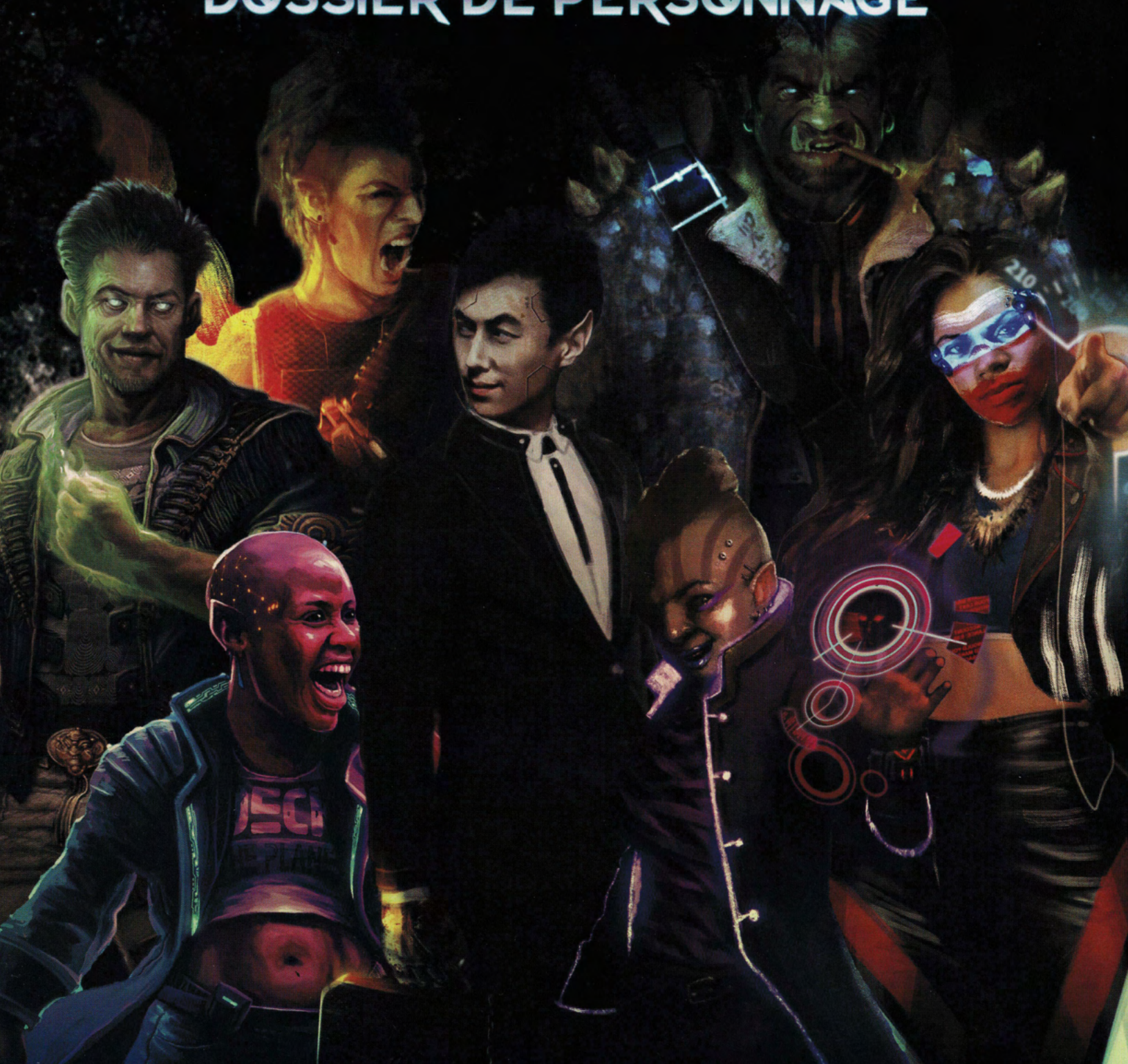




SHADOWRUN

DOSSIER DE PERSONNAGE



ACTIONS

ACTIONS	TYPE	ACTIONS MATRICIELLES	TYPE		
Ajuster (I)	min	Brouiller des signaux (I) (p. 181)	MAJ	Se débrancher (I) (p. 185)	MAJ
Assister (L)	MAJ	Changer de mode d'interface (I) (p. 182)	min	Sonder l'accès (I) (p. 186)	É(1 min.)
Attaquer (I)	MAJ	Changer son icône (I) (p. 182)	min	Traquer une icône (I) (p. 186)	MAJ
Attaquer depuis un couvert (I)	min	Contrôler un appareil (I) (p. 182)	MAJ	Utiliser une backdoor (I) (p. 186)	MAJ
Attaques multiples (I)	min	Crypter un fichier (I) (p. 182)	MAJ		
Bloquer (L)	min	Décrypter un fichier (I) (p. 182)	MAJ	ACTIONS DE MAGIE	TYPE
Changer le mode d'un appareil (L)	min	Défense matricielle totale (L) (p. 182)	MAJ	Activer (Désactiver) un focus (I) (p. 157)	min
Cibler (I)	min	Désamorcer une bombe matricielle (I) (p. 182)	MAJ	Bannir un esprit (I) (p. 151)	MAJ
Défense totale (L)	MAJ	Éditer un fichier (I) (p. 183)	MAJ	Commander un esprit (I) (p. 151)	min
Dégainer rapidement (I)	min	Effacer une signature matricielle (I) (p. 183)	MAJ	Contrer un sort (L) (p. 146)	MAJ
Esquiver (L)	min	Empêtrer (I) (p. 183)	MAJ	Déclencher par commande une préparation (I) (p. 152)	min
Éviter (L)	min	Entrer/sortir d'un serveur (I) (p. 183)	min	Déplacement de zone (L)	min
Faire trébucher (I)	min	Envoyer un message (L) (p. 183)	min	Invoker un esprit (I) (p. 150)	MAJ
Intercepter (L)	min	Forcer l'accès (I) (p. 183)	MAJ	Lancer un sort (I) (p. 135)	MAJ
Lâcher un objet (L)	min	Formater un appareil (I) (p. 183)	MAJ	Modifier sa perception (I) (p. 162)	min
Observer attentivement (I)	MAJ	Fureter (I) (p. 184)	MAJ	Purifier (I) (p. 162)	MAJ
Préparer une arme (I)	MAJ	Imiter un ordre (I) (p. 184)	MAJ	Se manifester (I) (p. 163)	MAJ
Ramasser/poser un objet (I)	MAJ	Percevoir la Matrice (I) (p. 184)	MAJ (RA)	Se projeter dans l'astral (I) (p. 162)	MAJ
Recharger une arme (I)	MAJ	Percevoir la Matrice en RV (I) (p. 184)	min (RV)		
Recharger un smartgun (I)	min	Pic de données (I) (p. 184)	MAJ	ACTIONS DE RIGGING	TYPE
Se coucher (I)	min	Planter un programme (I) (p. 184)	MAJ	Contrôler drone à distance (I)	MAJ
Se déplacer (I)	min	Plonger dans un appareil riggé (I) (p. 184)	MAJ	Plonger (rigger) (I)	MAJ
Se jeter par terre (L)	min	Poser une bombe matricielle (I) (p. 185)	MAJ	Piloter (I)	MAJ
Se mettre à couvert (I)	min	Rebooter un appareil (I) (p. 185)	MAJ	Utiliser une CCR (I)	MAJ
Se relever (I)	min	Recherche matricielle (I) (p. 185)	É (10 min.)		
Sprinter (I)	MAJ	Rechercher une empreinte numérique (I) (p. 185)	MAJ		
Utiliser un appareil simple (I)	MAJ	Reconfigurer les attributs matriciels (I) (p. 185)	min		
Utiliser une compétence (I)	MAJ	Se cacher (I) (p. 185)	MAJ		

ACTIONS D'ATOUT

ACTIONS	TYPE	ATOUT	RÉSUMÉ
Arracher (Bloquer)	min	2	Si Bloquer réussi, arme cible tombe par terre sur réussite de Combat rapproché + AGI (FOR cible), arme prise si succès net.
Coup assommant (Attaquer en mêlée)	MAJ	2	Cible inconsciente (moniteur de dommages étourdisants rempli, aucun transfert au moniteur physique) si dommages infligés > VOL cible
Placement parfait (Attaquer à distance)	MAJ	4	Réserve de dés complète pour chaque cible sur attaque de plusieurs cibles (via Attaques multiples ou mode de tir)
Poignarder (Attaquer en mêlée)	MAJ	1	Malus pour Cibler réduit de 2 avec une lame.
Renverser (Attaquer en mêlée)	MAJ	1	Cible tombe (état À terre) si dommages infligés > CON cible
Roulade tactique (Se jeter par terre)	min	1	Si Attaque de mêlée dans le même round, pas de malus de réserve pour état À terre ce round. Prochain round : pas de malus pour attaques à portées proche et courte, ni pour Se jeter par terre
Tirer depuis un couvert (Attaquer à distance)	MAJ	2	Bénéfice du couvert sans action mineure Attaquer depuis un couvert
Viser les organes vitaux (toute attaque)	MAJ	5	Dommages +3 sur attaque réussie
ACTIONS DE RIGGING	TYPE	ATOUT	RÉSUMÉ
Manœuvre risquée (Piloter)	MAJ	3	Seuil +1 au test pilotage d'un adversaire de course poursuite.
Mets la gomme (Piloter)	MAJ	4	Acc × 2 pdt 1 round, 1 case non résistée au véhicule.
ACTIONS DE MAGIE	TYPE	ATOUT	RÉSUMÉ
Lancement de sort rapide	min	4	Lancer un sort en action mineure au lieu de majeure.
ACTIONS MATRICIELLE	TYPE	ATOUT	RÉSUMÉ
Saturation	MAJ	2	Cible subit Traitement de données -2 et emplacements de programmes actifs -1 jusqu'à la fin du prochain round.

BONUS D'ATOUT

BONUS	ATOUT
Acheter 1 succès automatique	3
Ajouter 1 au résultat d'un dé (après)	2
Ajouter 3 points à son score d'initiative	1
Ajouter son rang d'attribut Atout à sa réserve de dés (avant)	4
Donner 1 point d'Atout à un allié	2
Les 2 obtenus par une cible comptent comme des 1 (avant)	5
Prendre un risque (avant)	1
Provoquer des effets particuliers	5
Récupérer d'une case de dommages étourdisants	3
Récupérer d'une case de dommages physiques	4
Réduire de 1 point l'Atout d'un adversaire (avant déclaration de l'adversaire)	2
Relancer un dé (après)	1
Relancez tous les dés ratés (après)	4
BONUS DE RIGGING	
Pilotage précis (avant) : Maniabilité -1 pour le test	3
Signal hurlant (avant) : prochaine action ignore malus dus au Bruit	2
BONUS DE MAGIE	
Détection étendue (avant) : portée ×2 / ×4 / ×8	2/3/4
Résistance au Drain (avant) : MAG +1 pour déterminer si le Drain est physique ou étourdisant	1
BONUS MATRICIEL	
Optimisation d'urgence (avant) : +1 à 1 attribut matriciel pour le test	1
Signal hurlant (avant) : prochaine action ignore malus dus au Bruit	2
Sous le radar (avant) : prochaine action illégale de ce tour n'augmente pas le SS.	3
Technobavardage (avant, technomancien uniquement) : CHA au lieu de LOG à la prochaine action matricielle.	2

STYLE DE VIE PRINCIPAL

NOM	NIVEAU	COÛT	ADRESSE / VILLE / ÉTAT / PAYS	ID #
OPTIONS	COÛT	NOTES		
Notes :				

STYLE DE VIE SECONDAIRE

NOM	NIVEAU	COÛT	MOIS PAYÉS
ADRESSE			
OPTIONS	COÛT	NOTES	

STYLE DE VIE SECONDAIRE ID#

NOM	NIVEAU	COÛT	MOIS PAYÉS
ADRESSE			
OPTIONS	COÛT	NOTES	

FAUSSE IDENTITÉ

NOM	INDICE	NATIONALITÉ	STATUT FAMILIAL
PERMIS	INDICE	INFORMATIONS	

IDENTITÉS JETABLES

[illegible]

FAUSSE IDENTITÉ

NOM	INDICE	NATIONALITÉ	STATUT FAMILIAL
_____	_____	_____	_____
PERMIS	INDICE	INFORMATIONS	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	

ID / PLANQUES ABANDONNÉES

[illegible]

FAUSSE IDENTITÉ

NOM	INDICE	NATIONALITÉ	STATUT FAMILIAL
PERMIS	INDICE	INFORMATIONS	

CONTACT

ARCHÉTYPE	MÉTATYPE	SEXE	LOYAUTÉ	RÉSEAU					
_____	_____	_____	_____	_____					
Lieu de rencontre : _____									
Champ d'action : _____									
C	A	R	F	V	L	I	C	M / R	ESS
Compétences clefs : _____									
Connaissances clefs : _____									
Notes : _____									

CONTACT

ARCHÉTYPE	MÉTATYPE	SEXE	LOYAUTÉ	RÉSEAU					
_____	_____	_____	_____	_____					
Lieu de rencontre : _____									
Champ d'action : _____									
C	A	R	F	V	L	I	C	M / R	ESS
Compétences clefs : _____									
Connaissances clefs : _____									
Notes : _____									

CONTACT

ARCHÉTYPE	MÉTATYPE	SEXE	LOYAUTÉ	RÉSEAU					
_____	_____	_____	_____	_____					
Lieu de rencontre : _____									
Champ d'action : _____									
C	A	R	F	V	L	I	C	M / R	ESS
Compétences clefs : _____									
Connaissances clefs : _____									
Notes : _____									

CONTACT

ARCHÉTYPE	MÉTATYPE	SEXE	LOYAUTÉ	RÉSEAU					
_____	_____	_____	_____	_____					
Lieu de rencontre : _____									
Champ d'action : _____									
C	A	R	F	V	L	I	C	M / R	ESS
Compétences clefs : _____									
Connaissances clefs : _____									
Notes : _____									

MODES DE TIR

Coup par Coup (CC) :

1 balle

Semi-Automatique (SA) :

1 balle.

ou 2 balles et SO -2, VD +1

Tir en Rafale (TR) :

4 balles par attaque

Rafale ciblée : SO -4, VD +2

À court de munitions :

SO -(nb de balles), VD +1 (2 balles min.)

Rafale large : 2 cibles assez proches en

SA, réserve divisée, pas besoin de

l'action mineure Attaques multiples

Tir Automatique (TA) :

10 balles,

SO -6, VD normale.

Permet attaques multiples sans action mineure.

Réserve de dés répartie entre cibles assez proches.

PORTÉES

Proche : 0-3 mètres

Courte : 4-50 mètres

Moyenne : 51-250 mètres

Longue : 251-500 mètres

Extrême : 501+ mètres

ARMES À DISTANCE

[illegible]

ARMES DE MÊLÉE

NOM	DÉS	VD	SO	NOTES	C I S P
					□□□□
					□□□□
					□□□□
					□□□□
					□□□□

GRENADES & EXPLOSIFS

NOM	VD (I/P/C)	SO	SOUFFLE	NOTES	C I S P
					☐ ☐ ☐ ☐
					☐ ☐ ☐ ☐
					☐ ☐ ☐ ☐
					☐ ☐ ☐ ☐
					☐ ☐ ☐ ☐

MUNITIONS

Type : _____ Qté : _____

Type d'arme : _____

Effets : _____

Type : _____ Qté : _____

Type d'arme :

Effets :

Type : _____ Qté : _____

Type d'arme : _____

Effets : _____

Type : _____ Qté : _____

Type d'arme : _____

Effets : _____

Type : _____ Qté : _____

Type d'arme : _____

Effets : _____

ARMURES & VÊTEMENTS

[illegible]

ÉQUIPEMENT & IMPLANTS

IMPLANTS

[illegible]

ATTRIBUTS

	NAT.	BONUS	AUG.	
CONSTITUTION	_____	_____	_____	A
AGILITÉ	_____	_____	_____	
RÉACTION	_____	_____	_____	
FORCE	_____	_____	_____	
VOLONTÉ	_____	_____	_____	
LOGIQUE	_____	_____	_____	
INTUITION	_____	_____	_____	
CHARISME	_____	_____	_____	
MAGIE / RÉSONANCE	_____	_____	_____	
ESSENCE	_____	_____	_____	
ATOUT	_____	_____	_____	

INITIATIVES

TYPE	NAT.	AUG.	DÉS	MAJ	MIN
Physique	_____	_____	_____	_____	_____
Matricielle (Coldsim)	_____	_____	_____	_____	_____
Matricielle (Hotsim)	_____	_____	_____	_____	_____
Astrale	_____	_____	_____	_____	_____

DÉFENSES & RÉSISTANCES

TYPE	ATTRIBUTS	BONUS	DÉS
Score défensif		CON + _____	= _____
(C)ombat	CON + Armure _____	+	= _____
(I)nfiltration	CON + Armure _____	+	= _____
(S)ocial	CON + Armure _____	+	= _____
(P)erso	CON + Armure _____	+	= _____
Défense		RÉA + INT + _____	= _____
Bloquer	RÉA + INT + Combat rapproché + _____		= _____
Esquiver	RÉA + INT + Athlétisme + _____		= _____
Éviter	RÉA + Athlétisme + _____		= _____
Dégâts		CON + _____	= _____
Sort de Combat direct		VOL + INT + _____	= _____
Sort de Combat indirect		RÉA + VOL + _____	= _____
Sort de Détection		CON + VOL + _____	= _____

DÉPLACEMENT

TYPE	MOD.	MAX
Se déplacer Sprinter	10m 15 + 1m / succès	_____
Saut en longueur [sans élan]	AGI + 50[25]cm / succès	_____
Saut en hauteur [sans élan]	(Taille÷2) + 20[10]cm / succès	_____
Détente verticale [sans élan]	30[15]cm, +10 / succès	_____

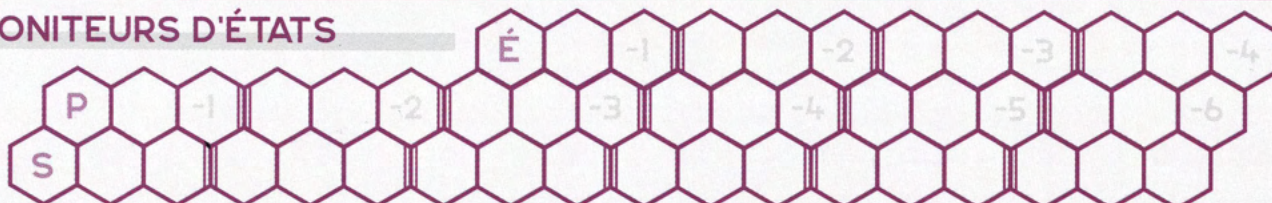
DÉRIVÉS

TYPE	ATTRIBUTS	DÉS
Jauger les intentions	VOL + INT	_____
Mémoire	LOG + INT	_____
Sang-froid	VOL + CHA	_____
Soulever / Transporter	CON + VOL	_____
Soulever	(FOR × 20)kg + 20/succès	
Épaulé-jeté	(FOR × 5)kg + 10/succès	

TRAITS

NOM	+	-	KARMA
_____	☐	☐	_____
Effets : _____			
_____	☐	☐	_____
Effets : _____			
_____	☐	☐	_____
Effets : _____			
_____	☐	☐	_____
Effets : _____			
_____	☐	☐	_____
Effets : _____			
_____	☐	☐	_____
Effets : _____			
_____	☐	☐	_____
Effets : _____			
_____	☐	☐	_____
Effets : _____			
_____	☐	☐	_____
Effets : _____			

MONITEURS D'ÉTATS



COMPETENCES

CONNAISSANCES & LANGUES

ARTS MARTIAUX

STYLE :	
Catégories :	
Techniques :	
STYLE :	
Catégories :	
Techniques :	
STYLE :	
Catégories :	
Techniques :	

MATRICE

COMMLINK			
MODÈLE			
IA	T	F	PROGRAMMES MAX

INITIATIVE MATRICIELLE			
TYPE	I / DI	MAJ	MIN
Cold-sim	_____	_____	_____
Hot-sim	_____	_____	_____

COMMLINK			
MODÈLE			
IA	T	F	PROGRAMMES MAX

[illegible]

ACTIONS MATRICIELLES

ACTIONS	L	ACTION	TEST	DÉS	DÉFENSE	DÉS	ACCÈS
Brouiller des signaux (I)	I	MAJ	Piratage (Guerre électronique) + LOG	___			-
Changer de mode d'interface (I)	L	min					-
Changer son icône (I)	L	min					-
Contrôler un appareil (I)	L	MAJ	Électronique + LOG	___	VOL + Firewall	___	U/A
Crypter un fichier (I)	L	MAJ	Électronique + LOG	___			U/A
Décrypter un fichier (I)	I	MAJ	Piratage (Hacking) + LOG (indice Cryptage)	___			U
Défense matricielle totale (L)	L	MAJ					-
Désamorcer une bombe matricielle (I)	I	MAJ	Piratage (Hacking) + LOG	___	Indice de Bombe matricielle × 2	___	U/A
Éditer un fichier (I)	L	MAJ	Électronique + LOG	___	(INT ou Corruption) + Firewall	___	U
Effacer une signature matricielle (I)	I	MAJ	Piratage (Hacking) + LOG	___	VOL + Firewall ou Firewall × 2	___	U
Empêtrer (I)	I	MAJ	Piratage (Cybercombat) + LOG	___	Traitement de données + Firewall	___	I
Entrer/sortir d'un serveur (I)	L	min					spé.
Envoyer un message (L)	L	min					-
Forcer l'accès (I)	I	MAJ	Piratage (Cybercombat) + LOG	___	VOL + Firewall	___	I/U
Formater un appareil (I)	L	MAJ	Électronique + LOG	___	VOL + Firewall ou Firewall × 2	___	A
Fureter (I)	I	MAJ	Piratage (Guerre électronique) + LOG	___	LOG ou T + Firewall	___	A
Imiter un ordre (I)	I	MAJ	Piratage (Guerre électronique) + LOG	___	(T ou Autopilote) + Firewall	___	I
Percevoir la Matrice (I)	L	MAJ	Électronique + INT	___	VOL + Corruption	___	-
Percevoir la Matrice en RV (I)	L	min	Électronique + INT	___	VOL + Corruption	___	-
Pic de données (I)	I	MAJ	Piratage (Cybercombat) + LOG	___	Traitement de données + Firewall	___	I
Planter un programme (I)	I	MAJ	Piratage (Cybercombat) + LOG	___	Traitement de données + IA	___	A
Plonger dans un appareil riggé (I)	L	MAJ	Électronique + LOG	___	VOL + Firewall ou Firewall × 2	___	U/A
Poser une bombe matricielle (I)	I	MAJ	Électronique + LOG	___	Indice d'Appareil × 2	___	A
Rebooter un appareil (I)	L	MAJ	Électronique + LOG	___	VOL + Firewall ou Firewall × 2	___	A
Recherche matricielle (I)	L	É (10 min.)	Électronique + INT	___			-
Rechercher une empreinte numérique (I)	I	MAJ	Piratage (Hacking) + LOG	___			U
Reconfigurer les attributs matriciels (I)	L	min					-
Saturation (I) (Action d'Atout)	L	MAJ					-
Se cacher (I)	I	MAJ	Piratage (Hacking) + INT	___	(INT ou Corruption) + T	___	-
Se débrancher (I)	L	MAJ	Électronique + VOL	___	(CHA ou Attaque) + T	___	-
Sonder l'accès (I)	I	É (1 min.)	Piratage (Hacking) + LOG	___	VOL + Firewall ou Firewall × 2	___	I
Traquer une icône (I)	I	MAJ	Électronique + INT	___	(VOL ou Firewall) + Corruption	___	A
Utiliser une backdoor (I)	I	MAJ	Piratage (Hacking) + LOG	___	VOL + Firewall	___	I
Vérifier son Score de Surveillance (I)	I	MAJ	Piratage (Hacking) + LOG (4)	___			-

SPRITES

TYPE	A	C	T	F	RÉS	SO	SD	I/DI	PA	COMPÉTENCES	POUVOIRS
Coursier	N	N+3	N+1	N+2	N	2×N+3	2×N+3	(N × 2) +1/4	MAJ 1, MIN 5	Électronique, Piratage	Cookie, Hachage
Cracker	N	N+3	N+2	N+1	N	2×N+3	2×N+3	(N × 2) +2/4	MAJ 1, MIN 5	Électronique, Piratage	Fantôme, Suppression
Données	N-1	N	N+4	N+1	N	2×N-1	2×N+5	(N × 2) +4/4	MAJ 1, MIN 5	Électronique, Piratage	Camouflage, Filigrane
Erreur	N+3	N	N+1	N+2	N	2×N+3	2×N+3	(N × 2) +1/4	MAJ 1, MIN 5	Électronique, Piratage	Tempête d'électrons, Piège
Machine	N+1	N	N+3	N+2	N	2×N+1	2×N+5	(N × 2) +3/4	MAJ 1, MIN 5	Électronique, Ingénierie	Diagnostic, Prise de contrôle, Stabilité

ATOUT & MATRICE

Optimisation d'urgence (1 point d'Atout, bonus, avant le jet) : augmentez temporairement un attribut matriciel de 1 point pour un test.

Saturation (2 points d'Atout, action majeure, légale, aucun accès nécessaire) : Cible a Traitement de données -2 et max prog. actifs -1 jusqu'à fin prochain round.

Signal hurlant (2 points d'Atout, bonus, avant le jet) : la prochaine action ignore tous les malus dus au Bruit.

Technobavardage (2 points d'Atout, bonus, avant le jet, technomancien uniquement) : CHA au lieu de LOG à la prochaine action matricielle.

Sous le radar (3 points d'Atout, bonus, avant le jet) : prochaine action illégale de ce tour n'augmente pas le SS.

TRADITION / VOIE

ATTRIBUT DE TRADITION

+ VOL

ESPRIT MENTOR

Avantages :

Désavantages :

ASTRAL

SCORE OFFENSIF

MAG +

=

SCORE DÉFENSIF

INT + Armure

=

INITIATIVE

NAT.

AUG.

DÉS

MAJ

MIN

Astrale

RÉSERVE

DÉS

VD

Combat à mains nues

VOL + Astral

Focus d'arme

Combat rapproché + VOL

Lancement de sorts

Sorcellerie + MAG

Défense

INT + LOG

Résistance aux dommages

VOL

Temps de projection

MAG × 2h

INITIATION

MÉTAMAGIE

DESCRIPTION

GROUPE MAGIQUE

NOM

LOCALISATION

TAILLE

LOYAUTÉ / RÉSEAU

Commandements :

Domaines d'expertise :

Avantages :

PRÉPARATIONS ALCHIMIQUES

SORT

OBJET

DÉCLENCHEUR

POTENTIEL

ÉQUIPEMENT MAGIQUE

NOM

P

EFFETS

POUVOIRS D'ADEPTE

NOM

NIVEAU

ACTIVATION

EFFET

MAGIE

ESPRITS

RITUELS

ATOUT
& MAGIE

Lancement de sort rapide (4 points d'Atout, action mineure) : Lancer un sort en action mineure au lieu de majeure.

Détection étendue (2/3/4 points d'Atout, bonus, avant le jet) : portée $\times 2$ / $\times 4$ / $\times 8$.

Résistance au Drain (1 point d'Atout, bonus, avant le jet): MAG +1 pour déterminer si le Drain est physique ou étourdissant.

VÉHICULE

MANIABILITÉ (R/HR) ACCÉLÉRATION INTERVALLE DE VITESSE VITESSE MAX. RÉSISTANCE BLINDAGE AUTOSOFT SENSEURS PLACES

INTERFACE R. NOTES

MONTURES D'ARMES

S/R ARMES VD SO MODES MUNITIONS NOTES



VÉHICULE

MANIABILITÉ (R/HR) ACCÉLÉRATION INTERVALLE DE VITESSE VITESSE MAX. RÉSISTANCE BLINDAGE AUTOSOFT SENSEURS PLACES

INTERFACE R. NOTES

MONTURES D'ARMES

S/R ARMES VD SO MODES MUNITIONS NOTES



VÉHICULE

MANIABILITÉ (R/HR) ACCÉLÉRATION INTERVALLE DE VITESSE VITESSE MAX. RÉSISTANCE BLINDAGE AUTOSOFT SENSEURS PLACES

INTERFACE R. NOTES

MONTURES D'ARMES

S/R ARMES VD SO MODES MUNITIONS NOTES



CONTRÔLE DES VÉHICULES ET DRONES

	CONTRÔLE MANUEL	CONTRÔLE À DISTANCE*	RIGGER PLONGÉ	DRONE AUTONOME
Initiative	Initiative physique	Initiative matricielle RA ou RV	Initiative RV	Autopilote × 2 + 4D6
Réserve de dés de pilotage	Pilotage + Réaction	Pilotage + Réaction	Pilotage + Intuition	Manœuvre + Autopilote
Score Offensif (arme)	Selon arme	Selon arme	Selon arme	Selon arme
Réserve de dés d'attaque (arme de véhicule)	Ingénierie + Logique	Ingénierie + Logique	Ingénierie + Logique	Acquisition [Arme] + Senseurs
Score Offensif (percuter)	Pilotage + Senseurs	Pilotage + Senseurs	Pilotage + Senseurs	Manœuvre + Autopilote
Réserve de dés d'attaque (percuter)	Pilotage + Réaction	Pilotage + Réaction	Pilotage + Intuition	Manœuvre + Autopilote
Score Défensif	Pilotage + Blindage	Pilotage + Blindage	Pilotage + Blindage	Manœuvre + Blindage
Réserve de dés de défense	Réaction + Intuition	Réaction + Intuition	Intuition + Intuition	Évasion + Autopilote
Réserve de dés de résistance aux dommages	Résistance	Résistance	Résistance	Résistance
Réserve de dés de Perception	Perception + Intuition	Perception + Intuition	Perception + Intuition	Acuité + Senseurs
Réserve de dés d'infiltration et de filature	Pilotage + Intuition	Pilotage + Intuition	Pilotage + Intuition	Furtivité + Autopilote

* Penser à utiliser les attributs mentaux si vous êtes en RV

KARMA

ACTUEL

DÉPENSÉ

TOTAL

PROGRESSION

KARMA

GAIN DES RUNS

RUN

KARMA

NUYEN

PROGRESSION DES ATTRIBUTS ET DES COMPÉTENCES

RANG ACTUEL	RANG DÉSIRÉ									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	5	15	30	50	75	105	140	180	225	275
1	—	10	25	45	70	100	135	175	220	270
2	—	—	15	35	60	90	125	165	210	260
3	—	—	—	20	45	75	110	150	195	245
4	—	—	—	—	25	55	90	130	175	225
5	—	—	—	—	—	30	65	105	150	200
6	—	—	—	—	—	—	35	75	120	170
7	—	—	—	—	—	—	—	40	85	135
8	—	—	—	—	—	—	—	—	45	95
9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	50

COÛTS DE PROGRESSION

TYPE	COÛT EN KARMA	TEMPS D'ENTRAÎNEMENT
Compétences actives	5×nouveau rang	(Nouveau rang) mois
Spécialisations	5	1 mois
Maîtrise	5	2 mois
Attributs	5×nouveau rang	(Nouveau rang×2) mois
Connaissances	3	1 mois
Achat d'un trait positif	2×coût normal	1 semaine
Éliminer un trait négatif	2×coût normal	1 semaine
Nouveau sort	5 par sort	~1 semaine
Nouveau rituel	5 par rituel	~1 semaine
Nouvelle forme complexe	5 par forme	1 semaine
Initiation	10+grade d'initié	(Grade+1) mois
Submersion	10+niveau de Submersion	(Niveau+1) semaines



ÉTAT	EFFET
À terre	Vitesse de déplacement : 2 mètres. Sprinter impossible. -2 dés contre les attaques (portée proche). -4 dés aux attaques de mêlée ou avec un arc. +2 au SO des armes à feu / à projectiles (sauf arcs). -2 à la VD subie des attaques explosives. Avantage : +2 dés aux tests défensifs contre les attaques à distance (portée moyenne et plus).
Assourdi I, II, III	(I, II) -3 dés / niveau aux tests liés à l'audition. (III) échec automatique des tests liés à l'audition.
Aveuglé I, II, III	(I, II) -3 dés / niveau aux tests liés à la visibilité. (III) échec automatique des tests liés à la visibilité.
Confus #	-# dés à toutes les actions.
Corrodé #	Chaque round, résister à (#)P.
Couvert I, II, III, IV	Niveau : surface du corps protégée (1/4, 1/2, 3/4 ou totalité). +1 / niveau au SD. +1 dé / niveau aux tests de défense. Action mineure pour Attaquer à couvert. -2 dés aux attaques depuis un Couvert IV. Impossible de gagner de l'Atout en attaquant. Règles d'obstacles, p. 116, si le personnage reste caché.
Désorienté	-4 au score d'initiative. Pas de gain ni de dépense d'Atout (brûler possible).
Effrayé	-4 dés aux tests et résistances contre la source.
Électrocuté	-2 au score d'initiative. -1 dé à toutes ses actions. Sprinter impossible.
Embrumé	Déplacement entre monde physique et astral impossible (projection astrale, manifestation). Perception astrale possible.
Empoisonné #	[fin de round] résister à (#)(P ou E selon effet). VD -1 / round.
Enflammé #	Chaque round, résister à (#)P. Annulé par action majeure et réussite AGI + REA (2). Annulé par Sauter dans l'eau. Annule/est Annulé par Trempé et/ou Frigorifié.
Entravé	Vitesse de déplacement à pieds /2 (arrondi au supérieur).
Fatigué I, II, III	-2 dés / niveau aux jets sauf résistance aux dommages. Vitesse de déplacement : 5 mètres (marche), 10 (sprint).
Figé	Déplacement impossible. -10 au SD contre les attaques (minimum 0). Actions possibles : Perception, communication mentale. Tests de défense impossibles. Tests de résistance aux dommages possibles. Plus de dommages continus ni effets persistants subis.
Frigorifié	-4 au score d'initiative. -1 dé aux jets sauf résistance aux dommages. Annule et est annulé par Enflammé.
Immobilisé	Déplacement impossible. -3 au SO. -3 dés aux attaques. Réaction 0 pour les tests de défense.
Invisible #	Repéré par les êtres vivants sur réussite de Perception (#). (Supérieur) affecte aussi caméras/détections visuelles inorganiques.
Nauséeux	[début de round] Constitution + Volonté (2) ou impossible d'agir ce round, -1 action mineure si réussite.
Paniqué	Aucune action possible sauf éviter la source de l'état.
Pétrifié	Aucune action possible. +10 à l'indice d'Armure. Annule tout autre état infligeant des dommages.
Silencieux #	Entendu par êtres vivants sur réussite de Perception (#). (Supérieur) affecte aussi microphones/détections auditives inorganiques.
Trempé	-6 dés contre dommages de froid et d'électricité. Annule/est annulé par Enflammé, peut affecter Corrodé.



LES BONS OUTILS FONT LES BONS RUNNERS.

C'est un proverbe connu, mais il est particulièrement vrai dans les rues sans pitié du Sixième Monde. Votre shadowrunner se doit d'être la meilleure combinaison possible d'outils pour le job : les bonnes compétences, des talents uniques, les bons contacts, le matos adapté. Tirer le meilleur parti de votre personnage commence par le **Dossier de personnage** !

Le **Dossier de personnage** est la fiche de personnage ultime pour votre shadowrunner, détaillant chacun de ses aspects :

- Son passé et son identité (ses identités !).
- Sa réputation et son réseau.
- Ses armes, protections, augmentations et son équipement.
- Ses compétences, connaissances et caractéristiques complètes.
- Ses aptitudes uniques dans des pages dédiées à chaque domaine de spécialité (Matrice, magie, rigging).
- Un journal de son expérience. Son karma, chummer !

Vous trouverez également des aides de jeu tout au long de ces 16 pages, et jusqu'à ses couvertures intérieures ! Parce qu'on n'est jamais assez blindé de ressources pour survivre un jour de plus aux Ombres du Sixième Monde...

Enfin, le **Dossier de personnage** reprend l'ingénieuse idée du « **CISP** », vous permettant de « ranger » à l'avance votre équipement en fonction des situations (Combat, Infiltration, Social et Perso) et d'être ainsi paré en toutes circonstances sans ralentir le jeu !

Le **Dossier de personnage**, l'indispensable outil pour le joueur de **Shadowrun, Sixième édition**.



Under License From



ISBN : 978-2-36328-870-7



9 782363 288707
BBESR6A01 4,90€

BLACK-BOOK-EDITIONS.FR | CATALYSTGAMELABS.COM | SHADOWRUNTABLETOP.COM

© 2021 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun, Sixth World, and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.