

## CRÉATION DE PERSONNAGE POUR SHADOWRUN 5

### PRIORITÉS

P.	Race (Att. Spé.)	Att.	Magie ou Résonance	Comp. / grp	Nuyens
<b>A</b>	Humain (9) Elfe (8) Nain (7) Ork (7) Troll (5)	24	<b>Magicien ou Adepté mystique</b> : Magie 6, 2 compétences magiques à 5, 10 sorts <b>Technomancien</b> : Résonance 6, 2 compétences de résonance à 5, 5 formes complexes	46 / 10	450 000 ¥
<b>B</b>	Humain (7) Elfe (6) Nain (4) Ork (4) Troll (0)	20	<b>Magicien ou Adepté mystique</b> : Magie 4, 2 compétences magiques à 4, 7 sorts <b>Technomancien</b> : Résonance 4, 2 compétences de résonance à 4, 2 formes complexes <b>Adepté</b> : Magie 6, une compétence active à 4 <b>Magicien spécialisé</b> : Magie 5, 1 groupe de comp. mag. à 4	36 / 5	275 000 ¥
<b>C</b>	Humain (5) Elfe (3) Nain (1) Ork (0)	16	<b>Magicien ou Adepté mystique</b> : Magie 3, 5 sorts <b>Technomancien</b> : Résonance 3, 1 forme complexe <b>Adepté</b> : Magie 4, une compétence active à 2 <b>Magicien spécialisé</b> : Magie 3, 1 groupe de comp. mag. à 2	28 / 2	140 000 ¥
<b>D</b>	Humain (3) Elfe (0)	14	<b>Adepté</b> : Magie 2 <b>Magicien spécialisé</b> : Magie 2	22 / 0	50 000 ¥
<b>E</b>	Humain (1)	12		18 / 0	6 000 ¥

### RACES ET ATTRIBUTS

n/n : score initial / score maximal

Race	Attributs physiques				Attributs mentaux				Spécial			Sprint
	CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	Init.	Chance	Essence	
Humain	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	2/12	2/7	6	+2m / succès
Elfe	1/6	2/7	1/6	1/6	1/6	1/6	1/6	3/8	2/12	1/6	6	+2m / succès
Nain	3/8	1/6	1/5	3/8	2/7	1/6	1/6	1/6	2/11	1/6	6	+1m / succès
Ork	4/9	1/6	1/6	3/8	1/6	1/5	1/6	1/5	2/12	1/6	6	+2m / succès
Troll	5/10	1/5	1/6	5/10	1/6	1/5	1/5	1/4	2/11	1/6	6	+1m / succès

**Elfe** : vision nocturne

**Ork** : vision nocturne

**Nain** : +2 dés pour résister aux maladies et toxines, +20% de coût du style de vie

**Troll** : vision thermographique, allonge +1, armure dermique +1, +100% de coût du style de vie

### ATTRIBUTS SPÉCIAUX ET LIMITES

Les limites sont arrondies au supérieur ainsi que le score d'Essence pour le calcul de la limite sociale.

**Initiative** = Réaction + Intuition + 1d6

**Limite mentale** = (Logique x 2 + Intuition + Volonté) / 3

**Initiative astrale** = 2 x Intuition + 2d6

**Limite physique** = (Force x 2 + Constitution + Réaction) / 3

**Initiative RA** = Réaction + Intuition + 1d6

**Limite sociale** = (Charisme x 2 + Volonté + Essence) / 3

**Initiative RV coldsim** = Traitement de données + Intuition + 3d6

**Limite astrale** = Max(limite mentale, limite sociale)

**Initiative RV hotsim** = Traitement de données + Intuition + 4d6

**Max. Attribut** = Max. Racial + 4

La **perte d'Essence** est soustraite de la **Magie** et de la **Résonance**

**Max. Magie / Résonance** = 6

### COMPÉTENCES

1 point augmente une compétence de 1

Rang maximum des compétences : **6**

Coût d'une spécialisation : 1

Connaissances & Langues : (Intuition + Logique) x 2 points gratuits

### KARMA (25)

**Nuyens** : 1 karma / 2,000 nuyens. Max. 20,000 nuyens.

**Esprits liés** : 1 karma / service (Puissance de l'esprit = Magie). Nb max. esprits liés = Charisme

**Formes Complexes** : 4 karma / forme complexe. Nb max. formes complexes = Logique

**Sorts** : 5 karma / sort. Nb max. de sorts / rituels / préparations connus = Magie x 2

**Foci liés** : voir p. 318. Max. total de Puissance des foci liés = Magie x 2

**Contacts** : 1 Karma / indice d'influence ou de loyauté. Max. influence + loyauté = 7.

**Sprites enregistrés** : 1 Karma / tâche (Niveau du sprite = Résonance). Nb max sprites enregistrés = Charisme

**Points de pouvoir** (pour adepte mystique uniquement) : 2 / point de pouvoir entier. Max. = Magie.

### RESSOURCES

**Disponibilité** max. de **12** et indice d'appareil de **6**.

**Augmentations** : alphaware ou moins

Nuyens restant max. : 5 000 nuyens

\* nains +20%, trolls +100%

### Contacts

3 x Charisme points gratuits. Max. influence + loyauté = 7

Style de vie	Coût *	Nuyens de départ
La rue	Free	1d6 x 20¥
Squatter	500¥	2d6 x 40¥
Bas	2 000¥	3d6 x 60¥
Moyen	5 000¥	4d6 x 100¥
Élevé	10 000¥	5d6 x 500¥
Luxe	100 000¥	6d6 x 1,000¥

## MONITEURS DE CONDITION

**Physique** : 8 + (Constitution / 2 ; arrondi sup.) cases

**Surplus** : Constitution + bonus d'augmentations

**Mental** : 8 + (Volonté / 2 ; arrondi sup.) cases

TRAITS					
AVANTAGES (MAX. 25 KARMA)			DÉFAUTS (MAX. 25 KARMA)		
DESCRIPTION	EFFETS	K	DESCRIPTION	EFFETS	K
Affinité avec les esprits	+1 service, ctrl +1	7	Addiction	Cf. p. 79	4-25
Ambidextre	Pas -2 mauvaise main	4	Allergie	Cf. p. 79	5-25
Apparence humaine <sup>B</sup>	Passer pour un humain	6	Asocial	Test social -2, etc.	14
Aptitude	Max. Compétence +1	14	Balise astrale <sup>A</sup>	Seuil sign. -1	10
Athlète né	Course & Gymnast. +2	7	Code d'honneur	Cf. p. 80	15
Attribut exceptionnel	Max. Attribut +1	14	Crise de confiance	Compétence 4+, -2	10
Bilingue	2 langues M	5	Écorché	RV : test ou pb	10
Bon codeur	1 ac° matricielle +2	10	Gremlins	Seuil complica° objet -N	4xN
Bricoleur	Mécanique +2	10	Hostilité des esprits <sup>M</sup>	Invoquer / lier -2	7
Caméléon astral <sup>M</sup>	-2 voir sign. astrale	10	Illettré	Ignorant comp. tech.	8
Chanceux	Max. Chance +1	12	Immunodéficience	Puissance maladie +2	10
Concentration accrue	Maintien sort/FC N	4xN	Incompétent	Ignorant grp comp.	5
Contorsionniste	Évasion +2	6	Insomnie	Cf. p. 84	10/15
Dur à cuire	Résist. Dommages +1	9	Mal du simsens	RA, RV, simsens : -2	5
Endurance à la douleur	Décalage N malus	7xN	Malchance	1 sur 1d6 : CHA inverse	12
Esprit analytique	Tests Logique +2	5	Mauvais codeur	1 ac° matricielle -2	10
Esprit mentor	Cf. p. 76	5	Mauvaise réputation	Rumeur 3	7
Félin	Discrétion +2	7	Paralysie au combat	1 <sup>er</sup> init ÷ 2, Surprise -3	12
Fou du volant	+2 quand difficile	11	Personnes à charge	Augmenta° style de vie	3/6/9
Guérison rapide	Guérison +2	3	Poseur elfe	Cf. p. 85	6
Immunité naturelle	Naturelle / synthétique	4/10	Poseur ork	Cf. p. 85	6
M. Tout le monde	Difficile à identifier	8	Préjugés	raciste	3-10
Mémoire photographiq.	Mémoire +2	6	Sensibilité à la douleur	-1 / 2 cases	9
Première impression	1 <sup>er</sup> test social +2	11	SINner		
Rage de vivre	+1 case de surplus	3xN	SIN national	Cf. p. 86	5
Renfort naturel	Biofeedback +1	10	SIN criminel	Cf. p. 86	10
Résistance à la magie <sup>N</sup>	Résister sorts +N	6xN	SIN corpo limité	Cf. p. 87	15
Rés. Pathogènes / toxi.	Au choix / les deux	4/8	SIN natif corpo	Cf. p. 87	25
Sans limites	1-3 limites nat. +N	8xN	Style distinctif	Vu : +2 et seuil -1	5
Territoire	Cf. p. 78	10	Système sensible	Cyber x2, Drain +2	12
Tripes	Rés. peur, intimid° +2	10	Traumatisme	Seuil complica° soc. -N	8
			Tremblement mains	Test ou AGI -2	7

A : seulement pour magicien, adepte mystique ou adepte

B : seulement pour elfes, nains et orks

C : seulement pour humains

E : seulement pour elfes et humains

H : pour les hackers et technomanciens

M : seulement pour magicien ou adepte mystique

N : non Éveillé (non magicien, adepte mystique ou adepte)

T : seulement pour les technomanciens

## RÉPUTATION

**Rumeur** = 0 +/- un point par trait suivant :

-1 : Chanceux, M. Tout le Monde, Première Impression.

+1 : Addiction, Asocial, Écorché, Gremlins, Illettré, Immunodéficience, Incompétent, Hostilité des esprits, Malchanceux, Paralysie, en combat, Poseur elfe, Poseur ork, SINer Criminel.

**Renommée** = 0

**Crédibilité** = 0 (= karma gagné / 10, arrondi à l'inférieur)

## PERSONA INCARNÉ

**Attaque** Charisme  
**Indice d'appareil** Résonance  
**Corruption** Intuition

**Traitement de données** Logique  
**Firewall** Volonté

## COMPÉTENCES ACTIVES

### COMBAT

#### Arme à distance exotique (Agi)

Défaut : non

#### ARMES À FEU

##### Armes automatiques (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Armes cyber-implantées, Fusils d'assaut, Mitraillettes, Pistolets mitrailleurs

##### Fusils (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Fusils de précision, Tirs à portée extrême, Tirs à portée longue, Shotguns

##### Pistolets (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Armes de poche, Revolvers, Semi-automatiques, Tasers

##### Armes de jet (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Aérodynamiques, Lames, Non-aérodynamiques

##### Arme de mêlée exotique (Agi)

Défaut : non

##### Armes de trait (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Arbalètes, Arcs, Frondes, Munitions insolites

##### Armes lourdes (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Canons d'assaut, Lance-grenades, Lance-roquettes, Missiles guidés, Mitrailleuses

### COMBAT RAPPROCHÉ

##### Armes Contondantes (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Bâtons, Marteaux, Matraques, Parade, Tonfas

##### Armes Tranchantes (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Couteaux, Épées, Haches, Parade

##### Combat à Mains Nues (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Blocage, Cyber-implants, Immobilisation, par art martial

### PHYSIQUE

#### ATHLÉTISME

##### Course (For)

Défaut : oui

Spé. : Course de fond, Sprint, terrain (Désert, Milieu urbain, Milieu naturel...)

##### Gymnastique (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Danse, Équilibre, Escalade, Saut, Parkour, Roulades

##### Natation (For)

Défaut : oui

Spé. : Endurance, Sprint

##### Chute libre (Con)

Défaut : oui

Spé. : Base jump, Basse altitude, HALO, Parachute, Parachute à ouverture automatique, Réception de chute, Saut à l'élastique, Tyroliennes, Wingsuits

##### Évasion (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Contorsion, Cordes, Menottes, Bracelets

### FURTIVITÉ

#### Déguisement (Int)

Défaut : oui

Spé. : Camouflage, Maquillage, Théâtral, Tridéo & vidéo

#### Discrétion (Agi)

Défaut : oui

Spé. : lieu (Jungle, Milieu urbain, Désert...)

#### Escamotage (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Pickpocket, Prestidigitation, Vol à l'étalage

#### Perception (Int)

Défaut : oui

Spé. : Auditive, Gustative, Olfactive, Tactile, Visuelle, Recherche

### PLEIN AIR

#### Orientation (Int)

Défaut : oui

Spé. : À la boussole, Cartes, Étoiles, GPS, Marqueurs RA

#### Pistage (Int)

Défaut : oui

Spé. : Désert, Forêt, Jungle, Montagne, Milieu polaire, Milieu urbain...

#### Survie (Vol)

Défaut : oui

Spé. : Désert, Forêt, Jungle, Montagne, Milieu polaire, Milieu urbain...

#### Plongée (Con)

Défaut : oui

Spé. : Hyperventilation contrôlée, par système de respiration, par condition

### SOCIAL

#### COMÉDIE

##### Escroquerie (Cha)

Défaut : oui

Spé. : Baratin, Séduction,

##### Imposture (Cha)

Défaut : oui

Spé. : Elfe, Humain, Nain, Ork, Troll

##### Représentation (Cha)

Défaut : oui

Spé. : présentation, jeu d'acteur, comédie, instrument de musique spécifique...

##### Enseignement (Cha)

Défaut : oui

Spé. : catégorie de compétences ou connaissances

### INFLUENCE

##### Étiquette (Cha)

Défaut : oui

Spé. : corporatiste, haute société, médias, mercenaires, la rue, Yakuza...

##### Leadership (Cha)

Défaut : oui

Spé. : Commandement, Direction, Inspiration, Ralliement

##### Négociation (Cha)

Défaut : oui

Spé. : Contrats, Diplomatie, Marchandage

##### Intimidation (Cha)

Défaut : oui

Spé. : Interrogatoire, Mentale,

Physique, Torture

### MAGIE

#### Arcanes (Log)

Défaut : non

Spé. : Formules d'esprit, Formules de focus, Formules de sort

#### Combat astral (Vol)

Défaut : non

Spé. : Type de focus d'arme ou d'adversaire

### CONJURATION

#### Bannissement (Mag)

Défaut : non

Spé. : Type d'esprit

#### Contrôle d'esprits (Mag)

Défaut : non

Spé. : Type d'esprit

#### Invocation (Mag)

Défaut : non

Spé. : Type d'esprit

### ENCHANTEMENT

#### Alchimie (Mag)

Défaut : non

Spé. : déclencheur (Commande, Contact, Durée), type de sort

#### Création d'artefact (Mag)

Défaut : non

Spé. : Analyse de focus, Fabrication (par type de focus)

#### Désenchantement (Mag)

Défaut : non

Spé. : type (préparations alchimiques, focus de pouvoir...)

#### Observation astrale (Int)

Défaut : non

Spé. : Lecture d'aura, Signatures astrales, type d'aura

### SORCELLERIE

#### Contresort (Mag)

Défaut : non

Spé. : Type de sort

#### Lancement de sorts (Mag)

Défaut : non

Spé. : Type de sort

#### Magie rituelle (Mag)

Défaut : non

Spé. : mot-clé (Ancré, Sort...)

### RÉSONANCE

#### TECHNOMANCIE

##### Compilation (Rés)

Défaut : non

Spé. : Type de sprites

##### Décompilation (Rés)

Défaut : non

Spé. : Type de sprites

##### Inscription (Rés)

Défaut : non

Spé. : Type de sprites

### TECHNIQUE

#### Animaux (Cha)

Défaut : oui

Spé. : Élevage, Dressage, Monte, par animal

#### Armurerie (Log)

Défaut : oui

Spé. : Accessoires d'armes, Armes à feu, Armes de mêlée, Armes lourdes, Armures, Artillerie, Explosifs

#### Artisanat (Int)

Défaut : non

Spé. : cuisine, sculpture, dessin, menuiserie...

## BIOTECH

### Biotechnologie (Log)

Défaut : non

Spé. : Bio-informatique, Bioware, Clonage, Maintenance en cuve, Thérapie génique

### Cybertechnologie (Log)

Défaut : non

Spé. : Céphalaware, Membres cybernétiques, Réparation, Somatoware

### Médecine (Log)

Défaut : non

Spé. : Chirurgie esthétique, implantatoire, traumatologique, d'organes, Soins de longue durée, Soins magiques

### Premiers Soins (Log)

Défaut : oui

Spé. : blessures balle, réanimation, fractures, brûlures...

### Chimie (Log)

Défaut : oui

Spé. : Biochimie, analytique, minérale, organique, physique

## ÉLECTRONIQUE

### Informatique (Int)

Défaut : non

Spé. : action (éditer un fichier, perception matricielle, recherche matricielle...)

### Logiciels (Log)

Défaut : non

Spé. : Bombes matricielles, forme complexe

### Matériel électronique (Log)

Défaut : non

Spé. : type de matériel

### Explosifs (Log)

Défaut : oui

Spé. : Commerciaux, Désamorçage, Improvisés, Plastic

### Falsification (Log)

Défaut : oui

Spé. : Contrefaçon, Falsification de créditubes, Documents papier, Fausses identités, Retouche d'images

## INGÉNIERIE

### Mécanique aéronautique (Log)

Défaut : non

Spé. : Aérospatiale, Plus léger que l'air, Rotor, Poussée vectorielle, Voilure fixe, Voilure orientable

### Mécanique automobile (Log)

Défaut : non

Spé. : Anthropomorphes, chenilles, Glisseurs, à roues

### Mécanique industrielle (Log)

Défaut : non

Spé. : CVAC, Hydraulique, Robotique industrielle, Soudure, Structurelle, Systèmes d'alimentation électrique

### Mécanique nautique (Log)

Défaut : non

Spé. : Bateaux à moteur, Navires, Sous-marins, Voiliers

## PIRATAGE

### Cybercombat (Log)

Défaut : oui

Spé. : type de cible

### Guerre électronique (Log)

Défaut : oui

Spé. : Brouillage, Cryptage, Communications, Senseurs

### Hacking (Log)

Défaut : oui

Spé. : Appareils, Fichiers, Persones, Serveurs

## Serrurerie (Agi)

Défaut : non

Spé. : à combinaison, à clavier, maglock, à goupilles, reconnaissance vocale...

## PILOTAGE

### Appareils spatiaux (Réa)

Défaut : non

Spé. : Contrôle à distance, Espace profond, Lancement d'appareil, Semi-balistiques, Suborbitaux

### Appareils volants (Réa)

Défaut : non

Spé. : Contrôle à distance, Plus léger que l'air, Poussée vectorielle, Rotors, Voilure fixe, Voilure orientable

### Armes de véhicules (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Armes à énergie, Artillerie, Balistique, Missiles guidés, Roquettes

### Marcheurs (Réa)

Défaut : non

Spé. : Bipèdes, Quadrupèdes, Multipèdes, Contrôle à distance

### Véhicule exotique (Réa)

Défaut : non

### Véhicules aquatiques (Réa)

Défaut : non

Spé. : Contrôle à distance, Bateaux à moteur, Navires, Sous-marins, Voiliers, Hydroptères

### Véhicules terrestres (Réa)

Défaut : non

Spé. : Aéroglisseurs, Contrôle à distance, Motos, Véhicules à chenilles, Véhicules à roues

## CONNAISSANCES

Knight Errant, Hard Corps, Seattle Sec Corps)

**Vie de la Conurb'** (Soupes populaires, Docs des rues, Squats, Récupération)

### PROFESSIONNELLES (Log)

**Architecture** (Baroque, Gothique, Commerciale, Résidentielle)

**Business** (Finance, Distribution, Gros, Détail, Mégacorpo)

**Ingénierie** (Chimique, Civile, Électrique, Mécanique, Nucléaire)

**Armée** (Armée de terre, Marine, Air force, Corps des marines, Gardes côte, Forces Spéciales)

**Procédures de sécurité** (Ares, Aztechnology, Militaire, Wuxing, Gouvernement)

**Systèmes de sécurité** (Corporative, Magique, Matricielle, Militaire, Physique, Privée)

### HOBBIES (Int)

**Musique** (Astral Rock, Electron Wave, Goblin Rock, Powernoize,

Rockabilly, Synthcore, WizPunk)

**Jeux matriciels** (Dawn of Atlantis III, Dark Eye, Grand Larceny, Killing Floor, Paranormal Crisis)

**Sports** (Basket, Combat à moto, Jeu de pelote, Football américain, MMA, Football, Stickball, Combat urbain)

**Drogues des rues** (BTL, Tempo, Cram, Deepweed, Novacoke, Spike)

**Mode** (Défilés de Harajuku, de Paris, de New York, de Londres)

### LANGUES (Int)

Spé. : Lire / Écrire, Parler, dialecte, jargon (Urbargot, Créole, Juridique, I33t, Street, Milspec, Corpo, Orbital)

**Langage classique** (anglais, français, allemand, espagnol, japonais), sperethiel, or'zet, sami, swahili, aztlan

**Langue ancienne** (grec, latin, cunéiforme, hiéroglyphes)

## AMÉLIORER SON PERSONNAGE

Nouveau	Coût	Amélioration	Coût
Nouvelle spécialisation	7	Améliorer une connaissance / langue de 1	Nouv. Ind.
Nouvelle connaissance / langue	1	Améliorer une compétence active de 1	Nouv. Ind. x 2
Nouvelle compétence active	2	Améliorer un groupe actif de 1	Nouv. Ind. x 5
Nouveau groupe actif	5	Améliorer un attribut de 1	Nouv. Ind. x 5
Nouvel avantage	Coût x 2	Supprimer un défaut	Bonus en karma x 2
Nouveau sort / rituel / préparation	5	Nouvelle forme complexe	4
Nouveau grade d'initiation	10+(grade x 3)		