

CREATION DE PERSONNAGE SHADOWRUN 4

400 Points de Construction (PC)

RACES ET ATTRIBUTS

n/n (n) : points de départ / max. racial (max. augmenté)

PC	Race	Attributs physiques				Attributs mentaux				Spécial	
		CON	AGI	REA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	Init:R+I	Chance
0	Humain	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	2/12 (18)	2/7 (10)
20	Ork	4/9 (13)	1/6 (9)	1/6 (9)	3/8 (12)	1/5 (7)	1/6 (9)	1/5 (7)	1/6 (9)	2/12 (18)	1/6 (9)
25	Nain	2/7 (10)	1/6 (9)	1/5 (7)	3/8 (12)	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	2/7 (10)	2/11 (16)	1/6 (9)
30	Elfe	1/6 (9)	2/7 (10)	1/6 (9)	1/6 (9)	3/8 (12)	1/6 (9)	1/6 (9)	1/6 (9)	2/12 (18)	1/6 (9)
40	Troll	5/10 (15)	1/5 (7)	1/6 (9)	5/10 (15)	1/4 (6)	1/5 (7)	1/5 (7)	1/6 (9)	2/11 (16)	1/6 (9)

Race	Marche	Course	Natation
Humain	10 m/tour	25 m/tour	5 m/tour
Ork	10 m/tour	25 m/tour	5 m/tour
Nain	8 m/tour	20 m/tour	4 m/tour
Elfe	10 m/tour	25 m/tour	6 m/tour
Troll	15 m/tour	35 m/tour	7 m/tour

Ork : vision nocturne

Nain : vision thermographique, +2 dés aux tests de Constitution pour résister aux maladies et toxines

Elfe : vision nocturne

Troll : vision thermographique, allonge +1, armure naturelle +1 (cumulable avec les armures portées)

Attribut : 10 PC par point (sauf indice maximum) Maximum 200 PC dans les attributs physiques et mentaux
25 PC (indice maximum)

ATTRIBUTS SPECIAUX

Initiative = Réaction + Intuition

Essence = 6 - max(cyberware, bioware) - min(cyberware, bioware)/2

Magie : 1/6 (9) si qualité Magicien, Adepté mystique ou Adepté ; - perte d'Essence ; arrondi à l'entier inférieur

Résonance : 1/6 (9) si qualité Technomancien ; - perte d'Essence ; arrondi à l'entier inf.

COMPETENCES

Une compétence active ou une connaissance à 6 ou deux à 5, les autres à 4 ou moins. Une spécialisation max. par compétence. Une spécialisation ne peut pas appartenir à un groupe de compétences.

Active : 4 PC par point (8 pour 7^{ème} pt avec Aptitude)

Spécialisation active : 2 PC par spécialisation

Groupe de compétences : 10 PC par point. Indice max. = 4.

Connaissances / langues : (Intuition + Logique)x3 points de connaissances gratuits. 2 PC par point supplémentaire ((Intuition + Logique)x3 max.). Langue natale d'office (indice = N). 1 PC par point

Spécialisation en connaissance : 1 point par spécialisation.

Manœuvres : Chaque manœuvre coûte 2 PC. Max. 2 manœuvres par niveau de l'avantage Art Martial.

RESSOURCES MATERIELLES

5 000 ¥ = 1 PC ; max. 50 PC (250 000 ¥)

Équipement : Indice max. = 6 ; disponibilité max. = 12

Niveau de vie	Coût	Argent de départ
La rue	0 ¥ / mois	1d6 x 10 ¥
Squatter	500 ¥ / mois	2d6 x 20 ¥
Classe inférieure	2 000 ¥ / mois	3d6 x 50 ¥
Classe moyenne	5 000 ¥ / mois	4d6 x 100 ¥
Classe supérieure	10 000 ¥ / mois	4d6 x 500 ¥
Luxe	100 000 ¥ / mois	4d6 x 1 000 ¥

RESSOURCES MAGIQUES

Les éveillés commencent avec un point en **Magie**. Les autres points s'achètent normalement (10 ou 25 PC).

Sorts : 3 PC par sort. Nombre de sorts max. = 2 x max(Lancer de sorts, Sorcellerie rituelle)

Esprits : 1 PC par service dû. Nb max. d'esprits = Charisme. Nb max. de services / esprit = Invocation.

Foci : Puissance = PC. Total de puissance de tous les focus liés ≤ 5 x Magie.

Pouvoirs d'adepte : points de pouvoirs = Magie

RESSOURCES DE TECHNOMANCIEN

Forme complexe : 1 PC par indice. Nombre maximum de formes complexes = 2 x Logique

Sprites : 1 PC par tâche due. Nb max. de tâches = Compilation. Nb max. de sprites = Charisme

CONTACTS

1 PC indice de Connexion et par indice de Loyauté. Min. 2 (1/1). Max. 12 (6/6)

MONITEURS DE CONDITION

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

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

TRAITS					
AVANTAGES (MAX. 35 PC)			DEFAUTS (MAX. -35 PC)		
DESCRIPTION	EFFETS	PC	DESCRIPTION	EFFETS	PC
Adepté	Magie=1, Adepté	5	Allergie	2 / 7 + 3 / 8 / 13	5 à 20
Adepté mystique	Magie=1, Ad. My.	10	Asocial	Comp soc x2, seuil+1	20
Affinité avec les esprits		10	AIPS ^{UW}	Perception -1 / n	5 à 15
Ambidextre		5	Augmenta° Addict ^{AN}		10
Apparence humaine (B)		5	Balise astrale (A)	Détection +2	5
Aptitude	Max. compétence=7	10	Biosyst. Overstress ^{AN}	temps soins x2 + fatig.	10
Art Martial ^{AL}	1 avantage / niv.	5 à 20	BuggyWare ^{AN}	Compl° -1/n max4	5 x n
Attribut exceptionnel	Max. Att. P ou M +1	20	Cyberpsychosis ^{AN}	Ess<1 ; -2 comp. Social	10
Biocompatibility ^{AN}	Ess -10% 1 cyber	10	Data shadow ^{UW}	Rech mat sur pj +2 / n	
Caméléon astral (A)	Sign / 2 ; P° A -2	5	Dépendance	5, 10, 20 ou 30	5 à 30
Chanceux	Max. Edge +1	20	Dépendance aux focus ^{MO}	5, 10, 20 ou 30	5 à 30
Bon codeur	+2 ac° matrice	10	Écorché	Vol -2 vs CIN/BTL	5 (10H)
Chatty ^{UW}	Social AR & VR +2	5	Geas ^{MO}	Limita° utiliza° magie	10
Concentration accrue (M)	Drain +1 dé / niv.	10-20	Gene Freak ^{AN}	-3 Social ; +2 Intimida°	10
Contorsionniste	Évasion +2	5	Gremlins	Compl° -1/n max4	5 x n
Dur à cuir	Résistance dégâts +1	10	High-Maint. Impl. ^{AN}	1 / sem. : entretient	5
Empathie animale	+2 ctrl animaux	10	Hostilité des esprits	1 type d'esprit haineux	10
Endurance à la douleur	Pas malus 1 case / n	5 x n	Immunodéficience	Résist. Maladies -2	5
Esprit mentor		5	Immunodépression	Ess. Cyberware x2	15
Esprit/Sort Exclusif ^{MO} (M)	1 sort ou 1 esprit	5	I-I Imm. Deficiency ^{AN}	-2 CON maladies, etc.	10
Eveil latent ^{MO} (M)	Mage potentiel	5	Incompétent	1 comp inutilisable	5
Genecraftéd ^{AN}	1 modif. Gen. -20%	5	Infirmé	Comp. phys. x 2	20
Genetic Heritage ^{AN}	1 modif gen. gratuite	10	Magicien spécialisé ^{MO} (M)	Capacités mag réduites	5 ou 10
Guérison rapide	Guérison + 2	10	Malchanceux	Edge : 1d6, inv./1	20
Immunité naturelle	Naturelle-synthétique	5-15	Mal du Simsens	-2 AR, VR, simsens	5 (10H)
Intuitive hacking ^{UW}	Prog dispensable	5	Maudit ^{MO} (M)	Compl° -1/n max4	5 x n
Latent technomancer	Peut devenir techn.	5	Mauvais codeur	Ac° Matrice -2	5
Lien ténu	Sorc. Rituelle -3	10	Media junkie ^{UW}	Voir UW p.37-38	5-30
Magicien	Magie=1, Magicien	15	Mystery Mod Noise ^{AN}	-2 pour entendre	5
Mémoire Photographique	Mémoire : seuil -1	10	Nano Intolerance ^{AN}	Dégrada° : 1 / 4 j	5
More than Metahuman ^{UW}	Plonger = ac° auto	5	Paralysie en combat	1° init : Ini/2...	20
Mr Tout-Le-Monde	-2 pour retrouver	10	Poseur elfe (C)		5
Obscure ^{UW}	Rech mat sur pj -2	5	Poseur Ork (E)		5
Pacte spirituel ^{MO}	Pacte esprit libre	5 x P	Primitif	Incompétent connaiss.	20
Paragon ^{UW} (T)	Voir UW p.149	5	Reality impaired ^{UW}	Social physique - 1	5
Perception astrale ^{MO} (M)	Vision astrale	5	Sensibilité à la douleur	-1/3 cases ⇔ -1/2	10
Première Impression	+2 social 1° fois	5	SINner	Normal-criminel	5-10
Renfort naturel	Filtre bioréa. +1	10	Syst. nerveux sensible	Rés -2 vs CIN/BTL	5 (10H)
Résistance à la magie (N)	+1 / n (max. 4)	5 x n	Temporal Lobe Epi. ^{AN}	Souffre de TLE-x	10
Résistance aux agents	+1 vs path. ou tox.	5	Virtuality person. ^{UW}	Social - 1 / n	5 à 15
Pathogènes / Toxines	+1 vs path. et tox.	10	Wild technom. ^{UW} (T)	Voir UW p.38	10
Resonance bond ^{UW}	Lien avec sprite	5 x P			
Survivant	+1 case / n (max. 3)	5 x n			
Synthetic sympathy ^{UW}	Social IA +2	10			
Technomancien	Résonance=1, Tech	5			
Territoire	Compétences +2	5			
Tripes	+2 vs peur&intimida°	5			
Type O System ^{AN}	Bioware basique Δ	30			
Wild Card Nano Prototype ^{AN}	Nanoware 3 prog.	30			

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

MO : La Magie des Ombres

AL : Arsenal (VO uniquement)

H : pour les hackers et technomanciens

M : seulement pour magicien ou adepte mystique

N : pas pour magicien, adepte mystique ou adepte

T : seulement pour les technomanciens

AN: Augmentation (VO uniquement)

UW : Unwired (VO uniquement)

REPUTATION

Réputation = 0 (= karma gagné / 10, arrondi au supérieur) (max. = Charisme)

Rumeur = 0 +/- un point par trait suivant

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

+1 : Asocial, Dépendance, Écorché, Gremlins, Hostilité des esprits, Incompétent, Infirmé, Malchanceux,

Paralysie au Combat, Poseur elfe, Poseur ork, Sauvageon, SINer Criminel

Renommée = Réputation + Rumeur

COMPETENCES ACTIVES

COMBAT

Arme à distance exotique (Agi)

Défaut : oui

ARMES A FEU

Armes automatiques (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Carabines, Fusils d'assaut, Mitraillettes, Pistolets Mitrailleurs

Fusils (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Shotguns, Fusils de précision, Fusils de sport

Pistolets (Agi)

Défaut : oui

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

Armes de jet (Agi)

Défaut : oui

Spé. : En chandelle (grenades), Couteaux de Lancer, Directes, Shuriken

Armes lourdes (Agi)

Défaut : oui

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

Arme de mêlée exotique (Agi)

Défaut : oui

Armes de trait (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Arbalètes, Arcs, Fronde

COMBAT RAPPROCHE

Armes Contondantes (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Bâtons (à deux mains), Marteaux, Matraques, Parade

Armes Tranchantes (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Couteaux, Épées, Haches, Lames cyberimplantées, Parade

Combat à Mains Nues (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Arts Martiaux, Cyber-implants, Immobilisation, Parade

Esquive (Réa)

Défaut : oui

Spé. : Combat au corps à corps, Combat à Distance

MAGIE

Analyse astrale (Int)

Défaut : non

Spé. : Lecture d'aura, Psychométrie, Signatures astrales, Type d'aura (Métahumains, Esprits, Focus, Runes de garde...)

Arcana (Log) *

Défaut : non

Spé. : Conception de sort (catégorie), de focus (type), Formule d'esprit allié, esprit libre

Combat astral (Vol)

Défaut : non

Spé. : Type de focus ou d'adversaire

CONJURATION

Banissement (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 (Mag) *

Défaut : non

Spé. : Création d'artéfact, Alchimie, Préparation de réceptacle

SORCELLERIE

Contresort (Mag)

Défaut : non

Spé. : Catégorie de sort

Lancement de sorts (Mag)

Défaut : non

Spé. : Catégorie de sort

Lancement de sorts rituels (Mag)

Défaut : non

Spé. : Catégorie de sort

PHYSIQUE

ATHLETISME

Course (For)

Défaut : oui

Spé. : Course de fond, Milieu naturel, Sprint, Milieu urbain

Escalade (For)

Défaut : oui

Spé. : Assuré, Libre, Rappel, Type d'environnement (Falaises, Glace, Bâtiment...)

Gymnastique (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Équilibre, Réception de chute, Danse, Roulades, Saut

Natation (For)

Défaut : oui

Spé. : Endurance, Sprint

Évasion (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Type de lien (Bracelets, Corde, Colson...)

PLEIN AIR

Navigation (Int)

Défaut : oui

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

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...

FURTIVITE

Déguisement (Int)

Défaut : oui

Spé. : Camouflage, Cosmétique, Théâtral, Tridéo

Escamotage (Agi)

Défaut : oui

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

Filature(Int)

Défaut : oui

Spé. : Planques, Semer, Suivre

Infiltration (Agi)

Défaut : oui

Spé. : Urbaine, en Véhicule, en Milieu naturel, moyen de détection

(DéTECTEURS de mouvements, de pression, Thermiques...)

Parachutisme (Con)

Défaut : oui

Spé. : HALO, Basse Altitude, Chute libre, Ouverture automatique

Perception (Int)

Défaut : oui

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

Plongée (Con)

Défaut : oui

Spé. : Appareillage pour respiration liquide, Bouteilles standard, Extraction d'oxygène, Mélange gazeux, Plongée en apnée, par condition (Arctique, en Grotte, Commerciale, Militaire...)

RESONANCE

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

SOCIAL

Enseignement (Cha)

Défaut : oui

Spé. : catégorie de compétences ou connaissances

INFLUENCE

Escroquerie (Cha)

Défaut : oui

Spé. : Baratin, Imposture, Séduction,

Étiquette (Cha)

Défaut : oui

Spé. : Haute société, Gang, Mafia, Église Catholique, Corporations, Médias, Goblin Rock ...

Leadership (Cha)

Défaut : oui

Spé. : Test de tripes, Moral, Persuasion, Stratégie, Tactique

Négociation (Cha)

Défaut : oui

Spé. : Diplomatie, Marchandage, Déceler les motivations

Intimidation (Cha)

Défaut : oui

Spé. : Interrogation, Mentale, Physique, Torture

TECHNIQUE

Armurerie (Log)

Défaut : oui

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

Art (Int)

Défaut : oui

Spé. : Guitares, Menuiserie, Peinture, Sculpture...

BIOTECH

Cybertechnologie (Int)

Défaut : non

Spé. : Bioware, Céphalaware,

Membres cybernétiques, Nanoware, Somatoware
Médecine (Log)
 Défaut : non
 Spé. : Chirurgie esthétique, Soins Intensifs, Chirurgie implantatoire, Soins Magiques, Culture d'organes, Chirurgie traumatologique
Premiers Soins (Log)
 Défaut : oui
 Spé. : Brûlures chimiques, Blessures de combat, Sportives, Chocs Électriques...

ÉLECTRONIQUE

Hardware (Log)
 Défaut : non
 Spé. : type d'appareil
Informatique (Int)
 Défaut : non
 Spé. : selon programme, type d'appareil
Recherche de données (Log)
 Défaut : non
 Spé. : source, Type de données
Software (Log)
 Défaut : non
 Spé. : utilitaires spécifiques

Chimie (Log) ^x
 Défaut : oui
 Spé. : composés, drogues, toxines

Explosifs (Log)
 Défaut : oui
 Spé. : Commerciaux, Plastic, Improvisés, Désamorçage

Falsification (Agi)

Défaut : oui
 * : compétence de Street Magic

Spé. : Contrefaçon, Crédittubes, Papiers, Fausses identités, Retouche d'images...

MECANIQUE

Mécanique aéronautique (Log)
 Défaut : non
 Spé. : Aérospatiale, Ballons, Rotors, Voilure fixe, Voilure orientable, Poussée vectorielle...
Mécanique automobile (Log)
 Défaut : non
 Spé. : Anthropomorphes, Chenilles, Glisseurs, à roues
Mécanique industrielle (Log)
 Défaut : non
 Spé. : Systèmes d'alimentation électrique, Hydraulique, Robotique, Structurale, Soudure
Mécanique nautique (Log)
 Défaut : non
 Spé. : Bateaux à moteur, Navires, Sous-marins, Voiliers

PIRATAGE

Cybercombat (Log)
 Défaut : oui
 Spé. : type d'adversaire
Guerre électronique (Log)
 Défaut : oui
 Spé. : Brouillage, Cryptage, Communications, Senseurs
Hacking (Log)
 Défaut : oui
 Spé. : selon programme, type d'appareil

Serrurerie (Agi)

Défaut : oui
 Spé. : Type (Combinaison, ^x : compétence de Arsenal

Cylindre, A Goupilles...)

PILOTAGE

Anthropomorphes (Réa)
 Défaut : non
 Spé. : Bipodes, Quadripodes, Opérations à distance
Appareils spatiaux (Réa)
 Défaut : non
 Spé. : Espace Profond, Lancement, Opérations à distance, Semi-balistiques, Suborbitaux
Appareils volants (Réa)
 Défaut : non
 Spé. : Plus légers que l'air, Opérations à distance, Rotors, Poussée vectorielle, Voilure fixe, Voilure orientable
Armes de véhicules (Agi)
 Défaut : oui
 Spé. : Balistique, Canons, Armes à énergie, Missiles guidés, Roquettes
Véhicules aquatiques (Réa)
 Défaut : non
 Spé. : Bateaux à Moteur, Navires, Opérations à distance, Sous-marins, Voiliers
Véhicule exotique (Réa)
 Défaut : non
Véhicules terrestres (Réa)
 Défaut : non
 Spé. : Aéroglosses, à Chenilles, Motos, Opérations à distance, à Roues

CONNAISSANCES

ACADEMIQUES (Log)

Histoire (Amérique, Europe, Asie, Antiquité, Moyen-âge, Moderne...)

Littérature (France, Angleterre, XVII^e, SF, Poésie, Roman...)

Économie (Micro-économie, Macro-économie...)

Biologie (Anatomie, Microbiologie, Parazologie, Physiologie...)

Chimie (Industrielle, Inorganique, Organique, Pharmaceutique...)

DE LA RUE (Int)

Gangs de Seattle (Halloweeners, Anciens, Brain Eaters, 405 Hellhounds...)

Politique des UCAS (Congrès, Président, État, Groupe de lobbying, Parti Politique...)

Ares Macrotechnology (Damien Knight, Ares Space, Ares Arms, Activités à Seattle)

Triades de Hong-Kong (Lotus Jaune, Dragon Rouge...)

Sociétés de Sécurité (Lone Star, Knight Errant, Hard Corps, Seattle Sec Corps...)

PROFESSIONNELLES (Log)

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

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

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

Militaire (Armée, Marine, Aviation, 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 (Goblin Rock, Powernoise, Rockabilly, Synthcore, WizPunk...)

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

Sports (Base-ball, Combat Biking, Football Américain, Hockey, Lutte, Football, Urban Brawl ...)

Drogues des rues (BTLs, Cram, Deepweed, Novacoke, Spike...)

Vins (Californiens, Elfes, Français, Vignes...)

LANGUES (Int)

Spé. : Lire/Écrire, Parler, dialecte, jargon(Argot Urbain, Jargon Juridique, Jargon Hacker, Jargon Magot, Trog (Underground Ork de Seattle), Jargon Militaire ...)

Langage classique (anglais, français, allemand, espagnol, japonais...), Sperethiel, Or'Zet, Sami, Swahili, Aztlan

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

AMELIORER SON PERSONNAGE

Nouveau	Coût	Amélioration	Coût
Nouvelle spécialisation	2	Améliorer une connaissance / langue de 1	Nouv. Ind.
Nouvelle connaissance / langue	2	Améliorer une compétence active de 1	Nouv. Ind. x 2
Nouvelle compétence active	4	Améliorer un groupe actif de 1	Nouv. Ind. x 5
Nouveau groupe actif	10	Améliorer un attribut de 1	Nouv. Ind. x 3
Nouvelle qualité positive	PC x 2	Supprimer une qualité négative	PC x 2
Nouveau sort	5	Améliorer une forme complexe de 1	Nouv. Ind.
Nouvelle forme complexe	2		