

TABLES DE CREATION DE PERSONNAGES (Companion SR3)

Composante	Coût (120 Pts au départ)	Race	Famille	Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Taille	Poids
Race		Humain	-	-	-	-	-	-	-	170	70
Humain	0	Elfe	-	-	+1	-	+2	-	-	190	72
Nain ou Ork	5	Nain	-	+1	-	+2	-	-	+1	120	54
Elfe ou Troll	10	Ork	-	+3	-	+2	-1	-1	-	190	95
Métavariante	+5	Troll	-	+5	-1	+4	-2	-2	-	280	225
Goule	+10	Cyclope	Troll	+5	-1	+6	-2	-2	-	300	250
Otaku	+30	Drow	Elfe	-	+2	-	+2	-	-	190	72
Zoocanthrope	25	Dryade	Elfe	-1	-	-1	+3	-	-	105	30
Drake <small>DotSW</small>	25	Formoîré	Troll	+4	-1	+3	-	-2	-	280	225
Magie		Géant	Troll	+5	-1	+5	-2	-2	-	350	300
Magicien complet	30 (25 points de sorts)	Gnome	Nain	+1	-	+2	-	-	+2	110	40
Magicien spécialisé	25(35 points de sorts)	Hobgobelin	Ork	+2	-	+2	-1	-	-	180	82
Adeptes	25	Koborokuru	Nain	+1	-	+2	-	-	+1	110	42
Attributs	1 point d'Attribut / 2 points de construction	Menhune	Nain	+2	-	+1	-	-	+1	110	50
Compétences		Minotaure	Troll	+4	-1	+3	-1	-1	-	280	225
Compétences actives	1 point de compétence / 1 point de construction	Ogre	Ork	+3	-	+2	-	-1	-	180	95
Ressources (¥)	Coût	Oni	Ork	+2	-	+2	-1	-1	+1	190	95
	Ennemis	Satyre	Ork	+3	-1	+2	-1	-1	+1	170	70
	Ind.	Wakyambi	Elfe	-	-	-	+2	-	+1	210	80
	Carac										
500	-5	0	0								
5 000	0	0	0								
20 000	5	1	4								
90 000	10	2	6								
200 000	15	3	8								
400 000	20	4	11								
650 000	25	5	14								
1 000 000	30	6	17								

Cyclope : SR +2 attaques distantes, pas d'armure dermale, pas vision thermo.

Drow : Allergie Modérée à la Lumière Solaire

Dryade : Allergie Modérée en Environnement Urbain, Empathie Animale avec les oiseaux et les petits animaux vivants dans les arbres, femelles, totem Père Arbre.

Koborokuru : Multiplicateur de course = 3, atout Immunité Naturelle (1 et 3) aux toxines naturelles et synthétiques.

Formoîré : pas d'armure dermale

Gnome : seulement des chamans, pas de résistance aux maladies et toxines

Niveau de vie	Coût	Extra	Coût
La rue	0 ¥ / mois	Contact Niveau 1	5 000 ¥ + 500 ¥/an
Squatter	100 ¥ / mois	Contact Niveau 2	5 000 ¥ + 3 000 ¥/an
Classe inférieure	1 000 ¥ / mois	Contact Niveau 3	5 000 ¥ + 7 000 ¥/an
Classe moyenne	5 000 ¥ / mois	Copain (un seul)	10 000 ¥
Classe supérieure	10 000 ¥ / mois	Gang / Tribu	50 000 ¥
Luxe	100 000 ¥ / mois	Suivants	200 000 ¥

Géant : pas d'armure dermale

Ogre : pas de vision nocturne

Satyre : totem Bacchus

Elfes et orks : vision nocturne

Nains et Trolls : vision thermographique

Trolls : allonge +1, armure dermale (Con+1)

Nains : Con +2 contre les maladies et toxines

CONNAISSANCES : (5 x Intelligence) points à dépenser

LANGAGES : (1,5 x Intelligence, arrondi au supérieur) points à dépenser (écriture à un niveau divisé par 2)

DÉFAUTS : Maximum 6 points de Défauts conseillé.

CONTACTS : + 2 contacts niveau 1 gratuits (sauf Zoocanthropes).

ATTRIBUTS SPÉCIAUX

Essence = 6 - Cyberware

Magie = Partie entière de (l'Essence) moins le Bio-index du bioware

Réaction = (Rapidité + Intelligence) / 2

Réaction astrale = Intelligence + Grade d'initié

RÉSERVES (arrondi à l'inférieur)

Combat : (Intelligence + Rapidité + Volonté) / 2

Contrôle : Réaction modifiée par l'interface de contrôle

Sorts : (Intelligence + Volonté + Magie) / 3

Astrale : Grade d'initié

Matrice : (Intelligence + MPCP) / 3

ALBINISME MÉTAHUMAIN : allergie modérée à la lumière solaire, + au moins 1 défaut supplémentaire (Bio-Rejet, Vision Monochrome, Faible Résistance à la Douleur, Cécité Nocturne, Système Sensible) sans en recevoir les points ; Volonté +1, Max Volonté +1.

OTAKU

Les Otaku ne peuvent pas être mages.

Système de priorité : Ressources = A (B pour les Métahumains) mais seulement 5 000 ¥. Magie = E.

Attributs : Maximums raciaux physiques -1 ; maximums raciaux mentaux +1. Si Attributs physiques = 1 et maximums raciaux physiques divisés par 2 alors maximums raciaux mentaux +2 (au lieu de +1) et +2 points de création à mettre dans les Attributs mentaux.

Voies : Accès, Contrôle, Index, Fichiers et Esclave. Les maximums sont : une voie à 6, une à 5, une à 4 et les autres à 3. A la création l'Otaku reçoit (Intelligence + Volonté + Charisme) / 3 points (arrondi au supérieur) à répartir dans ces voies.

GOULE

Modificateurs d'Attributs

Constitution +1, Force +1, Charisme -1, Intelligence -1, Essence -1, Magie -1, Multiplicateur de course +1

Capacités spéciales

Allergie modérée à la lumière solaire, Oûie et Odorat amplifiés (Seuil de réussite de Perception -2 avec ces sens), Aveugle, Système sensible, nécessité alimentaire (chair humaine), nature duelle, immunité au SIVTA.

Création d'un personnage Goule

Création standard (assigner 10 points supplémentaires pour avoir un personnage Goule). Test de (Volonté+2)(6), résultat sur la table de la troisième étape de l'infection. Si le Charisme ou l'Intelligence tombe à zéro, le personnage devient fou. Pour utiliser des capacités magiques il doit avoir eu au moins un succès au test de volonté.

3° ÉTAPE DE L'INFECTION	
Succès	Effet
0	Intelligence et Charisme -2. Impossible de communiquer avec des Métahumains. Mental semblable à un animal.
1	Intelligence et Charisme -1. Un semblant de personnalité.
2	Charisme -1. Personnalité presque intacte.
3	Personnalité intacte.
4+	Volonté +1.

Infection

Lors de l'infection, le personnage touché doit effectuer un test de Constitution naturelle (Essence de la Goule). Le résultat est lu sur la table d'infection. La 2° étape de l'infection est la transformation du corps en Goule. La 3° requiert un test de Volonté(6) sur la table précédente.

INFECTION	
Succès	Résultat
0	Infecté
1	Effet permanent : décoloration, mauvaise vision,...
2	Malade pendant 10 jours
3+	Pas d'effet

ZOOCANTHROPE

Avec le système des priorités : Race = C ; Ressources = A (B si magicien complet) ; Quelque soit la priorité assignée aux ressources, le Zoocanthrope ne possède que 5 000 ¥.

Attributs : les points pour les Attributs physiques sont répartis séparément pour chaque forme. Essence = 8 (Magie = 6)

Connaissances : les Zoocanthropes ne possèdent que Intelligence x 3 points à répartir dans les compétences de connaissance.

Langues : les Zoocanthropes ne possèdent que Intelligence points à répartir dans les langues.

Capacités : Nature duelle, régénération sous forme animale, pas de contact grâce aux ¥ (avec points), nature bestiale, allergie grave et vulnérabilité à l'argent, rejet du cyberware. Les pouvoirs d'adepte n'affectent que la forme humaine.

TABLE DES MODIFICATEURS D'ATTRIBUTS POUR LES ZOOCANTHROPE			
Race	Mental	Forme Humaine	Forme Animale
Ours	-	Con +2, For +1, Course x4	Con +4, Rap +1, For +4, Réa +1, Allonge +1, Armure Dermale (Con+1), Dommages à Puissance +1 et Niveau+1, Course x4
Aigle	Cha +1, Int +1	Rap +1, Course x4	For +2, Rap +2, Réa +1, Initiative +1d6 en vol, Dommages à Puissance +1 et Niveau+1, Vol x5
Renard	Cha +2, Int +1, Vol +1	Course x4	Rap +1, Réa +1, Initiative + 1d6, Course x5
Léopard	Cha +1	Con +1, For +1, Course x4	Con +2, Rap +1, For +1, Réa +1, Initiative +2d6, Dommages à Puissance +1 et Niveau +1, Course x5
Phoque	Cha +1	Con +1, For +1, Course x4	Con +2, Rap +1, For +1, Réa +1, Initiative +1d6 (nage), Natation x4
Tigre	-	Con +1, Rap +1, For +1, Course x4	Con +3, Rap +2, For +3, Réa +1, Allonge +1, Initiative +2d6, Dommages à Puissance +1 et Niveau+1, Course x5
Loup	Cha +1	Con +1, For +1, Course x4	Con +2, Rap +1, For +1, Réa +1, Initiative +1d6, Dommages à Puissance +1, Course x5

LIMITES RACIALES (ATTRIBUT MAXIMUM) POUR LES ZOOCANTHROPE (A= forme animale, H = forme humaine)							
	Ours	Aigle	Renard	Léopard	Phoque	Tigre	Loup
Constitution (A)	11 (17)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	8 (12)	10 (15)	7 (11)
Constitution (H)	8 (12)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	7 (11)	7 (11)	7 (11)
Rapidité (A)	6 (9)	8 (12)	7 (11)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	6 (9)
Rapidité (H)	6 (9)	7 (11)	6 (9)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	6 (9)
Force (A)	11 (17)	8 (12)	6 (9)	7 (11)	6 (9)	10 (15)	6 (9)
Force (H)	7 (11)	6 (9)	6 (9)	7 (11)	7 (11)	7 (11)	7 (11)
Charisme	6 (9)	7 (11)	8 (12)	7 (11)	7 (11)	6 (9)	7 (11)
Intelligence	6 (9)	7 (11)	7 (11)	6 (9)	6 (9)	6 (9)	6 (9)
Volonté	6 (9)	6 (9)	7 (11)	6 (9)	6 (9)	6 (9)	6 (9)

TABLE DES ATOUTS ET DÉFAUTS

ATOUTS	EFFETS	COÛT	DÉFAUTS (MAX. 6 POINTS)	EFFETS	COÛT
Attributs			Compétences		
Attribut Exceptionnel	Max. Attribut +1	2	Incompétence	SR +1	-2
Bonus d'Attribut	Attribut +1	2	Incompétence Informatique	Test info+1, ac° SR4	-3
Compétences			Physique		
Aptitude	SR -1 ; 1 Comp	4	Allergie	variables	-2 à -5
Terrain Familier	Ts SR -1 sur lieu	2	Bio-Incompatibilité	Rejet Cyber & Bio	-5 (-2 mages)
Physique			Cécité	SR +6	-6 (-2 mages)
Adaptation Aquatique		1 / av	Cécité Nocturne	SR +6 la nuit	-2(-1 rig dec)
Ambidextrie ^{CC}	Réduit pénalité	2, 4, 6, 8	Faible Résistance à la Douleur	+1 case de Dmg	-4
Articulations Souples	Acrobatie SR -1	1	Faible Système Immunitaire	Maladies Con -1	-1
Grande Tolérance à la Douleur	Ignore effet 1 case	variable	Infirmité	attributs phys. - n	-1 à -5
Guérison Rapide	Soins SR -2	2	Jours Comptés	plus que qq j à vivre	-6
Immunité Naturelle	1 maladie/toxine	1 ou 3	Paraplégique	paralysé sous ceintur	-3
Poussée d'Adrénaline	Init spé, SR+1	2	Quadriplégique	paralysé sous cou	-6
Réflexes Éclairs	Réa +1, +2 ou +3	2, 4 ou 6	Surdité	SR +4	-3
Résistance	Dmg : Con +1	3	Système Sensible	Coût Ess&Phy x 2	-3 (-2 mages)
Résistance aux maladies	Maladies : Con +1	1	Vision Monochrome	Couleurs : SR +4	-1
Résistance aux poisons	Poisons : Con +1	1	Mental		
Vision Nocturne		2 (1 rig dec)	Amnésie		-2 à -5
Volonté de vivre	+1 à 3 cases Phys	1 à 3	Berserker	Frénésie 3 rd (Vol 6)	-1
Mental			Compulsion		variable
Bravoure	Peur : SR -1	1	Déprogrammation incomplète ^{S64}	Vol(6) : ancienne id	-2
Éducation Universitaire	spécial	1	Étourdi	Percep° : SR +1	-2
Éducation Technique	spécial	1	Flash-back	Vol(6) ou incapacité	-4
Mémoire Photographique		3	Folie Marine	24h, SR+1,...	-4
Orientation		1	Illétré	Conn=Int.x3,...	-3
Perceptif	Perception : SR -1	3	Impulsif	Vol (6) consc danger	-2
Résistance Technologique	Volonté +1 ou +2	2 ou 4	Inéduqué	Pas de Conn&Tech	-2
Sens Commun		2	Jambes de Marin	24h, SR+1,...	-2
Sens Temporel		1	Pacifiste		-2
Social			Pacifiste Total		-5
Ami Contrebandier		3 ou 5	Paralysie au Combat	Inits ≤ 1° Init	-4
Amis Étrangers		3	Phobie		-2 à -5
Amis Haut Placés	contact influantN2	2	Structure Neurale Sensible	Volonté -1 ou -2	-2 ou -4
Apparence Humaine	Pas pour Trolls	1	Vertige Simsens		-2 (-4 rig dec)
Bonne Réputation	social : SR -1 ou -2	1 ou 2	Vindictif		-2
Contact Supplémentaire	niveau 1	1	Social		
Empathie Animale	crtl animal : SR -1	2	Attitude Elfique	Social elfe SR +2	-1
Immunité diplomatique ^{S64}		2	Dossier ^{S64}		-4
Mr Tout-Le-Monde	visage anonyme	2	Embauché	1 2,5 5k¥ 10 20 40h	-1 à -3
Visage Amical		1	Ennemi Supplémentaire		-1
Magique			Frustre	social : SR +2	-2
Affinité avec un Type d'Esprit		2	Hors-circuit	contacts = NULL	-4
Caméléon Astral	faible sign. astrale	2	Laid	SR+1à+2 test social	-2
Faible Lien	forma° lien : SR+2	2	Mauvaise Réputation	social : SR +1	-1 à -4
Forte Concentration	Maint. sort : SR+1	2	Menteur		-2
Résistance Magique	+1 dé / niveau	1 à 4	Personne à Charge		variable
Matrice			Style Distinctif	on remarque le PJ	-1
Codeur doué	+1dé 1 op. syst.	2	Terrible Secret		-2
Crack	+1dé test syst.	4	Vantard		-1
Solidité Naturelle	Solidité +1	4	Magique		
Divers			Forte Aura		-2
Casse-cou	Res Karma+1 dang	3	Type d'Esprit Haineux		-2
Empathie Véhicule	Maniabilité -1	2	Matrice		
Famille Pirate		3	Démangeaison du Jack	SR+1/ Vol. min	-1
			Grillé	Affecté par CI noire	-1
			Mauvais Codeur	-1 dé 1 op. syst.	-1
			Tortue	-1 dé test syst.	-2
			Divers		
			Bombe Corticale	gratuite !	-6
			Casier Judiciaire	contacts rue, PJ fiché	-6
			Chassé	ennemi rg 3/+1 4/+2	-2, -4 ou -6
			Cyber/Bio-ware Mystérieux		-3
			Gremlins	variable	-1 à -4
			Karma Maudit	1/1d6 => effet opp	-6
			Mauvais Karma	x2 coût Res Karma	-5

TABLE DES ATOUS ET DÉFAUTS DE LA GRIME (Année de la Comète)

ATOUS	EFFETS	COÛT	DÉFAUTS	EFFETS	COÛT
Affinité avec un Type d'Esprit		2	Allergie	variables	-2 à -5
Articulations Souples	Acrobatie SR -1	1	Anomalie de la pilosité		-1 ou -2
Attribut Exceptionnel	Max. Attribut +1	2	Bio-Incompatibilité	Rejet Cyber & Bio	-5 (-2 mages)
Branchies		4	Cécité Nocturne	SR +6 la nuit	-2(-1 rig dec)
Caméléon Astral	faible sign. astrale	2	Coloration de la peau		-1 ou -2
Cornes	(For)M	2	Coloration des yeux		-1
Crocs	(For+1)L	2	Défenses	~ Ork ou Troll	-1
Dépôt épidermique	Armure dermale	2	Écailles		-1 ou -2
Empathie Animale	crtl animal : SR -1	2	Épines		-10
Faible Lien	forma° lien : SR+2	2	Forte Aura		-2
Gobelinisation	→ Ork ou Troll	10	Faible Résistance à la Douleur	+1 case de Dmg	-4
Goût amélioré		2	Faible Système Immunitaire	Maladies Con -1	-1
Grande Tolérance à la Douleur	Ignore effet 1 case	variable	Infection astrale		-5
Griffes ou serres	(For+1) L	2	Nature duelle		-10 (-5 mages)
Griffes rétractiles	(For+1) L	3	Œil de Cyclope	SR +2 att. distantes	-4
Guérison Rapide	Soins SR -2	2	Oreilles pointues	Humains seulement	-1
Immunité Naturelle	1 maladie/toxine	1 ou 3	Queue résiduelle		-1
Mémoire Photographique		3	Plumes		-1 ou -2
Odorat amélioré		2	Ralentissement de la guérison	Guérison SR+2	-2
Orientation		1	Rejet des animaux		-1
Ouïe basse fréquence		2	Structure Neurale Sensible	Volonté -1 ou -2	-2 ou -4
Ouïe haute fréquence		2	Troisième œil		-2
Pattes de satyre	Plus rapide	6	Type d'Esprit Haineux		-2
Poche marsupiale	Dissimulation +4	2	Vertige Simsens		-2 (-4 rig dec)
Poussée d'Adrénaline	Init spé, SR+1	2	Vision Monochrome	Couleurs : SR +4	-1
Queue	Meilleur équilibre	2			
Queue préhensible		5			
Réflexes Éclairs	Réa +1, +2 ou +3	2, 4 ou 6			
Résistance	Dmg : Con +1	3			
Résistance aux maladies	Maladies: Con +1,2,3	1, 3 ou 5			
Résistance aux poisons	Poisons : Con +1,2,3	1, 3 ou 5			
Résistance Magique	+1 dé / niveau	1 à 4			
Sens Temporel		1			
Venin		2, 4, 6 ou 8			
Vision astrale		6			
Vision Nocturne		2 (1 rig dec)			
Vision thermographique		2(1 rig, dec)			
Volonté de vivre	+1 à 3 cases Phys	1 à 3			
Yeux de chat		2			

CC : Cannon Companion
 DotSW : Dragons of the Sixth World
 S64 : State of the Art 2064

FORME DRACONIQUE DES DRAKES (Threats 2)

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Réa	Taille	Poids
+4/6	+1/x4	+4	-	-	-	+1	200	180

Initiative : Réaction +2d6

Attaque : (For)M, Allonge +1

Pouvoirs : Armure astrale, Sens améliorés (Écoute Large-bande, Vision nocturne, vision thermographique), Sort inné (Lance-Flammes), Vol (x5), nature duelle, les implants ne fonctionnent plus, Défaut Chassé ou défaut Employé à -6