

# SHADOWRUN

PERSONNAGE Raider

JOUEUR \_\_\_\_\_

NOTES \_\_\_\_\_

## DONNÉES PERSONNELLES

Nom/Pseudo Raider

Métatype Elfe

Ethnie

Âge

Sexe M

Taille

Poids

Réputation

Pression

Karma

Karma total

Divers

## ATTRIBUTS

Constitution	3	Essence	4,9
Agilité	5	Magie/Résonance	
Réaction	5	Initiative	10 + 1D6
Force	3	Init. matricielle	10 + 1D6
Volonté	5	Initiative astrale	
Logique	6 (8)	Jauger les Intentions	10
Intuition	5	Mémoire	13
Charisme	4	Sang-froid	9
Atout	2	Soulev./Transport.	8
Points d'Atout		Déplacement	10/15/+1

## COMPÉTENCES

Compétence	Rang	Attr.	Type	Compétence	Rang	Attr.	Type
Armes à feu (Pistolets +2)	2	AGI	A	Anglais	Maternelle	L	
Athlétisme	4	AGI	A	Espagnol		L	
Biotech	2	LOG	A	Allemand		L	
Cbt rapproché	3	AGI	A	Archéologie		C	
Électronique	2	LOG	A	Histoire		C	
Furtivité	2	AGI	A	Architecture		C	
Perception	4	INT	A	CCP		C	
Pilotage	1	RÉA	A				
Plein air	4	INT	A				

## IDS / STYLES DE VIE / ARGENT

Style de vie principal Moyen

Nuyens

Licences

Faux SIN / styles de vie / Fonds / Licences

Mississippi Jones

## INFOS DE COMBAT CLEFS

Armure principale Veste pare-balles SD +4

Modifications Résistance au feu 2 ; Protection chimique 4

Arme à distance principale Colt Gouvernement 2076

VD 3P Modes SA Proche 9 Courte 7 Longue 5 Extrême - Mun. 14 (c)

Accessoires

Mains nues

VD

Proche

Arme de mêlée principale Couteau de survie

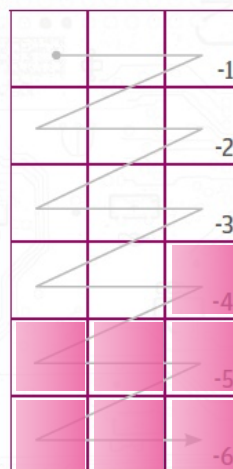
VD 3P

Proche

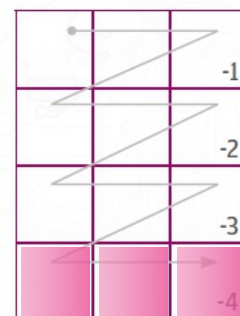
8+FOR/2\*/-/-/-

## MONITEURS D'ÉTAT

### Moniteur physique



### Moniteur étourdissant



Chaque tranche de 3 cases cochée sur un quelconque moniteur d'état inflige un malus cumulatif de -1 dé aux tests.

## TRAITS

Trait	Notes	Type
<u>Tripes</u>	- 1 remise ATO contre Peur & Intimidation	Pos
<u>Malchance</u>	- 1 et 2 pour les complications	Nég
<u>SINner</u>	: Conseil corporatif Pueblo	Nég
<u>Code d'honneur</u>	: sa place est dans un musée !	Nég

## CONTACTS

Nom	Loyauté	Réseau
<u>Le musée Cordweiner</u>	2	6
<u>Grace Plamer (prof. d'université)</u>	6	4
<u>Sallah (fixer)</u>	2	4

# SHADOWRUN

PERSONNAGE Raider  
 JOUEUR \_\_\_\_\_  
 NOTES \_\_\_\_\_

## ARMES À DISTANCE

Arme	VD	Modes	Proche	Courte	Longue	Extrême	Mun.
Colt Government 2076	3P	SA					9/7/5/-/-

## ARMES DE MÊLÉE

Arme	VD	Proche
Couteau de survie	3P	8+FOR/2*/-/-/-

## ARMURE

Armure	Bonus	SD
Veste pare-balles		+4
Résistance au feu		+2
Protection chimique		+4

## CARACTÉRISTIQUES MATRICIELLES

Attaque	Corruption	TD	Firewall
Appareils/IA			
Programmes			

Moniteur d'état matriciel 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

## AUGMENTATIONS

Augmentation	Indice	Notes	Essence
Yeux cybernétiques	2		0,2
Amplification visuelle		+1d aux tests de Perception visuelle	
Vision nocturne		1 ATO si adv. n'a pas la compensation	
Orthoderme	2	SD +2	0,5
Amplificateur cérébral	2	LOG +2	0,4

## VÉHICULE

Modèle	Maniabilité
Accélération	Intervalle de vitesse
Vitesse max.	Résistance
Armure	Autopilote
Senseurs	Places
Notes	

## ÉQUIPEMENT

Item	Indice
Médikit	4
Repirateur	6
Commlink Erika Elite	4
Matériel d'escalade	
100 m de corde (400 kg de charge)	
harnais, gants, mousquetons, crampons, pitons	

## SORTS / PRÉPARATIONS RITUELS / FORMES COMPLEXES

S/P/R/FC	Type/Cible	Portée	Durée	(Techno)Drain

## POUVOIRS D'ADEPTE / AUTRES

Nom	Niveau	Notes