

CRÉATION 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	RÉA	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 SPÉCIAUX

Initiative = Réaction + Intuition

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

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

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

COMPÉTENCES

Une compétence active / 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) x 3 PC de connaissances gratuits. 1 PC par point de connaissance. 2 PC par point supplémentaire, (Intuition + Logique) x 3 max. Langue natale d'office (indice = N)

Spécialisation en connaissance : 1 point par spécialisation

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

RESSOURCES MATÉRIELLES

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 1 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)			DÉFAUTS (MAX. -35 PC)		
DESCRIPTION	EFFETS	PC	DESCRIPTION	EFFETS	PC
Adepte	Magie=1, Adepte	5	Allergie	2 / 7 + 3 / 8 / 13	5 à 20
Adepte mystique	Magie=1, Ad. My.	10	Asocial	Comp soc x2, seuil+1	20
Affinité avec les esprits		10	Accro augmenta° AU		10
Affinité synthétiques UW	Social IA +2	10	Accro aux médias UW	Voir UW p.37-38	5 à 30
Ambidextre		5	Balise astrale (A)	Détection +2	5
Apparence humaine (B)		5	Bruit d'impl. mystér. AU	-2 pour entendre	5
Aptitude	Max. compétence=7	10	Cyberpsychose AU	Ess<1 ; -2 comp. Social	10
Art Martial AL	1 avantage / niv.	5 à 20	Dépendance	5, 10, 20 ou 30	5 à 30
Attribut exceptionnel	Max. Att. P ou M +1	20	Dépendance aux focus MO	5, 10, 20 ou 30	5 à 30
Bavard UW	Social AR & VR +2	5	Données repérables UW	Rech mat sur pj +2 / n	5 à 15
Biocompatibilité AU	Ess -10% 1 cyber	10	Écorché	Vol -2 vs CIN/BTL	5 (10H)
Bon codeur	+2 ac° matrice	10	Épilepsie lobe temp. AU	Souffre de TLE-x	10
Caméléon astral (A)	Sign / 2 ; P° A -2	5	Geas MO	Limita° utilisa° magie	10
Chanceux	Max. Edge +1	20	Gremlins	Compl° -1/n max4	5 x n
Concentration accrue (M)	Drain +1 dé / niv.	10-20	Hostilité des esprits	1 type d'esprit haineux	10
Contorsionniste	Évasion +2	5	Handicapé réalité UW	Social physique -1	5
Dur à cuir	Résistance dégâts +1	10	Immunodéficience	Résist. Maladies -2	5
Empathie animale	+2 ctrl animaux	10	Immunodépression	Ess. Cyberware x2	15
Endurance à la douleur	Pas malus 1 case / n	5 x n	Immunodéf. Impl. AU	-2 CON maladies, etc.	10
Esprit mentor		5	Implant buggé AU	Compl° -1/n max4	5 x n
Esprit/Sort Exclusif MO (M)	1 sort ou 1 esprit	5	Impl. maint. import. AU	1 / sem. : entretien	5
Éveil latent MO (M)	Mage potentiel	5	Incompétent	1 comp inutilisable	5
Génétiquement conçu AU	1 modif. Gen. -20%	5	Infirmes	Comp. phys. x 2	20
Guérison rapide	Guérison + 2	10	Intolérance nano AU	Dégrada° : 1 / 4 j	5
Hacking intuitif UW	Prog dispensable	5	Magicien spécialisé MO (M)	Capacités mag réduites	5 ou 10
Héritage génétique AU	1 modif gen. gratuite	10	Malchanceux	Edge : 1d6, inv./1	20
Immunité naturelle	Naturelle-synthétique	5-15	Mal du Simsens	-2 AR, VR, simsens	5 (10H)
Lien ténu	Sorc. Rituelle -3	10	Maudit MO (M)	Compl° -1/n max4	5 x n
Magicien	Magie=1, Magicien	15	Mauvais codeur	Ac° Matrice -2	5
Mémoire Photographique	Mémoire : seuil -1	10	Monstre génétique AU	-3 Social ; +2 Intimida°	10
Mr Tout-Le-Monde	-2 pour retrouver	10	Paralysie en combat	1° init : Ini/2...	20
Nano-prototype Jocker AU	Nanoware 3 prog.	30	Personnalité virt. UW	Social -1 / n	5 à 15
Obscur UW	Rech mat sur pj -2	5	Poseur elfe (C)		5
Pacte de résonance UW	Lien avec sprite	5 x P	Poseur Ork (E)		5
Pacte spirituel MO	Pacte esprit libre	5 x P	Primitif	Incompétent connaiss.	20
Parangon UW (T)	Voir UW p.149	5	Sensibilité à la douleur	-1/3 cases ⇔ -1/2	10
Perception astrale MO (M)	Vision astrale	5	SINner	Normal / criminel	5 / 10
Plus que métahumain UW	Plonger = ac° auto	5	SIPA UW	Perception -1 / n	5 à 15
Première Impression	+2 social 1° fois	5	Surcharge organisme AU	temps soins x2 + fatig.	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	Techn. sauvage UW (T)	Voir UW p.38	10
Résistance aux agents	+1 vs patho. ou tox.	5			
Pathogènes / Toxines	+1 vs patho. et tox.	10			
Survivant	+1 case / n (max. 3)	5 x n			
Système de type 0 AU	Bioware basique Δ	30			
Technomancien	Résonance=1, Tech	5			
Technomancien latent UW	Peut devenir techn.	5			
Territoire	Compétences +2				
Tripes	+2 vs peur&intimida°	5			

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

MO : La Magie des Ombres

AL : Arsenal

AU: Augmentations

UW : Unwired – la Matrice 2.0

RÉPUTATION

Crédibilité = 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, Infirmes, Malchanceux, Paralysie au Combat, Poseur elfe, Poseur ork, Sauvageon, SINer Criminel

Renommée = Réputation + Rumeur

COMPÉTENCES ACTIVES

COMBAT

Arme à distance exotique (Agi)

Défaut : oui

ARMES À 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, Revolvers, 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 RAPPROCHÉ

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...)

Arcanes (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 d'arme 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

ATHLÉTISME

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...

FURTIVITÉ

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...)

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

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...

Chimie (Log) [⊠]
 Défaut : oui
 Spé. : composés, drogues, toxines

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

ÉLEVAGE [@]

Animaux (Int)
 Défaut : oui
 Spé. : type d'animal de situation

Dressage (Int)
 Défaut : oui
 Spé. : type d'animal

Médecine vétérinaire (Log)
 Défaut : non
 Spé. : type d'animal

Monte (Réa)
 Défaut : oui
 Spé. : animal ou style de monte

Explosifs (Log)

* : compétence de La Magie des Ombres

Défaut : oui
 Spé. : Commerciaux, Plastic, Improvisés, Désamorçage

Falsification (Agi)
 Défaut : oui
 Spé. : Contrefaçon, Crédittubes, Papiers, Fausses identités, Retouche d'images...

MÉCANIQUE

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, Structurelle, 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, 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, Rockettes

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. : Aéroglesseurs, à Chenilles, Motos, Opérations à distance, à Roues

⊠ : compétence d'Arsenal

@ : compétences de Créatures du 6^{ème} Monde

CONNAISSANCES

ACADÉMIQUES (Log)
Histoire (Amérique, Europe, Asie, Antiquité, Moyen-age, 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, Aztecknology, 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...)

AMÉLIORER 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
Nouvel avantage	PC x 2	Supprimer un défaut	PC x 2
Nouveau sort	5	Améliorer une forme complexe de 1	Nouv. Ind.
Nouvelle forme complexe	2		