style que vous voulez donner à votre campagne, et à votre conversion. Autant si l'on peut facilement comprendre que la technologie change (rapidement), autant c'est plus délicat à faire passer comme message auprès de vos joueurs. D'autant que la chose est parfois sous-entendu dans la gamme (en particulier avec les anciennes règles de SOTA), mais jamais clairement dit noir sur blanc dans le livre de base de SR4.

Premier point délicat, les sorts. Ils sont normalement facile à convertir (prenez simplement le même sort en SR4, regardez dans le supplément Street Magic au besoin), mais si l'un d'entre eux pose problème vous pouvez le refaire en SR4, ou décider arbitrairement que les « algorithmes » de sa formule ne fonctionnent plus en 2070. Leur ancienne « force » n'est plus à prendre en compte, vous pourrez donc vouloir (en particulier si vous avez plusieurs lanceurs de sorts parmi vos PJ) noter les « gains » et « pertes » à la conversion, à côté de ceux des compétences. Une option qui peut intéresser certains MJ, en particulier si vos PJ sont trop expérimentés pour la gamme SR4, est de supprimer les sorts dont l'ancienne « force » est trop faible (1, voir 2). Annoncez que les formules ont légèrement changé, les sorts avec une puissante formule fonctionnent toujours mais pas ceux avec une faible formule.

Second cas encore plus délicat, les esprits. Un esprit allié (ou un esprit libre contrôlé par son Nom si vous avez été assez négligent pour laisser votre PJ mage mettre la main sur un Nom) demandera à être converti comme un PJ à part entière ; voir aura été libéré si le mécanisme de bond temporel que vous avez choisi le permet et si vous désirez le supprimer. Pour les anciens élémentaires liés, le plus simple est probablement de les supprimer. Annoncez par exemple que les métaplans ont connu une révolution en parallèle avec les nouveaux fondements de la conjuration et de la Théorie unifiée de la magie, et qu'une fois que le magicien aura réappris comment invoquer un esprit en accord avec sa Tradition il pourra le faire mais que les anciens esprits ne répondent plus aux appels.

Troisième cas, la Tradition. Tous les anciens chamans, wujens, prêtre vaudou, mages hermétiques, druides, etc. sont désormais des Magiciens avec une Tradition. Il vous faudra donc choisir une tradition pour vos PJ magiciens, et les laisser découvrir le nouveau fonctionnement petit à petit lors de leur introduction à cette nouvelle époque. Cela peut également être l'opportunité d'opérer un léger ajustement de Tradition si l'ancien magicien ne « rentrait pas bien dans les cases » de la magie à SR3 (on peut imaginer qu'un mage hermétique des rues utilise l'Intuition plutôt que la Logique pour résister au Drain, ce genre de choses).

Le reste est relativement facile, les focus se convertissent directement sans problèmes, etc. Si toutefois une technique métamagique pose problème, vous pouvez l'adapter, la recréer, ou simplement annoncer qu'elle ne fonctionne plus et autoriser (ou non, si vous êtes particulièrement méchant) le magicien à en apprendre une nouvelle en remplacement.

Conversion de la matrice

Indice Réponse et Système SR3 → SR4	
Bleu/Vert	2
Orange	3
Rouge	5
Ultraviolet	6

Indice SR3 → SR4

Trace et grille	CI Pistage et CI Attaque
Flux/Trace et rapporte/Trace/Trace et éjecte	CI Pistage
Blaster	CI Blackout
Killer	CI Attaque
Glace noire/Noire	Black Hammer
Brouillage	Cryptage
Rien	Signal 0 (câblé)
Barrière	Firewall
SystèmeSR4 + le chiffre coté couleurSR3/2	Programme résident : Analyse

Si pas de barrière, pour le Firewall prendre la valeur SystèmeSR4 + le chiffre coté couleurSR3 / 2 arrondi à l'inférieur.

Terme SR3 → SR4	
DS	USD
SAN	NA
I/OP	E/S ou PE/S
SPU	UST
CPU	UC
SM	NE

Ré-équilibrer la « puissance »

Les personnages « débutants » de SR3 étaient extrêmement puissants, déjà des shadowrunners vétérans. Pour comparaison, l'archétype du « mage de combat » de SR3, converti très basiquement sans fioritures selon les conseils et barèmes donnés plus haut, représente plus de 525 Points de Création à SR4 (rappelons qu'un PJ débutant est censé être à 400PC, un PJ pour une campagne d'élites vétérans est à 500PC). Ceux qui ont joués les précédentes éditions (en particulier la première) s'en souviennent bien.

SR4 corrige le tir, en proposant des personnages réellement débutants (sans qu'ils soient « faibles » ou moins intéressants, bien au contraire) avec surtout une marge de progression possible. Si vous avez de tel personnages autour de votre table, ou si ils sont joués depuis longtemps et ont acquis des quantités pharaoniques de karma, vous pouvez vouloir réduire leur « puissance » pour mieux coller au style SR4.

La plupart des options possibles pour un saut temporel jusqu'en 2070 proposées au début de cet article incluaient des explications possibles pour une telle réduction, généralement sous la forme de trauma durable. On comprend bien que quelqu'un qui passe 5 ans sur un lit d'hôpital ou dans un cachot d'isolement d'une prison en ressort blessé dans sa chair, possiblement dans sa psyché, amoindri. Si vos joueurs renâclent sur ce point (si ils s'en aperçoivent et sortent de leur interprétation de leur personnage pour en parler), le plus simple consiste à leur expliquer calmement que le style de jeu a un peu changé, et que pour préserver l'intérêt des campagnes à venir et donc l'amusement de tous vous souhaitez coller un peu plus à ce nouveau style.

Le détail de ce ré-équilibrage est à voir selon vos goûts, chaque personnage, et ce que vous comptez faire à SR4. Un bon point de départ pourrait être de faire la conversion d'un ou deux personnages les plus « puissants » à votre table, et de voir ce que cela donne comparé à des personnages standards SR4. Ensuite, voyez où vous pouvez ou voulez faire des coupes. Une solution simple mais radicale, peut-être valable pour des groupes extrêmement expérimentés, consiste à enlever un point à chaque attribut et/ou compétence, quel que soit leur score. Radical, mais efficace. Une autre consiste à adapter le ré-équilibrage en fonction des traumas subis... par exemple après 5 ans sur un lit sans bouger, on peut facilement penser qu'un personnage en sort avec des attributs physiques faibles voir minimaux. Etc.



Touches finales

Une fois les conversions effectuées, prenez un peu de recul, éventuellement discutez en autour de vous avec d'autres MJ, ou en ligne sur des forums dédiés à Shadowrun, ce genre de chose. Revoyez le résultat dans son ensemble. Si vous n'êtes pas sur du résultat, l'option de saut temporel des métaplans vous autorise à des corrections ultérieures, fut-elles drastiques, en cours de jeu sans devoir les expliquer hors-roleplay.

Ces touches finales sont aussi une bonne occasion de faire un ré-équilibrage interne entre chaque personnage en fonction des « avantages » ou « désavantages » qu'ils ont reçus durant la conversion. Un personnage qui au final a été plus avantageux que désavantageux pourra être un peu plus ré-équilibré vers le bas, par exemple avec un trauma plus important (ou plus significatif pour lui, perdre un point de force est moins grave pour un mage que pour un adepte des arts martiaux par exemple) ou des pertes externes (contact, équipement, finances, etc.) plus importantes.

Une possibilité intéressante pour certains, peut-être de donner des points de karma à dépenser à la fin de la conversion, une fois « en SR4 ». Ces points peuvent permettre aux joueurs d'adapter la version SR4 de leur personnage en fonction de leurs désaccords sur votre vision de la conversion, par exemple pour augmenter telle compétence ou rajouter tel sort.

À vous de voir au cas par cas ce qui est faisable, mais n'oubliez pas que ces personnages sortent – normalement – d'un univers assez différent, d'une époque différente. Par exemple un personnage rigger aura toujours son implant d'Interface de Contrôle qui devient inutile, le joueur ne peut pas magiquement l'enlever juste « parce que ça ne sert plus à rien ». Ou un chaman ne peut pas soudainement avoir un esprit lié, alors que la chose est nouvelle pour lui. Ces détails là devront être réglés par le personnage et non le joueur, avec vous, au cours d'une partie. Bien sur vous pouvez faciliter ou accélérer le processus, ou alors le rendre aussi détaillé et réaliste que possible (trouver un charcudoc qui se souvient comment enlever les vieux implants obsolètes, qui lui fera un bon prix, faire l'opération, la convalescence, etc.).

Au final, n'y perdez pas le sommeil tout de même. Le but de tout cela est de s'amuser, et une conversion réussie est une conversion qui garde intact le plaisir de jeu de tous. Les chiffres ne sont que des chiffres, si vous avez choisi de convertir les PJ plutôt que de recommencer une campagne fraîche avec une nouvelle équipe c'est pour garder leur historique, leur personnalité, leur background, pas pour savoir si c'est un 2 ou un 3 marqué dans un coin du papier.