

RÉCAPITULATIF DE CRÉATION DE PERSONNAGE



ÉTAPE 1 : NIVEAU DE JEU (P. 56)

Déterminez le Niveau de jeu avec votre meneur : Ganger, Runner ou Runner d'élite.

ÉTAPE 2 : CONCEPT DU PERSONNAGE (P. 57)

Nommez votre personnage, écrivez son histoire, et définissez-le dans les grandes lignes (cf. page 3 pour des suggestions) en lui allouant :

- 5 Mots-clés : métatype, origines, (ancien) métier, langues, hobbies, connaissances professionnelles
- 4 Comportements : règles de conduite, traits de caractère, motivations
- 6 Répliques
- Personnage **Éveillé** ou **Émergé**, coûte un à deux points d'Atout (cf. les notes sur les lanceurs de sorts en bas à droite du document).

ÉTAPE 3 : MÉTATYPE (P. 59)

Choisissez le métatype de votre personnage et notez les modificateurs que cela lui confère :

- **Humain** : Chance +1, +1 point de compétence
- **Elfe** : Agilité +1, Charisme +1
- **Nain** : Force +1, Volonté +1
- **Ork** : Force +2
- **Troll** : Force +2, Armure +3, -1 point de compétence

ÉTAPE 4 : ATTRIBUTS, MONITEURS ET DÉFENSE (P. 59)

Les personnages commencent avec un score de 1 dans chaque attribut (Force, Agilité, Volonté, Logique et Charisme), ajusté par le modificateur de métatype et conformément aux limites du tableau suivant :

MÉTATYPE	FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
Humain	6	6	6	6	6	7
Elfe	6	7	6	6	8	6
Nain	8	6	7	6	6	6
Ork	8	6	6	6	5	6
Troll	10	5	6	5	4	6

La Chance est augmentée à la fin de l'étape 6.

Répartissez un nombre de points selon le Niveau de jeu choisi :

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
12	16	20

Calculez la taille de vos moniteurs de condition et votre défense au combat :

- **Physique** = 8 + (FOR/2) cases, arrondi au supérieur.
- **Étourdissant** = 8 + (VOL/2) cases, arrondi au supérieur.
- **Défense** = AGI + LOG

ÉTAPE 5 : COMPÉTENCES (P. 60 ET 2^E PAGE DU DOC)

Choisissez jusqu'à 5 compétences (voir la liste page suivante) et répartissez un nombre de points selon le Niveau de jeu choisi :

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
10	12	14

L'indice minimum pour une compétence est de 1, et la valeur maximum à la création est de 5 (6 pour les Runners d'élite).

Pensez à ajuster ce nombre si vous êtes Humain ou Troll. Le choix de votre **Armure (étape 9)** pourra aussi influencer sur votre nombre de points de compétences.

Vous avez également la possibilité de sélectionner une unique **Spécialisation** (voir au dos) pour 1 point de compétence (la compétence associée doit être d'indice 2 minimum).

Choisissez ensuite, gratuitement, une **Connaissance** (en gardant en tête que les Mots-clés jouent aussi le rôle de Connaissance). Des exemples sont donnés page suivante.

ÉTAPE 6 : ATOUTS, ESSENCE ET CHANCE (P. 62 ET 3^E PAGE DU DOC)

Choisissez jusqu'à six Atouts (5 points max par Atout à la création) et répartissez un nombre de points d'Atouts selon le Niveau de jeu choisi :

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
6	10	14

La création d'Atout se trouve p. 63 et le catalogue p. 67.

Vous pouvez utiliser vos points d'Atouts pour les avantages suivants :

- Être **Éveillé** (1 ou 2 points) ou **Émergé** (2 points)
- **Contacts supplémentaires** (1 point pour 2 contacts)
- **Armes supplémentaires** (1 point pour 2 armes)
- **Augmenter sa Chance** (1 point par point de Chance)

Note : quel que soit le nombre ou la combinaison d'Atouts, les modificateurs qu'ils procurent ne peuvent dépasser les valeurs suivantes :

- +/- 3 dés
- 3 relances d'échecs
- 3 relances de réussites adverses
- 9 points d'Armure

Calculez l'Essence et appliquez les malus associés :

ESSENCE	EFFET
Essence 5,5 - 6	Pas d'effet négatif
Essence 3,5 - 5	-1 dé Magie, Résonance et pour soigner le personnage
Essence 1,5 - 3	-2 dé Magie, Résonance et pour soigner le personnage
Essence 0,5 - 1	-3 dé Magie, Résonance et pour soigner le personnage

Les points restants sont automatiquement transférés à la **Chance** jusqu'au maximum autorisé (cf. tableau ci-contre à gauche).

ÉTAPE 7 : TRAITS (P. 70 ET 3^E PAGE DU DOC)

Choisissez deux Avantages et un Défaut pour votre personnage.

ÉTAPE 8 : CONTACTS (P. 71)

Choisissez un nombre de contacts pour votre personnage selon le Niveau de jeu.

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
1	2	3

Vous pouvez également acheter des contacts supplémentaires en dépensant un point d'Atouts pour deux contacts.

ÉTAPE 9 : ARMURE (P. 71)

Choisissez l'Armure de départ de votre personnage :

- Armure légère : Armure 6, +1 point de Compétences
- Armure moyenne : Armure 9
- Armure lourde : Armure 12, -1 point de Compétence

ÉTAPE 10 : ARMES (P. 72)

Choisissez un nombre d'armes pour votre personnage selon le Niveau de jeu.

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
1	2	3

Vous pouvez également acheter des armes supplémentaires en dépensant un point d'Atouts pour deux armes.

ÉTAPE 11 : ÉQUIPEMENT (P. 74)

En plus de votre Armure, de vos armes et de votre commlink, vous pouvez choisir un certain nombre de pièces d'équipement selon le Niveau de jeu.

GANGER	RUNNER	RUNNER D'ÉLITE
3	4	5

NOTES SUR LES LANCEURS DE SORTS

Il existe plusieurs types de lanceurs de sort. Ce qu'il faut retenir, c'est :

- qu'un **Adepte (ou mystique)** n'a pas de perception astrale (Atout de niveau 1) et n'est pas capable de se projeter dans l'espace astral.
- qu'un **Magicien spécialisé** ne peut pas se projeter dans l'espace astral.

Magicien (2 points d'Atout) : Sorcellerie, Conjuración, perception et projection astrales

Magicien spécialisé (1 point d'Atout) : Sorcellerie ou Conjuración au choix, perception astrale (uniquement)

Adepte mystique (2 points d'Atout) : Sorcellerie, Conjuración, pouvoirs d'adepte

Adepte (1 point d'Atout) : pouvoirs d'adepte

Les **mages hermétiques** invoquent des esprits de l'Air, de l'Eau, du Feu, de la Terre et de l'Homme (p. 191).

Les **chamans** sont des **Magiciens** qui invoquent des esprits de l'Homme, des Bêtes, de l'Air, de l'Eau et de la Terre (p. 191).

LISTE DES COMPÉTENCES ET DE LEURS SPÉCIALITÉS

La liste suivante fournit quelques exemples de spécialités que chaque compétence propose.

FORCE

Athlétisme : course, escalade, natation, saut.

AGILITÉ

Acrobaties : contorsion, gymnastique, se défaire de ses liens.

Armes à feu : fusils, mitraillettes, pistolets, shotguns.

Armes à projectiles : arcs, arbalètes, armes de jet et certaines attaques de créatures.

Armes de véhicules : armes montées sur véhicule ou sur drone, armes montées sur pivot.

Armes lourdes : canons d'assaut, lance-grenades, lance-missiles, mitrailleuses.

Corps à corps : combat à mains nues, avec armes de mêlée, arts martiaux.

Furtivité : crochetage (serrures mécaniques), discrétion, escamotage, semer une filature.

Véhicules divers : avions, bateaux, et tout ce qui se déplace ailleurs que sur terre.

Véhicules terrestres : voitures, motos, camions, drones à roues et chenilles et même tanks.

VOLONTÉ

Combat astral* : combat astral. Espace astral uniquement.

Corps à corps : associé à la Volonté uniquement pour combattre les esprits.

Conjuration* : invoquer et bannir les esprits.

Sorcellerie* : lancement de sort, contresort, magie rituelle, enchantement.

Survie : jeûne, orientation, survie dans la nature.

**Personnages Éveillés uniquement, utilisation impossible sans indice.*

LOGIQUE

Biotech : cybertechnologie, médecine, premiers soins.

Électronique : logiciels, matériel électronique (dont crochetage de maglock, etc.), réparation de cyberdeck.

Hacking : cybercombat, piratage informatique.

Ingénierie : explosifs, réparation d'armures, drones, véhicules.

Pistage : filature, pistage matriciel, pistage physique.

Technomancie : compilation et décompilation de sprites, tissage de formes complexes. *Émergés uniquement, utilisation impossible sans indice.*

CHARISME

Animaux : domptage, entraînement, monte.

Comédie : déguisement, escroquerie, imposture.

Étiquette : diplomatie, discrétion sociale, se fondre dans une sous-culture.

Intimidation : influence, interrogatoire, torture.

Négociation : contrats, corruption, marchandage.

EXEMPLES DE CONNAISSANCES

Les Connaissances représentent les concepts, les idées que votre personnage connaît. Elles n'ont pas d'indice, et ne sont généralement pas utilisées lors de tests : elles servent à étendre les possibilités narratives plutôt que de façon mécanique. Les Mots-clés peuvent aussi faire office de Connaissances (si vous êtes un rigger, vous vous y connaissez en drones).

ENVIRONNEMENTS, LIEUX

Associations caritatives locales

Barrens de Puyallup

Boîtes de nuit accueillantes envers les éveillés

Centres médicaux locaux

Diffuseurs matriciels pirates

Planques

Quartiers locaux

Repaires de mercenaires

US ET COUTUMES, MILIEUX

Connaissance des dragons

Conseil corporatif pueblo

Corporations opérant dans les NAO (Nations des Américains d'origine)

Forces de l'ordre locales

Gangs des rues

Identification des gangs

Ombres de Seattle

Pègre locale

Relations publiques corporatistes

CULTURE

Alcools fins

Cuisine

Culture elfe

Haute couture

Histoire des Américains d'origine

I.A. sauvages

La brume

Motos

Mythologies du monde

Procédures de sécurité

Procédures de sécurité

Psychologie

Résonance

Systèmes de sécurité

PROGRESSION DES PERSONNAGES

Toutes les progressions se paient en points de Karma. Ces points sont définis par le scénario.

Pour les scénarios des éditions précédentes, on peut considérer :
1 point de Karma = 2000 Nuyens

Améliorer un attribut : nouvel indice ×2

Apprendre une nouvelle compétence : 2

Améliorer une compétence : nouvel indice (max : 12)

Ajouter une spécialisation : 2

Compétence à 2 mini sans spécialisation. Fournit +2 dés si applicable.

Augmenter un Atout : nouveau niveau

Apprendre un nouvel Atout :

- Niveau 1 : 1 pt
- Niveau 2 : 3 pts (1 + 2)
- Niveau 3 : 6 pts (1 + 2 + 3)
- Niveau 4 : 10 pts (1 + 2 + 3 + 4)
- Niveau 5 : 15 pts (1 + 2 + 3 + 4 + 5)

Se débarrasser d'un défaut : 6

Gagner un contact : 2

Améliorer son Armure : 3 pts pour 3 cases (max : 15 cases)

Acheter une nouvelle arme : 2

Personnaliser son arme : 3

- *Précision (+1 dé)*
- *Létalité (VD +1)*
- *Portée (réduire 1 malus de portée de 1)*
- *Spécial (effet narratif)*

Acheter de l'équipement : 1 pt pour 2 équipements (sauf véhicules, p. 75)

LES ATOUTS

Voici quelques atouts additionnels disséminés dans les personnages prétrés (p. 80 à 145). Ils complètent ceux se situant aux pages 63 à 69 et suivent la procédure de création décrite pages 63 à 66.

CYBERWARE

Griffes rétractables (p. 95), Atout niveau 2 :

Dommages Physiques

Queue balancier (p. 117), Atout niveau 3 :

+2 dés aux tests d'Athlétisme

BIOWARE

Amplificateur synaptique, (p. 137), Atout niveau 3 :

+1 point d'Anarchy par Scène.

Tonification des bras (p. 95), Atout niveau 4 :

2 relances sur les tests d'Agilité liés aux bras

CYBERDECKS

Cyberdeck Hermes Chariot (p. 93), Atout niveau 4 :

Firewall 1, Moniteur de condition matriciel 9, 2 programmes, 1 relance sur les tests d'actions matricielles

Cyberdeck Shiawase Cyber-4 (p. 109), Atout niveau 4 :

Firewall 2, Moniteur de condition matriciel 9, 1 programme, 1 relance sur les tests d'actions matricielles

Cyberdeck Shiawase Cyber-5 (p. 33), Atout niveau 5 :

Firewall 3, Moniteur de condition matriciel 9, 2 Programmes, 1 relance sur les tests d'actions matricielles

DRONES

Drones Horizon Flying-Eye (p. 103), Atout niveau 2 :

2 minidrones, 1 Déplacement par drone, Blindage 3, Résistance 0, Mobilité 3, Autopilote 6, Furtivité +4 dés, volants

SORTS (ÉVEILLÉS UNIQUEMENT)

Perception astrale (maison), Atout niveau 1 :

Permet à un Adepte ou un Adepte mystique de voir dans l'astral (règles p. 161), mais pas de se projeter.

Réparation, Sort d'effet (p. 135), Atout niveau 2 :

Fait récupérer une case de Blindage ou moniteur de condition à un véhicule ou un objet par succès sur un test simple de Sorcellerie + VOL.

ÉQUIPEMENTS

Harley-Davidson Scorpion (p. 103), Atout niveau 2 :

Moto, Blindage 12, Résistance 2, Mobilité 2, Autopilote 6, avec fusil d'assaut sur monture

Manteau renforcé sur mesure (p. 121), Atout niveau 4 :

Équipement, détecte les signaux sans-fil, -3 dés pour repérer les objets cachés (Poches dissimulées, scanner de fréquence).

SPÉCIAL

Confiance des esprits (p. 91), Atout niveau 2 :

Spécial, les esprits invoqués par le personnage acceptent des ordres d'autres personnes.

Peur (p. 129), Atout niveau 3 :

Spécial, +2 dés pour les tests d'Intimidation.

LES TRAITS

Voici quelques traits additionnels disséminés dans les personnages prétrés (p. 80 à 145). Ils complètent ceux se situant aux pages 70 et 71.

ATOUTS

Affinité astrale (P. 115) : +2 dés pour les tests de perception liés à la magie ou l'astral

Concentration accrue (P. 123) : Peut maintenir deux sorts simultanément.

Connait les sangs bleus (P. 107) : +1 dé pour toutes les actions pour nuire à la noblesse

Esprit mentor (Tueur de dragons) (P.134) : +1 dé pour les sorts de combat, 1 relance sur les tests de Corps à corps.

DÉFAUTS

Accro à l'adrénaline (P. 133) : doit réussir un test moyen de VOL + LOG pour ne pas prendre la voie la plus dangereuse.

Crainte de se perdre dans l'astral (P. 115) : -2 dés en Projection astrale (*pré-requis Éveillé Magicien*).

Haine de la noblesse (P. 107) : doit dépenser 1 point d'Anarchy pour ne pas entreprendre une action contre la noblesse

Médecin ! (P. 142) : doit dépenser un point d'Anarchy pour ne pas soigner un ami blessé (une fois le combat terminé).

Paranoïa (P. 95) : doit relancer 1 succès sur tous les tests sociaux.

Phobie : -2 dés à tous vos tests quand vous êtes en présence de la source de votre phobie, à la discrétion du MJ.

Entomophobie (P. 123) : -2 dés en présence d'insectes

Phobie (forces de l'ordre) (P. 129) : -2 dés pour tous les tests en présence de forces de l'ordre

QUE FAIRE DANS LES OMBRES ?

Voici les principaux stéréotypes de shadowrunners, les Atouts et Traits indispensables pour les incarner.

ADEPTE

L'adepte est un éveillé qui utilise la magie pour augmenter ses capacités physiques. Ils sont synonymes d'action et de camouflage. Il ne peut pas (de base) interagir avec l'espace astral.

Atouts : Adepte (Éveillé à 1 pt), pouvoirs d'adepte (1 à 4 pts)

Atout suggéré : Perception astrale (1 pt)

ADEPTE MYSTIQUE

L'adepte mystique suit la «Voie du magicien». Il connaît les pouvoirs d'adepte, mais sait aussi invoquer les esprits et lancer des sorts, mais pas (de base) interagir avec l'espace astral.

Atouts : Adepte mystique (Éveillé à 2 pt), pouvoirs d'adepte (1 à 4 pts), sorts de combat et d'effet (1 à 5 pts)

Atout suggéré : Perception astrale (1 pt)

CHAMAN

Le chaman est un éveillé qui pense que la magie est liée à la nature. Il peut lancer des sorts, lier des esprits, percevoir et se projeter dans l'astral.

Atouts : Magicien (Éveillé à 2 pt), sorts de combat et d'effet (1 à 5 pts)

Atouts suggérés : Focus (2 à 4 pts), Confiance des esprits (2 pts)

Traits suggérés : Esprit mentor, Affinité avec les esprits

DECKER

Le spécialiste de la Matrice en Réalité Augmentée (RA) ou en Réalité Virtuelle (RV). Il la parcourt grâce à son cyberdeck et ses programmes. Ce sont les experts du cybercombat.

Atouts : Datajack (Essence -1, 2 pts), Cyberdeck (1 à 5 pts)

Atouts suggérés : plusieurs Programmes (2 à 4 pts)

Traits suggérés : Bon codeur, Cybercombattant

FACE

Le spécialiste des relations humaines et le porte-parole de l'équipe. Il connaît tout le monde et dégote les infos et les runs avec M. Johnson.

Atout : Pheromones optimisées (Essence -0,5, 3 à 5 pts)

Atout suggéré : Esprit d'équipe (2 pts)

MAGE (MAGICIEN HERMÉTIQUE)

Le mage est un éveillé qui voit la magie de manière lettrée et scientifique. La magie est savoir et structure. Il peut lancer des sorts, lier des esprits, percevoir et se projeter dans l'astral.

Atouts : Magicien (Éveillé à 2 pt), sorts de combat et d'effet (1 à 5 pts)

RIGGER

Las des véhicules et des drones. Ils sont capables de plonger dans leurs jouets et de devenir les yeux et les oreilles du groupe. Les riggers qui aiment voyager sont souvent des *contrebandiers* et les as de la bricole sont appelés *techos*.

Atouts : Câblage de contrôle de véhicule (Essence -1, 3 à 5 pts) ou Commande de console de Rigger (2 à 4 pts)

Atout suggéré : Drones (1 à 5 pts).

SAMOURAÏ DES RUES

Des muscles gavés au cyberware, boostés aux implants, des machines à tuer. Certains se disent gardes du corps, mercenaires, tueurs professionnels, mais c'est du pareil au même.

Atouts : plusieurs Cyberwares (perte d'Essence variable, 1 à 5 pts)

TECHNOMANCIEN

Un type de hacker un peu particulier. Apparu depuis peu, il n'a pas besoin de cyberdeck et parcourt la Matrice par la seule puissance de son esprit.

Atouts : Émergé (2 pts), diverses Formes complexes (1 à 5 pts)

Traits suggéré : Bon codeur, Cybercombattant