

GUIDE DE CONVERSION DE PERSONNAGE

Shadowrun, Cinquième Édition est là, et introduit une nouvelle version de l'univers de jeu de rôle parmi les plus riches qui soient. Mais cela ne signifie pas que vous devez abandonner vos personnages favoris : continuez l'aventure avec eux !

Plus d'information sur *Shadowrun* sur www.black-book-editions.fr

ÉTAPE 1 : ATTRIBUTS ET BONUS DE MÉTATYPE

Les attributs et les bonus de métatype sont identiques entre SR4 et SR5. Si vous êtes vraiment pointilleux, vous pouvez réordonner les attributs de « CON AGI RÉA FOR CHA INT LOG VOL CHANCE ESS » à « CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA CHC ESS ».

ÉTAPE 2 : REMPLACER LES COMPÉTENCES SUPPRIMÉES

Deux solutions sont possibles avec ces compétences. Premièrement, vous pouvez échanger des niveaux de cette compétence contre un nombre égal de niveaux de la compétence spécifiée ci-dessous. Cela signifie que pour chaque niveau que votre personnage avait dans l'ancienne compétence il gagne un niveau dans la compétence correspondante. Deuxièmement, vous pouvez aussi convertir cette compétence en Karma, chaque niveau rapportant 2 points de Karma à dépenser dans d'autres compétences ou groupes de compétences.

Enfin, vous pouvez panacher les deux méthodes, en utilisant certains niveaux de l'ancienne compétence pour augmenter la nouvelle et en convertissant les autres en Karma.

COMPÉTENCE SUPPRIMÉE	COMPÉTENCE DE REMPLACEMENT
Enchantement	Alchimie, Création d'artefact
Esquive	Gymnastique
Escalade	Gymnastique
Filature /Infiltration	Discrétion
Recherche de données	Informatique

Il est possible d'augmenter une compétence jusqu'à 6 de cette manière (7 si votre personnage a le trait Aptitude dans cette compétence).

EXEMPLE

Takouba, un samouraï des rues, avait augmenté sa compétence Esquive jusqu'à la valeur formidable de 5. Il a Gymnastique 2 mais il pense qu'il lui en faudra plus à SR5. Il décide de transférer 4 points d'Esquive à Gymnastique, atteignant ainsi le niveau 6. Il aurait pu aller jusqu'à 7 s'il avait eu le trait Aptitude pour Gymnastique, mais il pense qu'avoir un peu de Karma flexible pourra être utile et convertit donc son dernier niveau d'Esquive en 2 points de Karma.

ÉTAPE 3 : NOUVELLES COMPÉTENCES

Pour les nouvelles compétences de *Shadowrun, Cinquième édition*, vous avez aussi le choix entre deux possibilités : vous pouvez acheter des niveaux dans ces compétences avec le Karma obtenu à la seconde étape ou transférer des niveaux depuis une compétence spécifique existante vers une nouvelle. Le coût en points de Karma pour monter une compétence est disponible dans la table des coûts de progression des compétences (p. 109, SR5).

Il est aussi possible d'acheter quelques niveaux avec des points de Karma avant de transférer des niveaux depuis une autre compétence.

NOUVELLE COMPÉTENCE	COMPÉTENCE DONT IL EST POSSIBLE DE TRANSFÉRER DES NIVEAUX
Représentation	Artisanat
Imposture	Déguisement ou Escroquerie
Animaux	Véhicules terrestres, Véhicules aquatiques ou Survie
Alchimie	Arcanes ou Enchantement
Biotechnologie	Chimie, Cybertechnologie, Médecine ou Premiers soins
Création d'artefacts	Arcanes ou Enchantement
Désenchantement	Arcanes ou Enchantement

EXEMPLE

Takouba décide que la nouvelle compétence Animaux pourrait s'avérer pratique, les Barrens étant envahis par toutes sortes d'animaux sauvages ces temps-ci. Il utilise ses deux points de Karma issus des compétences supprimées pour acquérir Animaux à 1. Il a aussi la compétence Véhicules terrestres à 3 et Survie à 4 et décide de baisser les deux de 1 point chacune pour monter Animaux à 3. Il aura donc Animaux 3, Véhicules terrestres 2 et Survie 3. Un peu moins compétent le volant en mains, mais plus doué pour monter un cheval dans les rues de la ville où GridGuide ne marche pas.

ÉTAPE 4 : MODIFIER LES GROUPES DE COMPÉTENCES

Certains groupes de compétences ont été renommés, ou ont gagné ou perdu des compétences. Si votre personnage dispose d'un groupe de compétences, il dispose des compétences contenues dans le groupe tel qu'il est défini dans SR5. Si cela crée une situation où le personnage se retrouve avec des compétences en double, vous pouvez utiliser les étapes précédentes pour échanger les compétences en double contre des points dans d'autres compétences ou des points de Karma.

ÉTAPE 5 : COMPÉTENCES DONT LE NOM A CHANGÉ

Certaines compétences ont été renommées et doivent être mises à jour.

ANCIEN NOM (SR4)	NOUVEAU NOM
Analyse astrale	Observation astrale
Anthropomorphes	Marcheurs
Contrôle d'esprits	Lien d'esprits
Hardware	Matériel électronique
Lancement de sort rituel	Magie rituelle
Navigation	Orientation
Parachutisme	Chute libre
Software	Logiciels

ÉTAPE 6 : COMPÉTENCES DONT L'ATTRIBUT LIÉ A CHANGÉ

L'attribut lié à la compétence **Falsification** a changé d'Agilité à Logique, ce qui signifie que la réserve de dés pré-calculée doit être corrigée pour prendre en compte la valeur du nouvel attribut.

ÉTAPE 7 : AUGMENTER LES COMPÉTENCES

La valeur maximale des compétences a été augmentée de 6 à 12 dans SR5. Cela signifie que les personnages doivent augmenter leurs compétences afin d'être plus à même de lutter dans ce nouvel environnement. Les compétences doivent être ajustées comme le montre la table ci-contre (y compris les compétences dont le niveau a été modifié lors des étapes précédentes).

ANCIENNE VALEUR (SR4)	NOUVELLE VALEUR
1	1
2	3
3	4
4	7
5	9
6	10
7	12

EXEMPLE

Takouba a terminé l'étape 3 avec Animaux 3, Véhicules terrestres 2 et Survie 3. Une fois fait les ajustements de cette étape, ses compétences sont Animaux 4, Véhicules terrestres 3 et Survie 4. Il avait aussi obtenu Gymnastique 6 lors de l'étape 2, cette compétence saute directement à 10.

ÉTAPE 8 : METTRE À JOUR LES TRAITS

Quand un trait de SR5 a le même nom qu'un trait de SR4, utilisez-le et appliquez ses effets tels que décrits dans SR5. Dans certains cas les nouveaux effets du trait sont différents et parfois pires, mais votre personnage devra vivre avec. Il n'y a pas de bonus ni de pénalité en points de Karma pour les changements des traits.

Certains traits du livre de base SR4 ont disparus dans SR5. La façon les traiter est décrite ci-dessous.

QUALITÉS

Adepte, Magicien, Adepte mystique, Technomancien : la fonction et le prix de ces traits sont inclus dans la table de priorité de SR5 (p. 67, SR5). Comme les personnages gardent leur attribut Magie ou Résonance, aucune conversion ou bonus n'est nécessaire. Ces traits peuvent être supprimés.

Empathie animale : votre personnage gagne la spécialisation Dressage ou Monte de la compétence Animaux. S'il n'a pas la compétence, il la prend au niveau 1 au lieu de choisir une spécialisation.

Effacé : la version à 5 PC donne droit au cyberprogramme Discrétion ou Furtivité. La version à 10 PC donne droit aux deux.



Lien ténu : votre personnage gagne la spécialisation de Contresort de votre choix.

DÉFAUTS

Infirmes : remplacez ce défaut par Insomnie (à 15 points de Karma) et Incompétent.

Pacifiste : la version à 5 PC est retirée sans plus de conséquences. La version à 10 PC est remplacée par le défaut Code d'honneur.

Système neural sensible : remplacez ce défaut par Immunodéficience.

ÉTAPE 9 : METTRE À JOUR L'ÉQUIPEMENT

Il est impossible à ce stade d'adapter l'ensemble de l'équipement aux règles de *Shadowrun, Cinquième édition*. Certaines pièces d'équipement ont un équivalent simple dans le livre de base de SR5, utilisez-les quand c'est possible. Convertir le reste de l'équipement doit être fait conjointement par le joueur et le meneur de jeu.

ÉTAPE 10 : CALCULER LES LIMITES

Calculez les limites naturelles de votre personnage à l'aide des formules suivantes (arrondissez au supérieur) :

Limite physique = [(Force × 2) + Constitution + Réaction] / 3

Limite mentale = [(Logique × 2) + Intuition + Volonté] / 3

Limite sociale = [(Charisme × 2) + Volonté + Essence] / 3

PERSONNAGES SPÉCIALISÉS DECKERS

OBTENIR UN CYBERDECK

Les cyberdecks sont très chers, et on ne s'attend pas à ce qu'un personnage converti dépense un fric fou pour en acheter un. On considère que les personnages ont un cyberdeck correspondant à leurs compétences. Pour déterminer le cyberdeck dont dispose un personnage, prenez l'indice de sa meilleure compétence du groupe Piratage (Cybercombat, Guerre électronique ou Hacking), ajoutez son indice de Logique et divisez le résultat par 3 (arrondi au supérieur). Le personnage peut avoir n'importe quel

EXEMPLE

Cryogen est un hacker qui avait Analyse 5, Armure 6, Black hammer 4, Falsification 1, Furtivité 6 et Renifleur 4. Après consultation de la table, il dispose maintenant de Armure, Biofeedback, Gommage de bruit, Discrétion et Verrouillage. Il n'avait que deux programmes d'indice 6, s'il avait eu Analyse à 6 au lieu de 5 cela aurait fait trois. Dans ce cas il aurait pu choisir Surveillance ou tout autre programme qui lui semblait utile.

PROGRAMME SR4

PROGRAMME SR5

PROGRAMMES D'USAGE COURANT

Analyse	Gommage de bruit
Catalogue	Navigateur
Commande	Toolbox
Cryptage	Cryptage
Édition	Édition
Filtre de réalité	Machine virtuelle
Scan	Configurateur

PROGRAMMES DE HACKING

Armure	Armure
Attaque	Marteau
Black hammer	Biofeedback
Blackout	Blackout
Bombe matricielle	Démolition
CCME	Garde
Décryptage	Décryptage
Désamorçage	Désamorçage
Exploitation	Exploitation
Falsification	Surveillance
Filtre de biofeedback	Filtre de biofeedback
Furtivité	Discrétion
Médecin	Carapace
Pistage	Pistage
Renifleur	Verrouillage

cyberdeck donc l'Indice d'appareil est inférieur ou égal au résultat obtenu. S'il veut un meilleur modèle, il doit payer la différence entre le prix de celui qu'il veut et le prix de celui auquel il a droit.

PROGRAMMES

Les programmes d'indice 1 sont perdus. Les programmes d'indice 2 ou plus sont convertis à l'aide de la table ci-dessus. Si un personnage a au moins 3 programmes d'indice 6 ou plus, il obtient le programme supplémentaire de son choix (cela inclut tous les programmes SR5, pas seulement ceux listés dans la table ci-dessus).

TECHNOMANCIENS

FORMES COMPLEXES

Les formes complexes se convertissent de manière similaire aux programmes des deckers : les formes complexes d'indice 1 sont perdues, celles d'indice supérieur sont converties à l'aide de la table ci-dessus. Un technomancien qui a au moins trois formes complexes d'indice 6 ou plus en obtient une supplémentaire de son choix. Dans le cas où deux formes complexes SR4 correspondent à la même forme complexe SR5, choisissez-en une autre.

EXEMPLE

Cartwright est un technomancien avec Édition 4, Armure 5, Décryptage 4, Désamorçage 4, Médic 3 et Pistage 4. La table indique que ses formes complexes en SR5 seront Édition, Diffusion d'Attaque, Nettoyage, Suture et Tempête d'impulsions. De plus, comme deux de ses anciennes formes complexes se convertissent en Diffusion d'Attaque (Armure et Désamorçage), il peut choisir une autre forme complexe. Il choisit Voile de résonance.

FORME COMPLEXE SR4	FORME COMPLEXE SR5
Analyse	Indic
Armure	Diffusion d'Attaque
Attaque	Injection d'Attaque
Black hammer	Pic de résonance
Blackout	Pic de résonance
Bombe matricielle	Bombe d'interférences
Catalogue	Injection de Traitement de données
CCEM	Injection de Firewall
Commande	Marionnettiste
Cryptage	Voile d'interférences
Décryptage	Nettoyage
Désamorçage	Diffusion d'Attaque
Édition	Édition
Exploitation	Diffusion de Firewall
Falsification	Grille transcendante
Filtre de biofeedback	Injection de Firewall
Filtre de réalité	Canal de résonance
Furtivité	Voile de résonance
Médic	Suture
Pistage	Tempête d'impulsions
Renifleur	Diffusion de Traitement de données
Scan	Injection de Corruption

MAGES**METTRE À JOUR LES SORTS**

Les mages peuvent sélectionner dans la liste de sorts de SR5 autant de sorts qu'ils avaient précédemment. Ils devraient garder un nombre cohérent de sorts de chaque catégorie (Combat, Détection, Illusion, Manipulation, Santé).

FOCUS

Les focus n'ont pas besoin d'être modifiés et sont gardés tels quels.

ADEPTES

Les pouvoirs d'adeptes sont modifiés comme suit (en plus d'utiliser les règles de SR5 au lieu de celles de SR4).

Armure mystique : aucun changement.

Attribut physique amélioré : le nouveau niveau de ce pouvoir est égal aux trois quarts de l'ancien niveau (arrondissez au supérieur).

Augmentation d'attribut : aucun changement.

Chute libre : transférez tous les niveaux de ce pouvoir vers le pouvoir Poids plume (combinez avec les niveaux de Grand saut).

Compétence améliorée : aucun changement pour les compétences de combat. Divisez le niveau par deux (arrondi au supérieur) pour les autres compétences.

Contrôle corporel : multipliez le niveau par deux pour obtenir le nouveau niveau de ce pouvoir.

Contrôle vocal : aucun changement.

Coup critique : ce pouvoir n'a plus de niveau. Choisissez un pouvoir supplémentaire pour chaque niveau que votre personnage a au-delà du premier.

Grand saut : transférez tous les niveaux de ce pouvoir vers le pouvoir Poids plume (combinez avec les niveaux de Chute libre).

Guérison rapide : divisez le niveau par deux (arrondi au supérieur) pour obtenir le nouveau niveau de ce pouvoir.

Immunité naturelle : aucun changement.

Mains mortelles : aucun changement.

Parade des projectiles : aucun changement.

Perception améliorée : divisez le niveau de ce pouvoir par deux (arrondi au supérieur) pour obtenir le niveau à SR5.

Perception astrale : aucun changement.

Réflexes améliorés : aucun changement.

Résistance aux sorts : aucun changement.

Sens amélioré : aucun changement.

Sens du combat : aucun changement.

ADEPTES MYSTIQUES

Ajustez les sorts comme les mages, et les pouvoirs comme les adeptes.

COÛTS DE PROGRESSION DES COMPÉTENCES

Le coût pour monter une compétence de l'indice x à l'indice y est égal à la différence entre le coût listé pour l'indice y et celui listé pour l'indice x .

COMPÉTENCE	INDICE SOUHAITÉ												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13*
Active	2	6	12	20	30	42	56	72	90	110	132	156	182
Groupe	5	15	30	50	75	105	140	180	225	275	330	390	455
De connaissances	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91
De langues	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

