

Surnom:

Nom: Karma total: Karma actuel:

Réputation: Renommée: Rumeur: Chance actuelle:

Données Personnelles

Attributs physiques	Attributs mentaux	Attributs spéciaux		
Agilité:	Charisme:	Chance:	Initiative:	Sang-froid (VOL+CHA):
Constitution:	Intuition:	Essence:	Init. astrale:	Jauger les intentions (INT+CHA):
Réaction:	Logique:	Magie:	Init. matricielle:	Soulever et Transporter (FOR+CON):
Force:	Volonté	Résonnance:	Passes d'init.:	Mémoire (LOG+VOL):

Attributs

Objets	Notes	
		Marche (m/tour):
		Course (m/tour):
		Nage (m/tour):
		Levage su sol (kg):
		Levage dessus tête (kg):
		Poids (kg):
		Taille (cm):
		Sexe (mâle/femelle):
		Age (années):
		Style de vie:
		Métagrype:

Description & Personalité

Objets Divers

Statistiques

Traits	Type	Moniteur de dommages physiques	Moniteur de dommages étourdisseants	Moniteur de dommages matriciels
		8 + (CON+2, arrondi sup.) cases	8 + (VOL+2, arrondi sup.) cases	8 + (SYS+2, arrondi sup.) cases
		Modificateurs de dommages cumulatifs	Modificateurs de dommages cumulatifs	Modificateurs de dommages cumulatifs

Traits

Modifié par Pierre - Traduit par Quarrens

NUYENS

SHADOWRUN

Ver. 1.0 fr

Agilité:	Constitution:	Réaction:	Force:	Magie:
Charisme:	Intuition:	Logique:	Volonté:	Résonnance:
Sang-froid (VOL+CHA):	Jauger les intentions (INT+CHA):	Soulever et Transporter (FOR+CON):	Mémoire (LOG+VOL):	Chance:

Attributs

Compétences	Spéc.	Ind. Comp.	Attr. +divers	Total	Ind. Comp.	Attr. +divers	Total
COMBAT							
Armes de jet		AGI	+	=			
Armes de trait		AGI	+	=			
Arme exotique		AGI	+	=			
Arme exotique		AGI	+	=			
Armes à feu	Armes à feu C. rapproché	AGI	+	=			
Armes lourdes		AGI	+	=			
Armes automatiques		AGI	+	=			
Pistolets		AGI	+	=			
Fusils		AGI	+	=			
Armes contondantes		AGI	+	=			
Armes tranchantes		AGI	+	=			
Combat à mains nues		AGI	+	=			
Esquive		REA	+	=			
MAGIE							
Analyse astrale*		INT	+	=			
Arcanes		LOG	+	=			
Bannissements*		MAG	+	=			
Contrôle d'esprits*		MAG	+	=			
Invocation*		MAG	+	=			
Combat astral*		VOL	+	=			
Contresort*		MAG	+	=			
Lct de sorts*		MAG	+	=			
Lct de sorts rituels*		MAG	+	=			
Enchantements		MAG	+	=			
PHYSIQUE							
Course		FOR	+	=			
Escalade		FOR	+	=			
Gymnastique		AGI	+	=			
Natation		FOR	+	=			
Furtivité	Athlétisme Plein air	INT	+	=			
Déguisement		AGI	+	=			
Escamotage		AGI	+	=			
Filature		INT	+	=			
Infiltration		AGI	+	=			
Évasion		AGI	+	=			
Navigation		INT	+	=			
Pistage		INT	+	=			
Survie		VOL	+	=			
Parachutisme		CON	+	=			
Perception		INT	+	=			
Plongée		CON	+	=			
RESONNANCE							
Compilation*		RES	+	=			
Décompilation*		RES	+	=			
Inscription*		RES	+	=			

* Ne peut pas se défausser

Compétences

Compétences

Compétences de connaissances & de langues

Modifié par Pieze - Traduit par Quarrens

SHADOWRUN

Ver. 1.0 fr

Armure	Balistique/Impact	Notes																							
	/																								
	/																								
	/																								
	/																								
	/																								
CON:	REA:	VOL:	Esquive:																						
<p>Défense combat à distance : REA</p> <p>Défense totale combat à distance : REA+Esquive</p> <p>Parer en mêlée : REA+Comp. mêlée</p> <p>Bloquer en mêlée : REA+Combat à mains nues</p> <p>Esquiver en mêlée : REA+Esquive</p> <p>Parade totale en mêlée : REA+Comp. mêlée x2</p> <p>Blocage totale en mêlée : REA+Combat mains nues x2</p> <p>Esquive totale en mêlée : REA+Esquive+Esquive</p> <p>Esquive acrobatique (m/d) : REA+Esquive+gymnastique</p> <p>Défense contre sort physique : CON+Contresort</p> <p>Défense contre sort mana : VOL+Contresort</p>																									
Armure & Défense													Equipements de combat divers & notes												
Armes	VD	PA	Modes	CR	Munit.	Modif.	Portées	Modifications & Accessoires																	
			Tir			Dissimul.	C	M	L	E															
Armes à distance													Armes de corps à corps												
Calibre	Type	Modificateurs										Armes	Allonge	VD	PA										
Munitions													Modifié par Pierre - Traduit par Quarrens												

Contacts

Identités

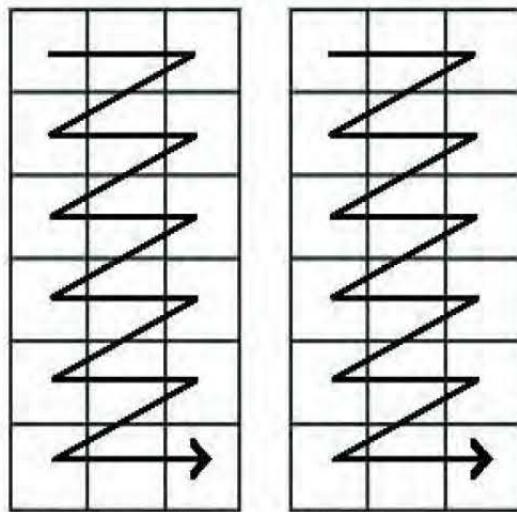
Permis

Notes - Divers



Véhicules

Notes



8 + (CON÷2, arrondi sup.) cases

8 + (CON ÷ 2, arrondi sup.) cases

Notes

Moniteurs de condition

Shéma d'emplacements des accessoires

Procédures d'opérations standard



SHADOWRUN

Ver. 1.0 fr

Agilité:	Constitution:	Réaction:	Force:	Init. matricielle:
Charisme:	Intuition:	Logique:	Volonté:	Résonnance:
Sang-froid (VOL+CHA):	Jauger les intentions (INT+CHA):	Soulever et Transporter (FOR+CON):	Mémoire (LOG+VOL):	Degré de submersion:

Attributs

Commlink:	Système d'exploitation (OS):		
Réponse:	Signal:	CCME:	Firewall: Système:

Commlink

Programme	Comp. associée	Indice	Ind.Comp.	Total	Programme	Comp. associée	Indice	Ind.Comp.	Total		
Courants											
Analyse	Informatique	—	+	—	=	Blackout	Cybercombat	—	+	—	=
Catalogue	Rech. Données	—	+	—	=	Blackout	Hacking	—	+	—	=
Commande	Informatique	—	+	—	=	Bombe matricielle	Informatique	—	+	—	=
Commande non autorisée	Hacking	—	+	—	=	CCME		—	+	—	=
Cryptage	Guerre électronique	—	+	—	=	Décryptage	Guerre électronique	—	+	—	=
Édition	Informatique	—	+	—	=	Désamorçage	Hacking	—	+	—	=
Édition non autorisée	Hacking	—	+	—	=	Exploitation	Hacking	—	+	—	=
Filtre de réalité	Réponse	—	+	—	=	Falsification	Hacking	—	+	—	=
Scan	Guerre électronique	—	+	—	=	Filtre de biofeedback	Volonté	—	+	—	=
Hacking											
Armure	Système	—	+	—	=	Furtivité	Hacking	—	+	—	=
Attaque (Icône)	Cybercombat	—	+	—	=	Médic	Informatique	—	+	—	=
Attaque (Programme)	Hacking	—	+	—	=	Pistage	Informatique	—	+	—	=
Black Hammer	Cybercombat	—	+	—	=	Renifleur (câblé)	Hacking	—	+	—	=
Black Hammer	Hacking	—	+	—	=	Renifleur (WiFi)	Guerre électronique	—	+	—	=

Programmes & Formes complexes

Attribut	Compétence	Indice	Ind.Comp.	Total	Objet	Indice
Technomancie	RES <i>Compilation*</i>	—	+	—	=	—
	RES <i>Décompilation*</i>	—	+	—	=	—
	RES <i>Inscription*</i>	—	+	—	=	—
Piratage	LOG <i>Cybercombat</i>	—	+	—	=	—
	LOG <i>Guerre électronique*</i>	—	+	—	=	—
	LOG <i>Hacking</i>	—	+	—	=	—
Electronique	LOG <i>Hardware*</i>	—	+	—	=	—
	LOG <i>Informatique</i>	—	+	—	=	—
	LOG <i>Software*</i>	—	+	—	=	—
	LOG <i>Recherche de données</i>	—	+	—	=	—

* Ne peux pas se défausser

Compétences de Hacking

Sprites

Accessoires & autres programmes

Charisme:	Volonté	Indice	Ind.Comp.	Total	Résistance au drain
Intuition:	Magie:				= Volonté + Logique (mages) Charisme (shamans) Intuition (autres)
Logique:	Grade d'initiation:				
Attributs					
Sorts	Type	Portée	Dmg	Durée	Val. drain
Sorts de combat (E = Elémentaire) (Dommages = Puissance + succès excédentaires) (F÷2) ±					
[] Flot acide (E)	P	CDV	P	Instant.	+3
[] Vague toxique (E)	P	CDV (Z)	P	Instant.	+5
[] Direct	P	Toucher	E	Instant.	-2
[] Pain	P	CDV	E	Instant.	0
[] Explosion	P	CDV (Z)	E	Instant.	+2
[] Toucher mortel	M	Toucher	P	Instant.	-2
[] Eclair mana	M	CDV	P	Instant.	0
[] Boule mana	M	CDV (Z)	P	Instant.	+2
[] Lance-flammes (E)	P	CDV	P	Instant.	+3
[] Boule de feu (E)	P	CDV (Z)	P	Instant.	+5
[] Eclair de foudre (E)	P	CDV	P	Instant.	+3
[] Boule de foudre (E)	P	CDV (Z)	P	Instant.	+5
[] Fracassement	P	Toucher	P	Instant.	-1
[] Eclair de force	P	CDV	P	Instant.	+1
[] Boule de force	P	CDV (Z)	P	Instant.	+3
[] Coup étourdisseant	M	Toucher	E	Instant.	-3
[] Eclair étourdisseant	M	CDV	E	Instant.	-1
[] Boule étourdisante	M	CDV (Z)	E	Instant.	+1
Sorts de détection					
[] Analyse d'objet	M	Toucher	-	Maint.	0
[] Analyse de véracité	M	Toucher	-	Maint.	0
[] Clairaudience	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Clairvoyance	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Sens du combat	M	Toucher	-	Maint.	+2
[] Détection des ennemis	M	Toucher	-	Maint.	+1
[] Détection des ennemis, Etendu	M	Toucher	-	Maint.	+3
[] Détection d'un individu	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Détection de la vie	M	Toucher	-	Maint.	0
[] Détection de la vie, Etendu	M	Toucher	-	Maint.	+2
[] DéTECT. Forme de vie	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] DéTECT. Etendu	M	Toucher	-	Maint.	+1
[] DéTECT. Forme de vie	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] DéTECT. Etendu	M	Toucher	-	Maint.	+1
[] DéTECT. Forme de vie	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] DéTECT. Etendu	M	Toucher	-	Maint.	+1
[] DéTECT. Objet	P	Toucher	-	Maint.	-1
[] DéTECT. Objet	P	Toucher	-	Maint.	-1
[] DéTECT. Objet	P	Toucher	-	Maint.	-1
[] Détection de la magie	M	Toucher	-	Maint.	0
[] Détection de la magie, Etendu	M	Toucher	-	Maint.	+2
[] Lien mental	M	Toucher	-	Maint.	+1
[] Sonde mentale	M	Toucher	-	Maint.	+2
Sorts de santé					
[] Antidote	M	Toucher	-	Perm.	-2
[] Soins de maladie	M	Toucher	-	Perm.	-2
[] Diminution de Agilité	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Constitution	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Réaction	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Force	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Charisme	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Intuition	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Logique	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Diminution de Volonté	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Désintoxication	M	Toucher	-	Perm.	-4
[] Soins	M	Toucher	-	Perm.	-2
[] Hibernation	M	Toucher	-	Maint.	-3
Sorts					
Compétences de magie					Res. Drain
Bannissement					
Combat astral					
Contresort					
Contrôle d'esprits					
Invocation					
Lancement de sorts					
Lancement de sorts rituels					
Sorts de santé (suite)					
[] Augmentation de Agilité	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Constitution	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Réaction	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Force	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Charisme	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Intuition	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Logique	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Augmentation de Volonté	P	Toucher	-	Maint.	-2
[] Oxygénation	M	Toucher	-	Maint.	-1
[] Prophylaxie	M	Toucher	-	Maint.	-2
[] Résistance à la douleur	M	Toucher	-	Perm.	P.202
[] Stabilisation	M	Toucher	-	Maint.	P.202
Sorts de d'illusion					
[] Confusion	M	CDV	-	Maint.	0
[] Confusion de masse	M	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Chaos	M	CDV	-	Maint.	+1
[] Monde chaotique	M	CDV (Z)	-	Maint.	+3
[] Spectacle	M	CDV (Z)	-	Maint.	+1
[] Spectacle Tridéo	P	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Invisibilité	M	CDV	-	Maint.	0
[] Invisibilité améliorée	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Masque	M	Toucher	-	Maint.	0
[] Masque physique	P	Toucher	-	Maint.	+1
[] Illusion	M	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Illusion Tridéo	P	CDV (Z)	-	Maint.	+3
[] Chut	M	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Silence	P	CDV (Z)	-	Maint.	+3
[] Furtivité	P	CDV	-	Maint.	+1
Sorts de manipulation					
[] Armure	P	CDV	-	Maint.	+3
[] Contrôle des actes	M	CDV	-	Maint.	0
[] Contrôle des foules	M	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Contrôle des émotions	M	CDV	-	Maint.	0
[] Manipulation des foules	M	CDV (Z)	-	Maint.	+2
[] Contrôle des pensées	M	CDV	-	Maint.	+2
[] Contrôle des pensées des foules	M	CDV (Z)	-	Maint.	+4
[] Projectile	P	CDV	-	Instant.	+1
[] Couche de glace	P	CDV (Z)	-	Instant.	+3
[] Combustion	P	CDV	-	Perm.	0
[] Influence	M	CDV	-	Perm.	+1
[] Liquefaction	P	CDV	-	Maint.	+2
[] Lévitation	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Lumière	P	CDV (Z)	-	Maint.	-1
[] Doigts télékinésiques	M	CDV	-	Maint.	+1
[] Barrière mana	M	CDV (Z)	-	Maint.	+1
[] Pétérisation	P	CDV	-	Maint.	+2
[] Barrière physique	P	CDV (Z)	-	Maint.	+3
[] Poltergeist	P	CDV (Z)	-	Maint.	+3
[] Ténèbres	P	CDV (Z)	-	Maint.	+1
[] Changeforme	P	CDV	-	Maint.	+2
[] Changement en	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Changement en	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Changement en	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Changement en	P	CDV	-	Maint.	+1
[] Changement en	P	CDV	-	Maint.	+1
Sorts					

Tradition : _____
Combat : _____
Détection : _____
Santé : _____
Illusion : _____
Manipulation : _____
Drain : VOL+ _____

Tradition

Background magique

max. de services = Test d'invocation =

Puissance max. d'un esprit = MAG =

max. d'esprits contrôlés = CHA =



maximum de focus liés = MAG =

maximum de focus activés = LOG =

Esprits

Focus

Points de pouvoir :

Points de pouvoir = MAG ou nombre de points de MAG dédiés aux disciplines d'adepte pour les Adepts Mystiques

Points de pouvoir d'adepte

Pouvoir	Coût	Niveau	Total
[] Armure mystique	1/niv.		
[] Attribut physique amélioré : AGI	1/niv.		
[] Attribut physique amélioré : CON	1/niv.		
[] Attribut physique amélioré : REA	1/niv.		
[] Attribut physique amélioré : FOR	1/niv.		
[] Augmentation d'attribut : AGI	0,25/niv.		
[] Augmentation d'attribut : CON	0,25/niv.		
[] Augmentation d'attribut : REA	0,25/niv.		
[] Augmentation d'attribut : FOR	0,25/niv.		
[] Comp. combat améliorée _____	0,5/niv.		
[] Comp. combat améliorée _____	0,5/niv.		
[] Comp. combat améliorée _____	0,5/niv.		
[] Comp. combat améliorée _____	0,5/niv.		
[] Comp. combat améliorée _____	0,5/niv.		
[] Comp. active améliorée _____	0,25/niv.		
[] Comp. active améliorée _____	0,25/niv.		
[] Comp. active améliorée _____	0,25/niv.		
[] Comp. active améliorée _____	0,25/niv.		
[] Comp. active améliorée _____	0,25/niv.		
[] Contrôle corporel	0,5/niv.		
[] Contrôle vocal	0,5	1	
[] Coup critique	0,25/niv.		
[] Grand saut	0,25/niv.		

Pouvoir	Coût	Niveau	Total
[] Guérison rapide	0,25/niv.		
[] Immunité naturelle	0,25/niv.		
[] Mains mortelles	0,5	-	
[] Parade de projectiles	0,25/niv.		
[] Perception accrue	0,25/niv.		
[] Perception astrale	1	-	
[] Réflexes améliorés			
[] [] Niveau 1	2	-	
[] [] Niveau 2	3	-	
[] [] Niveau 3	5	-	
Résistance à la douleur	0,5/niv.		
Résistance aux sorts	0,5/niv.		
[] Sens amélioré _____	0,25	-	
[] Sens amélioré _____	0,25	-	
[] Sens amélioré _____	0,25	-	
[] Sens amélioré _____	0,25	-	
[] Sens amélioré _____	0,25	-	
[] Sens amélioré _____	0,25	-	
[] Sens amélioré _____	0,25	-	
[] Sens amélioré _____	0,25	-	
[] Sens amélioré _____	0,25	-	
[] Sens du combat	0,5/niv.		

Total des points de pouvoir dépensés :

Pouvoirs d'adepte

Pouvoirs d'adepte



SHADOWRUN

Ver. 1.0 fr

Dépenses de Karma

Dépenses de Karma

Notes d'évolution



Main Droite

 Total _____

Oreilles

 Total _____

Yeux

 Total _____

Main Gauche

 Total _____

Bras Droit

 Total _____

Bras Gauche

 Total _____

Jambe Droite

 Total _____

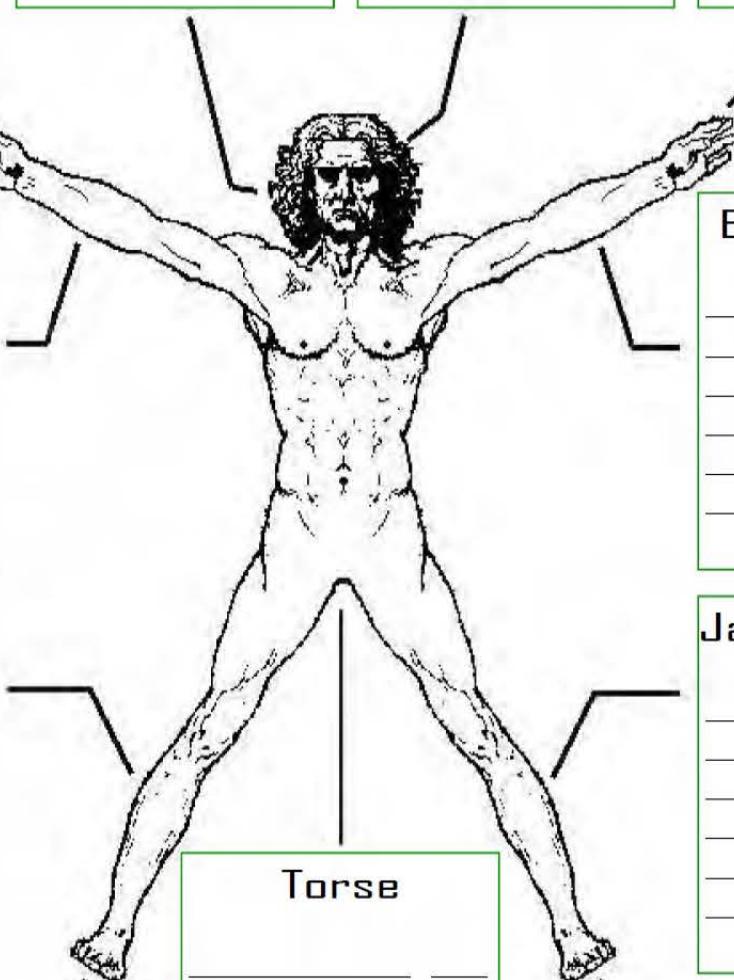
Jambe Gauche

 Total _____

Pied Droit

 Total _____

Pied Gauche

 Total _____


Torse

 Total _____

 Notes: _____

