NOM DE CODE	
AUTRES ALIAS CONNUS	

SHADOWRUN

Carte Sin | Curriculum Vitae | Warehouse | Persona 2.0

Nom du joueur	
Date de création	

SIGNALEMENT

Sexe	Age
Métatype	Variante
Taille	Poids
Cheveux	Yeux
Groupe ethnique	
Couleur de peau	
Apparence générale / Signes distinctifs	

PHILOSOPHIE & CITATIONS

FAUSSE IDENTITE PRINCIPALE

Nom — Indice

Nationalité — Statut familial

Permis	Indice	Informations

STYLE DE VIE PRINCIPAL

Nom — Niveau — Loyer / mois

Adresse — Mois payés

Ville — Etat — Id liée

Options	Coût	Description

Notes

FAUSSES IDENTITES SECONDAIRES

Fausse identité / Permis	Indice	Informations

STYLES DE VIE SECONDAIRES

Planque 1

Nom — Niveau — Loyer / mois

Adresse — Mois payés

Ville — Etat — Id liée

Options	Coût	Description

Notes

Planque 2

Nom — Niveau — Loyer / mois

Adresse — Mois payés

Ville — Etat — Id liée

Options	Coût	Description

Notes

VERITABLE IDENTITE

Nom

Nationalité — Lieu de naissance

Statut familial — Personnes à charge

Statut: ⬡ Sinless ⬡ Sinner ⬡ Sin criminel ⬡ Décédé

Informations

BACKGROUND

Fiche de personnage par Morphée, the Joker

Carte Sin | Curriculum Vitae | Warehouse | Persona 2.0

PHYSIQUES

	Naturel	Augmenté	Bonus
Constitution			
Agilité			
Réaction			
Force			

MENTAUX

	Naturel	Augmenté	Bonus
Volonté			
Logique			
Intuition			
Charisme			

SPECIAUX

	Naturel	Augmenté	Bonus
Chance			
Essence			
Magie			
Résonnance			

INITIATIVES

	Naturel	Augmenté	Nbre dés
Physique			
Matrice Coldsim			
Matrice Hotsim			
Astrale			

LIMITES

	Naturel	Augmenté	Bonus
Physique			
Mentale			
Sociale			
Astrale			
Indice - Cf indice de matériel, sort, sprite ... -			

COMPETENCES ACTIVES

	Attribut	Indice	Bonus	Total
COMBAT				
Combat rapproché GC				
Armes contondantes ( )	Agi			
Armes tranchantes ( )	Agi			
Combat à mains nues ( )	Agi			
Armes à feu GC				
Armes automatiques ( )	Agi			
Fusils ( )	Agi			
Pistolets ( )	Agi			
Armes de jet ( )	Agi			
Armes de trait ( )	Agi			
Armes lourdes ( )	Agi			
Arme exotique :	Agi			
Arme exotique :	Agi			
Arme exotique :	Agi			
PHYSIQUE				
Athlétisme GC				
Course ( )	For			
Gymnastique ( )	Agi			
Natation ( )	For			
Furtivité GC				
Déguisement ( )	Int			
Discrétion ( )	Agi			
Escamotage ( )	Agi			
Plein air GC				
Orientation ( )	Int			
Pistage ( )	Int			
Survie ( )	Vol			
Chute libre ( )	Con			
Evasion ( )	Agi			
Perception ( )	Int			
Plongée ( )	Con			
MAGIE				
Conjuration GC				
Bannissement ( )	Mag			
Lien d'esprit ( )	Mag			
Invocation ( )	Mag			
Enchantement GC				
Alchimie ( )	Mag			
Création d'artefact ( )	Mag			
Désenchantement ( )	Mag			
Sorcellerie GC				
Contresort ( )	Mag			
Lancement de sort ( )	Mag			
Magie rituelle ( )	Mag			
Arcanes ( )	Log			
Combat astral ( )	Vol			
Observation astrale ( )	Int			

COMPETENCES ACTIVES

	Attribut	Indice	Bonus	Total
RESON.				
Résonance GC				
Compilation ( )	Rés			
Décompilation ( )	Rés			
Inscription ( )	Rés			
SOCIAL				
Influence GC				
Etiquette ( )	Cha			
Leadership ( )	Cha			
Négociation ( )	Cha			
Comédie GC				
Escroquerie ( )	Cha			
Imposture ( )	Cha			
Représentation ( )	Cha			
Enseignement ( )	Cha			
Intimidation ( )	Cha			
TECHNIQUE				
Biotech GC				
Biotechnologie ( )	Log			
Cybertechnologie ( )	Log			
Premiers soins ( )	Log			
Médecine ( )	Log			
Electronique GC				
Informatique ( )	Log			
Logiciels ( )	Log			
Matériel électronique ( )	Log			
Ingénierie GC				
M. Aéronautique ( )	Log			
M. Automobile ( )	Log			
M. Industrielle ( )	Log			
M. Nautique ( )	Log			
Piratage GC				
Cybercombat ( )	Log			
Guerre électronique ( )	Log			
Hacking ( )	Log			
Animaux ( )	Cha			
Armurerie ( )	Log			
Artisanat ( )	Int			
Chimie ( )	Log			
Explosifs ( )	Log			
Falsification ( )	Log			
Serrurerie ( )	Agi			
VEHICULE				
Armes de véhicule ( )	Agi			
Pilotage App. volants ( )	Réa			
Pilotage Marcheurs ( )	Réa			
Pilotage Véhic. aquatiques ( )	Réa			
Pilotage Véhic terrestres ( )	Réa			
Exotique :	Réa			

CONNAISSANCES

	Attribut	Indice	Bonus	Total
CONNAISSANCES				
	i			
	i			
	i			
LANGUES				
	N			
	Int			
	Int			
	Int			
	Int			
	Int			
	Int			

ACTIONS & DERIVES

DERIVES		
Jauger les intentions	Int + Cha	
Soulever et transporter	For + Con	
Mémoire	Log + Vol	
Sang froid	Vol + Cha	
ACTIONS		
Marche		Natation
Course		Soulever
Saut en hauteur		Porter
Saut en longueur		Lever tête

ARTS MARTIAUX

STYLE 1

Nom

Manoeuvres	Effets

STYLE 2

Nom

Manoeuvres	Effets

TRAITS

MONITEURS

Etourdissants

-1 -2 -3 -4

8 + Vol/2 (Arrondi supérieur)

Physiques

-1 -2 -3 -4 -5 -6

8 + Con/2 (Arrondi supérieur) + 1/ membre cybernétique

Surplus

= Con

Chance

Utiliser 1 pt de chance

- Pousser les limites : + Chance dés au test & règle des 6
- Seconde chance : Relance tous les dés sans succès d'un test
- Gagner l'init. pour 1 action
- Blitz 5d6 init pour 1 tour
- Annuler complication ou échec critique

Griller 1 pt de chance

- Réussite automatique (4 succès)
- Main de Dieu : vivant !

Résistance

Dom. étourissants

Dom. physiques

Armure

Mode social

Mode infiltration

Mode combat

Mode :

ARMES A DISTANCE

CR naturelle

Arme	Précision	Dom.	PA	Modes	CR	Portées	Capacité	Munitions 1	Munitions 2	Modifications & accessoires
						/ / /				
						/ / /				
						/ / /				
						/ / /				
						/ / /				
						/ / /				
						/ / /				
						/ / /				
						/ / /				
						/ / /				
						/ / /				
						/ / /				
						/ / /				

ARMES DE CORPS A CORPS

Allonge naturelle

Arme	Allonge	Préci.	Dom.	PA	Modifications & accessoires

GRENADES & EXPLOSIFS

Arme	Dommages / Indice	PA	Dispersion / Souffle	Notes

AUGMENTATIONS

Nom	Grade	Essence	Notes	Nom	Grade	Essence	Notes

ARMURES & VETEMENTS

Modèle	Indice	Accessoires / Améliorations

EQUIPEMENT

COMMLINKS

Modèle	Indice	Accessoires

CASH / VALEURS

Id / Créditube	Montant

VEHICULE

Modèle _____ Chassis _____

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage	Valeur

Autopilote	Senseurs	Places	Points d'armes	CR	Espace

Modifications / Equipements	Espace	Notes

-1 -2 -3

-4 -5 -6

Point d'armes	Espace	Arme	Dommages	PA	CR	Modes	Portée	Notes

KARMA

TOTAL	
LIBRE	

REPUTATION

Crédibilité	
Renommée	
Rumeur	

LOYAUTE

1 Rien de personnel mec
2 Client régulier
3 Une connaissance
4 Un pote
5 J'te couvre
6 A la vie à la mort

INFLUENCE

1 Utile pour ses connaissances / Pas d'influence
2 Connait 1/2 personnes utiles / Influence minime
3 A quelques amis / Peu d'influence
4 Connait des gens du quartier / Influence locale
5 Connait du monde / Influence modérée
6 Possède une réseau dans son état / Influent
7 Réseau large sortant de l'état / Grosse influence
8 Connexion multi-état / Grosse influence
9 Connexion sur le continent / Grosse influence
10 Connexion mondiale / Influence significative
11 Connexion mondiale+++ / Influence +++
12 La cour des grands / Influence déterminante

CONTACTS & ENNEMIS

PERSONNE

Archétype	Loyauté	Influence	Nom	Sexe	Métatype	Localisation	Champ d'action et notes
				♂ ♀			
				♂ ♀			
				♂ ♀			