

CRÉATION DE PERSONNAGE POUR SHADOWRUN 5

PRIORITÉS

P.	Race (Att. Spé.)	Att.	Magie ou Résonance	Comp. / grp	Nuyens
A	Humain (9) Elfe (8) Nain (7) Ork (7) Troll (5)	24	Magicien ou Adepté mystique : Magie 6, 2 compétences magiques à 5, 10 sorts Technomancien : Résonance 6, 2 compétences de résonance à 5, 5 formes complexes	46 / 10	450 000 ¥
B	Humain (7) Elfe (6) Nain (4) Ork (4) Troll (0)	20	Magicien ou Adepté mystique : Magie 4, 2 compétences magiques à 4, 7 sorts Technomancien : Résonance 4, 2 compétences de résonance à 4, 2 formes complexes Adepté : Magie 6, une compétence active à 4 Magicien spécialisé : Magie 5, 1 groupe de comp. mag. à 4	36 / 5	275 000 ¥
C	Humain (5) Elfe (3) Nain (1) Ork (0)	16	Magicien ou Adepté mystique : Magie 3, 5 sorts Technomancien : Résonance 3, 1 forme complexe Adepté : Magie 4, une compétence active à 2 Magicien spécialisé : Magie 3, 1 groupe de comp. mag. à 2	28 / 2	140 000 ¥
D	Humain (3) Elfe (0)	14	Adepté : Magie 2 Magicien spécialisé : Magie 2	22 / 0	50 000 ¥
E	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 ^B	Passer pour un humain	6	Asocial	Test social -2, etc.	14
Aptitude	Max. Compétence +1	14	Balise astrale ^A	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 ^M	Invoquer / lier -2	7
Caméléon astral ^M	-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 ^{er} 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 ^{er} 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 ^N	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

Indice d'appareil

Corruption

Charisme

Résonance

Intuition

Traitement de données

Firewall

Logique

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, à 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. : Aéroglisteurs, 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, Mégacorporo)

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)		