

## Variante de Création de Personnage et aide de jeu Shadowrun 5 (et 4)

La fiche de personnages est ici :

<http://www.lapagedujour.net/trucsdejr/fiche.pdf>

### Répartition des Compétences option A : (16 compétences)

Deux 8 (2X20), Quatre 6 (4X12), Quatre 5 (4X10), Quatre 3 (4X6), Deux 2 (2X4) [Total = 160]

$1 = 2 (10)k$ ,  $2 = 4 (10)k$ ,  $3 = 6 (30)k$ ,  $4 = 8 (40)k$ ,  $5 = 10 (50)k$ ,  $6 = 12 (60)k$ ,  $7 = 16 (80)k$ ,  $8 = 20 (100)k$

**Au final, en bonus, ça donne :**

Deux [3] ; Huit [2] ; Six [1]

Les bonus, c'est la moyenne arrondie des compétences divisés par 3

### Option B : au choix, en prenant au minimum 12 compétences au total.

Deux compétences à 8. Répartir 120 points au choix, soit 60 points de compétences de fait, sans rien qui ne dépasse 6. (Plus versatile)

Les compétences correspondent en gros à des groupes de compétences dans Shadowrun 4 ou 5 mais elles coûtent moins cher à développer. Ceci, parce que les personnages n'ont pas d'autre choix que de développer les dites compétences et parce que le nombre de compétences est limité à 24.

### Répartition des Attributs (Edge/Chance et Magie/Résonance, compris) :

Un 7, deux 6, deux 5, deux 4, deux 3, un 2. L'essence est à 7.

OU un 2, un 7, une base de 3 partout et 12 points à répartir (hors 7 et 2)

Bonus raciaux :

Troll = +4 Fo, +5 Con, -1 Agilité, Charisme, Intuition, Logique (Pour être raccord SR5, Charisme -2 et Constitution +4, mais j'aime mieux mes trolls comme ça). (5 Karma).

Ork = +2 Fo, +3 Con, -1 Charisme, Logique. (10 Karma)

Nain = +2 Fo, +2 Con, +1 Volonté, -1 Réaction (J'ai rien contre le +2 en Constitution des nains;)) (10 Karma)

Elfe = +2 Cha, +1 Agi. (15 Karma)

Humain = +1 Edge. (25 karma)

### Option moins balaise ou plus balaise : Diminuez de 8/4 ou augmentez de 4 les points à répartir.

Il apparaîtra au maître de jeu avisé que tous les personnages dans ce système disposent d'un attribut Magie. Cela part d'une volonté délibéré de l'auteur de l'article qui ne fait jouer que des personnages pris dans la Toile du Dragon de Dunkelzahn et en parti élus. Ce qu'ils font de leur magie ou pas appartient aux personnages joueurs mais force est d'avouer que les personnages avec le plus de potentiel d'évolution restent ceux qui ont la magie. Les pjs sont vus un peu comme les prémisses des adeptes d'Earthdawn.

Les mjs noteront également que les pjs ont 7 en Essence. La Toile du Dragon, je vous dis.

Pour des personnages plus ordinaires, j'ai toujours fait tirer un virgule quelque chose après le 6 d'essence. 1D6 -1 qui se relance au maximum 3 fois. 4, donne 6,3. 5 et 5 et 5 et 5 donnent 8.

### Option à la bonne franquette, liberté Totale.

Répartir tout simplement les points de Karma à votre bon vouloir m'sieurs / dames. Y en a 248 de dispo (hors Karma Racial) sur les attributs et les compétences, sachant que vous avez déjà une base de 3 partout dans les Attributs (et un 2). Les bonus raciaux se rajoutent APRES, si vous voulez vous payer des 7 (maximum 2). Vous devez au moins acheter 12 compétences et huit d'entre-elles doivent au moins être égales à 3.

Le Fric rapporte 8 (option D) ou 14 (option E) points de Karma.

Il coûte 15 (option B) ou 40 (option A).

Si vous voulez des personnages moins puissants, plus raccord avec le livre de base, il suffit de baisser le nombre de points de Karma disponibles. 220 / 200 / 180 / 160 sont toutes des options de jeu intéressantes.

*Exemple 1, Jack fait son Adepté Troll de Combat à la Bonne franquette, il prend les options suivantes, privilégiant à fond les ballons les attributs :*

*Fric D (+8) et Race Troll (+5), il a 261 points de Karma.*

*Attributs = 108 Karma = Deux 7 (40), Trois 6 (28), cinq 5 (40), un 2 passé en 4 (8)*

*Fo 11, Ag 6, Réac 6, Con 11, Cha 4, Int 4, Log 3, Vol 5, Magie 6, Edge 5*

*Compétences = 132 Karma = 10 compétences à 6 (Athlétisme, Parer, Combat, Lancer, Autorité, Discrétion, Warbeast, Tir, Perception, Savoir-Faire), Trois compétences à 2 (Hobbies, Persuasion et Réseaux).*

*Points de Magie = 9 Karma*

*Avantages = 3 (15 dans le jeu) Karma.*

*Contact = 1 (Valeur de 10 points).*

*Fric = D*

*Exemple 2, Bill préfère un personnage axé connaissance, roi de la démerde, touche à tout.*

*Fric D (+8) et race Humain (25), il a 281 points de karma.*

Attributs = 56 Karma, Tout à 4 (même le 2 passé en 4), sauf Intuition 6 et Magie 5 (Edge étant à 5 avec bonus racial)  
Compétences = 210, 20 compétences à 5 (ne maîtrise pas conjuration, sorcellerie), Plein air 3, Soins 2.  
Avantages = 10  
Contacts = 5

*Exemple 3, Arnold privilégie à fond la Thune pour jouer un câblé de la mort elfe.*

*Fric A (-55) et race Elfe (15), soit 208*

*Attributs (avant modificateurs raciaux) 88 : Deux 7 (40) Trois 6 (36), Trois 4 (12), on laisse le 3 et le 2.*

*Implants : Force +4, Agilité +4, Réaction +3, Constitution +3*

*Attributs finaux (avec race et cyberware) : Fo 6/10, Agi 8/12, Réac 7/10, Con 6/9, Cha 6, Int 6, Log 3, Vol 4, Chance 4, Magie 2.*

*Compétences 114 : Cinq 6, Quatre 5, Deux 2, un 1*

*Avantages 6*

### **Karma de départ :**

Humain [25] (125) ; Elfe [15] (75) ; Nain et Ork [10] (50) ; Troll [5] (25)

Entre crochet, une option pour moins de compte en karma. Diviser le karma de base de Shadowrun par 5. Les coûts d'achat des compétences et attributs sont diminués d'autant. C'est l'option qui sera retenue pour créer des personnages dans tous les jeux. Le coût officiel dans Shadowrun sera (éventuellement) rappelé entre parenthèses.

Le gain de karma par séance est de 1 ou 2, parfois 3 selon la réussite d'énormes objectifs.

Il peut acheter aussi des compétences (multipliez par 5 pour les règles officielles de Shadowrun) :

$1 = 2k, 2 = 4k, 3 = 6k, 4 = 8k, 5 = 10k, 6 = 12k, 7 = 16k, 8 = 20k, 9 = 24k, 10 = 28k, 11 = 32k, 12 = 36k$

Ou être dépensé dans des sorts supplémentaires et des Formes Complexes :

*1 sort ou forme pour 1k (5K)*

Ou être dépensé en Ressource de départ :

*15 (75) k pour l'option B, 40 (200) K pour l'option A d'Historique.*

Ou acheter des contacts :

1k par 10 points de contact (5/5 ou 4/6).

Ou acheter six attributs au maximum, 4 ou 8 points. (selon que l'attribut est supérieur à 6 ou inférieur à 7)

Ou acheter des spécialisations (4 maximum pour un coût de 1 ou 2 selon la spécialisation). Le premier niveau de spécialisation représente une compétence du genre empathie, fusil d'assaut, sort de combat, pistolet, esquive, remarquer, la deuxième spécialisation spécialise dans un domaine très précis : FNHAR, épée longue, goût, sort précis.

Les dés de spécialisation sont lancés, pas transformés en automatiques.

Ce karma peut aussi être transféré sur une base de 1 pt pour 25000 ¥

On peut également acheter des avantages (diviser leur coût total à Shadowrun par 5 pour ma version du Karma).

**Initiation :** l'initiation se paye 3 points de Karma jusqu'au niveau 6, et après 6 points, allez, soyons fou. Mais elle est surtout soumise à l'aval du mj et à la dépense de points de Magie au-delà du niveau 6.

*Optionnel : c'est tellement cher d'augmenter déjà la Magie que l'initiation est comprise dans la dépense des 8 points de Karma pour chaque point de Magie au-dessus de 6.*

### **¥ de départ.**

¥ = C (280k d14), D (100k¥ d12) = 8(40) karma, E (12k¥) = 14(70) Karma, B (550k¥ d16) = -15 Karma (soit une compétence à 6 en moins et 3 points de Karma), A (1000k¥ d20) = - 40 karma (soit une compétence à 6, une à 8 sacrifiée et 8 pts de Karma ou une compétence à 5 passée à 1 si on ne peut pas payer)

*C'est en sacrifiant des compétences ou du Karma de départ (PAS des attributs). C'est plus cher de sacrifier des compétences. Mais le niveau de Fric ouvre aussi plus de possibilité de départ.*

*D : cyberware de classe alpha, disponibilité 12, indice 6, 100 K¥*

*C : cyberware de classe alpha, disponibilité 14, indice 7, 280 K¥*

*B : cyberware de classe bêta, disponibilité 16, indice 8, 550 K¥ (sacrifice 15 karma, soit une compétence à 6 en moins et 3 points de Karma à perdre quelque part)*

*A : cyberware de classe delta, disponibilité 20, Indice 10, 900 K¥ (sacrifice 40 karma, soit une compétence à 6 et une à 8 en moins et une compétence à 5 passée à 1)*

### **Fric, gestion rapide :**

E = deux armes de base, niveau de vie bas, une armure, kit basique de runner (jumelles, audio, communication) indice 3, éventuellement datajack.

D = niveau de vie moyen, quatre armes au choix, cyberware ou bioware basique jusqu'à 75k, un véhicule basique, kit de runner indice 4

C = niveau de vie moyen ou haut, cyberware / bioware jusqu'à 250K ou console intermédiaire avec programmes d'indice 5, kit de runner indice 5, un véhicule de 30k

B = niveau de vie haut, cyberware / bioware jusqu'à 500 k ou console avec programmes d'indices 6, un ou véhicules, kit de runner indice 6

A = niveau de vie haut, cyberware / bioware jusqu'à 900 k ou console avec programmes d'indices 7 ou 8, deux ou trois véhicules, une planque, kit de runner indice 8

### **Contacts de départ :**

1 (6) / 2 (7) / 3 (8) / 4 (9) / 5 (10) (Options E, D, C, B et A de Fric). Les contacts sont entre 6 et 10 points selon l'historique de départ.

**Sort ou CF** = 1(5) karma par sort ou 2 sorts par point de compétence sacrifié (maximum = Magie).

J'ai 6 en Magie, je peux dépenser 12 points de Karma pour posséder 12 sorts.

**Magie de départ.** Le coût pour être Magicien, Adepté Mystique, Adepté ou Magicien spécialisé est gratuit.

Les points de magie physad ou les CF/sorts sont offerts à concurrence du niveau de Magie.

Un adepte / Mystique (qui a les deux choisit seulement adepte et dépensera pour ses sorts avec du Karma).

Acheter 1 point de Magie supplémentaire d'adepte (à concurrence d'un maximum de MagieX1,5) coûte 15 points de Karma pour 1 point). Ce n'est évidemment pas possible pour les adeptes mystiques.

### **Liste alphabétique des attributs et des Compétences.**

#### **Attributs :**

Agilité\*, Charisme\*, Constitution\*, Edge\*, Force\*, Intuition\*, Logique\*, Magie\*, Réaction\*, Volonté\*

#### **Compétences :**

Arcanes, Athlétisme, Autorité, Combat, Conduite, Conjuración, Connaissances, Discrétion, Hobbies, Lancer, Langues, Médium, Parer, Perception, Persuasion, Pilotage, Plein air, Réparation, Réseaux, Savoir-Faire, Soins, Tir, Voleur, Warbeast...

On peut distinguer sur la fiche de personnage suggérée que deux Attributs sont liés aux compétences.. Lorsque deux attributs sont indiqués, le premier est la base, le second donne un bonus de 1 s'il est supérieur de 2 points à l'attribut primaire. Si le second attribut est inférieur, on ne s'en préoccupe pas.

### **Les compétences, explications, avec les Attributs liés et secondaires :**

**Arcane (Sorcellerie) (MA/vo) :** sorcellerie, sorcellerie rituelle, contre-sort, Arcane éventuellement.

**Athlétisme (AGI/fo) :** Acrobaties, Courir, Esquive, Grimper, Manœuvres, Nager, Sauter, il est possible d'envisager des savoir-faire de Sports Extrêmes pour colorer des savoir plus particuliers. Mais en l'occurrence, on imagine qu'un decker qui a athlétisme n'est pas un pro du parachute alors qu'un mercenaire a des bases. Les spécialisations en athlétisme ne peuvent se faire que sur un niveau, à moins d'imaginer : dos crawlé, saut en longueur, course de fond...

**Autorité (CHA/vo) :** Commander, Intimider, Leadership, Interroger, Tactique, Politique... Le leadership peut servir à faire une sorte de discours devant la foule pour calmer les gens, une diplomatie en grand. Des spécialisations précises sont un peu aussi difficiles, mais Intimider (Force), Interroger (torture) sont envisageables.

**Combat (AGI/fo) :** Bagarre, Tranchant, Contondant, Deux mains, Arts Martiaux. Première spécialité, la catégorie, deuxième une arme précise : épée, pistolet 9 mm, etc...

**Conduite (REA/int) :** Bateau, Auto, Moto, Camion, Hovercraft, Drones... Spécialités par type : voiture, ferrari.

**Conjuración (MAG/cha) :** Lien, Bannir, Conjurer, Métaplans, Ouvrages du Mythe (dans les settings appropriés)

**Connaissances (LOG/vo) :** Niv/2, Anthropologie, Archéologie, Biologie, Histoire, Informatique (logiciels et programmation), Loi, Militaire, Occultisme, Politique, Psychologie, Recherche, Science de la Terre (géographie, géologie, minéralogie), Science Physique (chimie, mathématique) Il va de soi qu'informatique (le groupe de 3 compétences) coûte 3 points. Le Cracking / Hacking est sur Savoir-Faire ou à la limite Voleur.

**Discrétion (INT/agi) :** Déguisement, Furtivité, Passe-passe, Ruse, Se Cacher, \_\_\_\_\_ Le déguisement concerne l'aspect physique, pas tant l'aspect « je mens ».

**Hobbies (VOL/cha) :** au choix parmi des connaissances ou des arts. Dans l'absolu, Niveau/2 trucs d'Art et Niv/2 trucs divers et variés à la con.

**Lancer (AGI/fo) :** Arc, Arbalète, Fouet éventuellement, Grenades, Pointes, Lances.

**Langues (INT/log) :** X2 par niveau, voire plus selon les jeux.

**Médium (MAG/vo) :** Perception astrale, Combat astral, Médium, Métaplans, Contrée des rêves ? L'imagination est vaste.

**Parer (REA/ag) :** Même spécialisations que Combat, on peut rajouter Esquive au contact.

**Perception (IN/vo) :** Empathie, Investigation, Remarquer, Goûter, Écouter, Pister.

**Persuasion (CHA/log) :** Déclamer, Diplomatie, Manipuler, Négociation, Séduire, Sexe,. La compétence passe-partout pour tout obtenir des gens.

**Pilotage (REA/int) :** Niveau/2 Espace, Avion, Exotiques, Se conjugue éventuellement avec Marin ou Pilote pour en faire plus.

**Plein Air (VO/log) :** Dresser, Monter, Survie, Premiers soins, Plantes... On peut imaginer survie désert ou monter cheval en spé:)

**Réparation (LOG/int) :** Mécanique auto, avion, bateau, industrielle, forge.

**Réseaux (CHA/vo) :** Charisme X Domaines : Art, Corpo, Finance, Gouvernement, Matrice, Média, Mercenaire, Rue

seraient les 8 généraux et principaux. On pourrait rajouter Noblesse en medfan qui remplace Matrice.

**Savoir-faire (VO/int)**: 1 à 3 pour définir un rôle spécifique : Technomancien, enchanteur, Hacker, Marin, Magicien, etc.. Magicien permet Arcaniste ; Enchanteur, d'enchanteur. C'est une question de feeling. Démolisseur, Armurier sont valides tout autant que Privé, Prostitué... 1 à 3 rôles est plus une question de feeling lié à l'historique du personnage. Pilote ou Rigger par exemple peuvent englober Marin ou non. C'est vraiment la compétence « Métier et un peu fourre-tout mais totalement nécessaire pour les rôles très précis ».

**Soins(LO/in)** : Avec un métier attachant de Médecin ou de Cyber-Chirurgien, les spécialités peuvent être étendues : cybertechnique, biotechnique, médecine légale, etc...

**Tir (AGI/réa)** : Tir d'épaule, Tir de poing, Tir automatique, Laser,

**Voleur (LOG/int)** : Crochetage, Contrefaçon et Contrebande normalement, mais on peut éventuellement rajouter Hacking en genre cyberpunk pour dégager le Savoir-Faire Decker en connaissances diverses et variées autour.

**Warbeast (AGI/int)** : Armes lourdes, armes exotiques, canon,

*Un attribut secondaire donne un bonus de 1 à l'attribut lié s'il lui est supérieur de 2 point.*

Je suis Troll, j'ai 4 en Agilité et 10 en Force, j'utilise une base de 5 dés en Agilité pour le Combat (allonge non comprise, en fait, ça sera 6 dés ,,eh eh eh).

### **Note 1 : l'échelle des Caractéristiques.**

Je conspuie absolument l'échelle des caractéristiques depuis la quatrième édition, mais absolument, je trouve ridicule d'avoir des archétypes avec des tas de 2. En gros, ce qui est proposé dans cette règle alternative, c'est tout simplement l'équivalent d'un +1 dans tous les attributs par rapport à Shadowrun 4 ou 5 et donc une moyenne de 4,5 partout.

Oui, tous les personnages possèdent la Magie. Parce que c'est ma décision et ma chronique, mais en même temps, dès qu'ils vont se câbler, ils vont le perdre. Il s'agit juste d'une particularité nécessaire à posséder pour mon fond de campagne.

Pour moi, l'échelle est 3 moyen (10-11 au D20 system), 4 avantage (12,13), 5 bon (14,15), 6 très bon (16-17), 7 exceptionnel (18-19), 8 hors du commun (nécessite un avantage)

### **Note 2 : Les limites.**

Je n'applique pas les Limites. Je les déteste en 5ème édition (et en quatrième aussi). Ma limite naturelle est qu'un personnage ne lance pas tous ses dés. Il lance Attribut + succès automatique dans les compétences.

Comme les pjs sont des héros, les succès automatiques sont arrondis au supérieur.

Compétences de 1 à 3 (2-4 pnjs) = 1 succès. Compétences de 4 à 6 (5-7 pnjs) = 2 succès, Compétences de 7 à 9 = 3 succès (8 – 10 pnjs)

*Dereck, Decker nain avec Logique 7 et Informatique 8, lance donc 7 dés +3 succès.*

### **Note 3 : Les sorts de combat direct, ça doit piquer.**

Les sorts de combat direct ont une base de dommage de Force -2 (au lieu de rien du tout). Parce que. Shoot the Mage first, ça ne doit pas être pour rien.

### **Note 4 : Quelques changements sur les adeptes.**

Coup Critique est limité à Magie/2 pour mains nues et Lancer. Il passe à 0,5 par niveau en échange.

Les adeptes peuvent acheter le double de leur Magie en point de Pouvoir en dépensant 3 points de karma par point de Magie supplémentaire.

Optionnel.

Armure Mystique : 2 dés = +1 d'armure automatique.

### **Note 5 : Transfert des dommages et Armure SR4/SR5**

X1,5 de Shadowrun 4 à Shadowrun 5.

Pour garder le feeling meurtrier de Shadowrun 5 (où l'armure est vraiment importante)...

Armure/2 (SR4) ou Armure/3 (SR5) en automatique.

Dommages des armes SR4 X1,5 (au supérieur), voire, 1,5+1 ou +2 pour les snipers.

Armes de contact = Force (minimum 3) jusqu'à 6, +1 par +2 en Force au-delà. 20 en Force donne 13.

Encaisse classique = (Armure + Constitution + Bonus sorts et cyber) /3 arrondi au supérieur.

Encaisse automatique, règle optionnelle : Constitution/2 + Armure/3. Et basta. JAMAIS de jet d'encaisse, l'Edge en automatique peut pourvoir à cela.

### **Note 6: Nouvelle utilisation de l'Edge.**

Encaisse automatique = Edge.

Je suis un humain, j'ai 4 en constitution, je prends une bastos avec 5 succès pour un total de 13 de dommages, je peux claquer mon edge à 5 (mettons) pour encaisser avec 4 dés de constitutions + 5 succès.

**Note 7 : Evolution des personnages (rappel)**

Sorts et CF = 1(5) karma. Point de Magie Adeptes = 3(15) karma.

Avantages = coût de création doublé et divisé par 5 pour les règles maisons.

Attributs = 4 en dessous de 7 et 8 au dessus de 6.

Compétences (total) : 2 de 1 à 6 et 4 au-dessus de 6.

**Note 8 : Matrice, Decker, Technomancien.**

Je suis pas doué avec. Vaut mieux pas en jouer. Ou alors, accepter une simplification forcenée des choses.

En attendant, oui, c'est possible, mais plus simple. Au final, tout se résume à une opposition dans le jeu.

Un run est marqué par une opposition de 2 à 6 qu'il faut atteindre selon les étapes. On peut jouer en test étendu.

Les jets de dés se font sur Attribut + Compétence (résonance), Capacité de la console + Compétence (informatique), les attributs limitant éventuellement le nombre de réussites si on veut les faire intervenir sur les consoles.

**Note 9 : Rigger.**

De même, les poursuites, les guerres électroniques, tout ça, j'ai du mal. On peut simplifier.

Vraiment. Savage World ? Désolé ne pas en faire plus pour l'instant. Mais au final. On reste encore dans l'idée d'une opposition de 2 à 6.

**Note 10 :** L'opposition. Il est extrêmement aisé d'accélérer Shadowrun en considérant une opposition fixe.

On parlera de : Blaireaux (2-4 dés) [1], Moyens (5-7 dés) [2], Bons (8-10 dés) [3], Professionnels (11-13 dés) [4], Experts (14-16 dés) [5], Élites (17-19 dés) [6], Super-élites (20-22 dés) [7], Légendes (23-25 dés) [8], Monstres absolus et plus (26-28, 29-31, 32-34, 35-37) [9], [10], [11], [12]

A considérer un câblé de la mort avec une compétence à 12, le niveau légendaire peut-être atteint, voire celui de monstre absolu. Un adepte aussi, qui aurait une compétence de combat à 12, 6 dés de bonus, un attribut directeur de 9, une épée magique +6 et une spécialisation pourrait taper dans du 35 dés [12], du niveau Harlequin quoi.

La plupart des oppositions, cela dit, seront de niveau 1 à 6, 2 à 4 étant la norme la plus rencontrée.

Tout comme il est suggéré d'opposer du 2 à 6 dans la matrice, la guerre électronique, il est suggéré de faire pareil pour des adversaires.

Lorsqu'on touche un adversaire tout pile sans marge de réussite, on peut considérer qu'on touche avec un malus de 3 aux dommages ou qu'on obtient un avantage de 2 dés pour la passe suivante.

**Note 11 :** Récompenses en Karma par scénario, session ou aventure. 1 à 2. Parfois 3 à la conclusion d'une grosse aventure.

**Note 12 : Savage Shadowrun.**

Pour accélérer les combats, on peut faire comme cela madame.

Dés de Shadowrun -2 = Dé Savage jusqu'à D12+3 (ensuite, ça change un peu, mais faut déjà y arriver). Arrondir au supérieur.

1-2 = D4-2 (D8/2-2) (D6-4), 3-4 = D4-1 (D8/2-1) (D6-3) ; 5-6 = D4 (D8/2) (D6-1) ; 7-8 = D6 (D8/2+1) ; 9-10 = D8 (D6+1) ; 11-12 = D10 (D8+1) (D6+2) ; 13-14 = D12 (D8+2) (D6+3) ; 15-16 = D12+1 (D8+3) (D6+4) ; 17-18 = D12+2 (D8+4) (D6+5) ; 19-20 = D12+3 (D8+5) ; 21-24 = D12+4 (D8+6) ; 25-28 = D12+5 (D8+7) ; +4 dés = +1

Un magicien qui lance un sort avec Magie 6 et Sorcellerie 6 lance un D10 (D6+6), son opposant avec seulement 4 en volonté lance un D4-2 (D6-3). Que le meilleur gagne.

Les dommages des armes sont les mêmes que Shadowrun, la marge divisée par 2 se rajoute aux dommages.

La résistance des personnages est égale à Constitution/2 ou Volonté/2 + Armure/3 +2

L'esquive naturelle est égale à (Réaction + Parer ou Athlétisme)/2 +1 ou 4.

La parade est égale à (Réaction + Parer)/2 +2

*Ex Jonas Constitution 5 et Armure 9 a 6 d'encaisse. Quand il se fait tirer dessus avec une arme qui fait 7 de dommages et une marge de 4 (+2), il prend 3 croix à son moniteur.*

Pour les non-Jokers, on ne peut faire plus d'une relance à Savage Shadowrun. D4 = 8 au maximum, D6 = 12, etc...

Pour les Jokers, on a le droit à deux relances, soyons fous.

Le dé joker est égal à D6. Cela place les pjs et quelques pnjs bien au-dessus de la moyenne. Mais les dommages restant ceux de Shadowrun, l'opposition n'est pas éliminée si facilement.

Le résultat minimal est égal, sur un dé, à la moitié du dé.

Avec D12, tout résultat inférieur à 6, est considéré comme 6.

Les réussites se mesurent tous les 2. Un succès = 2, deux succès = 4, etc...

Les Traits de Savage World s'augmentent indirectement par l'intermédiaire des attributs associés. Ils sont en partie modifiés ou renommés par rapport aux règles de Base.

Pouvoir représente le jet éventuel à rajouter avec un Joker sur un jet de dé.

Corps (mélange de Force et de Constitution) est utilisé pour les jets de dommages. La résistance est égale à Corps/2 +2 + armure/2

Vivacité remplace la dénomination Agilité (qui se retrouve être un attribut).

Intellect a été renommé en Esprit.

Les augmentations de Savage World peuvent être maintenues. Les différences suggérées par rapport aux règles de base sont :

- Il n'y a plus de rang... Accessoirement, on peut considérer un rang gagné tous les 30 points de karma gagnés.
- Les avantages de Savage World coûtent 4 points de Karma. Ils ne sont pas forcément limités par les niveaux et les personnages ont au moins l'équivalent d'adepte en niveau.
- Les compétences démarrent à -2, il faut 4 points de Karma pour avoir un niveau 0. Penser à traduire 8 en 6, 6 en 4, etc...

Les pnjs rapides ont un moniteur de condition de 5.

On peut considérer trois niveaux d'opposition.

- Les gars de base, moniteur de condition = 5
- Les lieutenants, moniteur de condition = 5, D6 Joker.
- Les Jokers, moniteur de condition = 8 + Con/2 ou Vol/2, D6 Joker. Point de Karma.

*Exemple de lancer de sorts :*

John, Sorcellerie 8 et Magie 9 avec un focus de pouvoir 4, lance un sort (21 dés). Il fait D12+4, ne peut avoir un résultat en-dessous de 10 (soit 5 succès en Shadowrun). Mettons qu'il fasse 12. Cela donne 6 succès (soit un seuil de 12 à atteindre).

Alex, avec son 5 en volonté (D4), et un maximum de 8 est sûr de se faire déboiter la tête.

Le drain du sort étant de Force -3, John (Charisme 7, Volonté 6, Technique métamagique +3) a D12+1 pour résister (avec un minimum de 7 au jet) à du 6 (sort force 6), 8 (sort force 7) ou du 10 (sort force 8).

Tout au D8/D6. Plutôt qu'investir dans d'autres types de dés, il est plus aisé de se contenter de deux dés : un à 6 faces (le joker), l'autre à 8 faces (le dé de compétence). Voir les équivalences en haut de chapitre. D10 = D8+1, etc...

Tout au double D6, séparez les dés en deux couleurs, tout de même, hu.

Si on tient Absolument aux rangs, essayer de considérer 6 Points de Karma par Rang.

Un Attribut coûte 4 en-dessous de 7, 8 au-dessus, la moyenne peut se faire facilement sur ces deux choses là.

Rajouter une compétence en dessous de 6 quand vous achetez un atout (4 points) si vous utilisez les atouts SaWo.

Dépensez vos 6 points de Karma compétences comme bon vous semble.

Pour des histoires de compte, la Somme Attribut + Compétence peut se faire sous Attribut + Compétence -2 sur une fiche Savage World reloaded plus dédiée.

Lien de la fiche Savage World : <http://www.lapagedujour.net/trucsdejdr/fichesawo.pdf>

Social remplace « Charisme » de Savage Worlds de base pour ne pas être confondu avec Charisme. Les bonus sont applicables à Persuasion et Réseaux (dans certains cas), divisés par 2, sauf s'il s'agit de Séduire.

### **Adaptation Appel de Cthulhu.**

#### **Correspondance Shadowrun / AdC**

Force = Fo+Tai, Constit = Con + Tai (arrondi vers supérieur), Agi et Réac = Dex, Cha = App, Vol (Magie et Chance) = Pou, Intuition = Intelligence, Logique = éducation.

#### **Equivalence en pourcentage :**

Dés Shadowrun X 5 = % pour les gens du commun. Pour les héros, c'est Dés X 5 +10% et basta.

3 = 15/25% ; 4 = 20/30% ; 5 = 25/35% ; 6 = 30/40% ; 7 = 35/45% ; 8 = 40/45% ; 9 = 45/55% ; 10 = 50/55% ; 11 = 55/65% ; 12 = 60/70% ; 13 = 65/75% ; 14 = 70/80% ; 15 = 75/85% (82) ; 16 = 80/90% (85) ; 17 = 85/95% (87) ; 18 = 90/100% (90) ; 19 = 95/105% (92) ; 20 = 100/110% (95) ; 21 = 105/115% (97) ; 22 = 110/120% (100)

Attributs : 1 = 6-7, 2 = 8-9, 3 = 10-11, 4 = 12-13, 5 = 14-15, 6 = 16-17, 7 = 18-19, 8 = 20-21.

Compétences = Athlétisme, Autorité, Combat, Conduite, Conjuración, Connaissances, Discrétion, Hobbies, Influence, Lancer, Langues, Médium, Parer, Perception, Pilotage, Plein air, Réparation, Réseaux, Savoir-Faire, Soins, Sorcellerie, Tir, Voleur, Warbeast...

Pour faire jouer des héros... C'est simple :

Attributs de départ un 19[7] et un 9[2], base de 11[3] partout. Répartir 24[12] points... par tranche de 2 (11 = 0 / 13 = 2 / 15 = 4 / 17 = 6)

Tout le monde a le plus fort de Force ou de Constitution en Taille ou 17 (s'ils sont des « 28 » ou des « touchés », voir plus loin).

Magie sert de potentiel au Mythe. Pouvoir est un amalgame dans les faits de Volonté, Magie et Chance.

Les Pvs sont incrémentés de 2.

Il y a un nombre de points d'Héroïsme égal à 3. La valeur de l'Héroïsme est égal à Chance.

Attributs =

Force, Agilité, Réaction, Vigueur, Taille, Apparence, Intelligence, Education, Volonté, Chance, Taille, Pvs

Compétences = Arcanes, Athlétisme, Autorité, Combat, Conduite, Conjuración, Connaissances, Discrétion, Hobbies, Lancer, Langues, Médium, Parer, Perception, Persuasion, Pilotage, Plein air, Réparation, Réseaux, Savoir-Faire, Soins, Tir, Voleur, Warbeast...

**Les 25 points de karma de départ des humains permettent d'acheter au choix :**

Attribut +2 (4 points ou 8 points pour un 19), Compétences (2 points de 1 à 6), (4 points de 7 à 12),

Pouvoir = 10 points, Crésus pour 15 points. Contacts divers et variés pour 1 point chacun.

« Touchés » ou 28 pour 25 points. Les personnages se retrouvent avec les avantages suivants :

- Altération corporelle (modification légère du visage, récupération rapide, vieillissement ralenti)
- un pouvoir au choix selon le premier évènement traumatique.
- Taille = 17.
- Médium (capacités à des flashes psychométrie, de clairvoyance ou des échanges télépathiques).
- Accès possible dans le temps aux compétences Sorcellerie et Conjuración.
- Possibilité de gagner des langues, en taille et en talents lorsque d'autres « touchés » meurent.
- Héroïsme basé sur Chance, soit 3 si 11, 4 si 13, 5 si 15, 6 si 17 et 7 si 19.
- Armure = 2.

Les points d'Héroïsme permettent de rajouter ChanceX2 aux possibilités de critique et de rajouter ChanceX5% au pourcentage de réussite. Un type qui a 30% dans une compétence et Chance à 13 se retrouve avec 95 % de Chance de réussite et un critique possible de 31.

Ils permettent aussi d'encaisser ChanceXpoints de dégâts.

Les correspondances Cthulhu / SaWo / White Wolf / D100 / Torg (avec comme référence de base le D100)

| D100 | SaWo         | Shadowrun | Torg | WhiteWolf | D6   | Icons |
|------|--------------|-----------|------|-----------|------|-------|
| 5    | D4-3 / D10-7 | 1         | 6    | 1         | 1D+1 | 1     |
| 12   | D4-2 / D10-6 | 2         | 7    | 2         | 1D+2 | 2     |
| 19   | D4-1 / D10-5 | 3         | 8    | 2         | 2D   | 2,5   |
| 26   | D4 / D10-4   | 4         | 9    | 3         | 2D+2 | 2,5   |
| 33   | D4 / D10-4   | 5         | 10   | 3         | 3D+1 | 3     |
| 40   | D6- / D10-3  | 6         | 11   | 4         | 4D   | 3     |
| 45   | D6- / D10-3  | 7         | 12   | 4         | 4D+2 | 3,5   |
| 50   | D6 / D10-2   | 8         | 13   | 5         | 5D   | 4     |
| 55   | D6 / D10-2   | 9         | 14   | 5         | 5D+2 | 4,5   |
| 60   | D8 / D10-1   | 10        | 15   | 6         | 6D   | 5     |
| 65   | D8 / D10-1   | 11        | 16   | 6         | 6D+2 | 5,5   |
| 70   | D10          | 12        | 17   | 7         | 7D   | 6     |
| 75   | D10          | 13        | 18   | 7         | 7D+2 | 6,5   |
| 80   | D12 / D10+1  | 14        | 19   | 8         | 8D   | 7     |
| 85   | D12 / D10+1  | 15        | 20   | 8         | 8D+2 | 7,5   |
| 90   | D12+1/D10+2  | 16        | 21   | 9         | 9D   | 8     |
| 95   | D12+1/D10+2  | 17        | 22   | 9         | 9D+2 | 8,5   |
| 100  | D12+2/D10+3  | 18        | 23   | 10        | 10D  | 9     |
| 100+ | D12+2+       | 19+       | 24+  | 10+       | 10D+ | 9+    |

D6- le 6 n'est pas compté lors de la relance.

**Exemple de personnages avec la répartition de points.**

**Troll adepte :** Fric E, Karma 19(95) : 5 + 14 (25 + 70)

**Attributs :**

Agilité\* 6, Charisme\*2, Constitution\*10, Edge\* 4, Force\*10, Intuition\* 2, Logique\* 1, Magie\* 6, Réaction\*5, Volonté\* 4

**Compétences :**

Athlétisme 6, Autorité 3, Combat 8, Conduite 6, Conjuración, Connaissances, Discrétion 5, Hobbies 3 (Chant, Baseball, Paris sportifs), Lancer 6, Langues 3, Médium, Parer 8, Perception 3, Persuasion 5, Pilotage, Plein air 5, Réparation, Réseaux 2, Savoir-Faire 2 (Démolition, Armurier), Soins, Sorcellerie, Tir 6, Voleur, Warbeast 5...

Dépense Karma : +3 Points de Magie (9), +1 en Force (8), 2 points d'avantages.

**Elfe samuraï :** Fric A (coût 40), Karma 15/55 (75 / 275) (-un 6 et -8 en compétences, un 5 passé en 1)

**Attributs :**

Agilité\* 8 [12], Charisme\*5, Constitution\* 5 [8], Edge\* 6, Force\*5 [9], Intuition\* 5, Logique\* 4, Magie\* 2, Réaction\*

6 [9], Volonté\* 5

**Compétences :**

Athlétisme 6, Autorité 5, Combat 6, Conduite 3, Conjuración, Connaissances 2 (Explosifs), Discrétion 8, Hobbies 3, Lancer 6, Langues 3, Médium, Parer 6, Perception 5, Persuasion 3, Pilotage, Plein air 2, Réparation, Réseaux 2, Savoir-Faire, Soins, Sorcellerie, Tir 8, Voleur, Warbeast 5...

**Dépense Karma :** Attributs +2 (8), 5 en avantages, Compétence +1 (2)

**Cyberware :** Booster synaptique 3 (285 k) (1,5), orthopeau 4 (24k) (1/0,75), os en titane (75)(cultivé et deltaware) (0,75), Augmentation force et Agilité 4 (252 k) (1,6/1,2), Platelet factory (17k) (0,2/0,15), lames (0,125), Cyber ouie (0,25) avec la totale dedans (72,5), Data jack (0,05), Senseur ultrason (0,125) 6 (144k), Smartlink (0,1), niveau de vie haut, véhicule de luxe.

Avantage = Solide, Résistance magique 2, ambidextre (5/25)

**Humain shaman** Fric D (+8k), Karma 33 (165 (125 + 40))

**Attributs : (répartis)**

Agilité\* 4, Charisme\* 6, Constitution\* 3, Edge\* 6, Force\* 2, Intuition\* 6, Logique\* 4, Magie\* 7, Réaction\* 4, Volonté\* 7, Essence 7, Esquive 8[3], Parade 5[2]

**Compétences :**

Arcanes Sorcellerie 8, Athlétisme 3, Autorité 5, Combat 3, Conduite, Conjuración 8, Connaissances 3, Discrétion 5, Hobbies 5 (Chant, danse, Poterie, Night Clubbing, Tatouages), Lancer 2, Langues 3, Médium 6, Parer 5, Perception 6, Persuasion 6, Pilotage, Plein air, Réparation, Réseaux 2, Savoir-Faire 6 (Enchanteur, Arcaniste), Soins, Tir, Voleur, Warbeast...

Dépense Karma : 7 sorts (7), Liens (4), Avantages 5, Attribut à 7 (8), +2 attributs (8), Contact 1

**Nain Technomancien** Fric E, Karma 24 (120 (70 + 50))

**Attributs : (répartis)**

Agilité\* 3, Charisme\*5, Constitution\*5, Edge\* 5, Force\* 4, Intuition\*6, Logique\*6, Magie\*7, Réaction\*3, Volonté\*7, Essence 7, Esquive 6[2], Parade 3[1]

**Compétences :**

Athlétisme 3, Autorité 3, Combat 2, Conduite, Conjuración, Connaissances 8 (InformatiqueX3, Explosifs), Discrétion 6, Hobbies 5, Lancer, Langues 5, Médium, Parer 2, Perception 6, Persuasion 5, Pilotage, Plein air, Réparation 3, Réseaux 6, Savoir-Faire 8 (Hacking, Technomancien), Soins 3, Sorcellerie, Tir 5, Voleur 6, Warbeast...

Dépense Karma : CF +6 (6), Attributs +2 (8), Avantages 5, Contacts 5 points (Un à 5, cinq à 4)

**Ork mercenaire** Fric D (+8k), Karma 18 (90 (40 + 50))

**Attributs :**

Agilité\* 7, Charisme\* 2, Constitution\* 9, Edge\* 2, Force\* 7, Intuition\* 3, Logique\* 3, Magie\* 5, Réaction\* 6(8), Volonté\* 4, Essence 7, Esquive 13[5], Parade 14[5]

**Compétences :**

Athlétisme 6, Autorité 3, Combat 6, Conduite 5, Conjuración, Connaissances 2 (militaire, chimie), Discrétion 5, Hobbies 3, Lancer 6, Langues 3, Médium, Parer 6, Perception 5, Persuasion 3, Pilotage, Plein air 2, Réparation, Réseaux 6, Savoir-Faire 5 (démolition, armurier), Soins, Sorcellerie, Tir 8, Voleur, Warbeast 8...

Dépense Karma : Spécialisation (3) (Mains nues, Fusil d'assaut, Pistolet), Avantages (3), Compétence à 6 (12)

Cyberware : néant,

Adeptes : +2 pistolet (1), Réaction +2D6 (2,5), Armure mystique (1,5)

**Humain face** Fric C, Karma 25 (125)

**Attributs :**

Agilité\* 4, Charisme\* 8, Constitution\* 3, Edge\*5, Force\* 2, Intuition\*6, Logique\*6, Magie\*3, Réaction\* 5, Volonté\* 5, Essence 7, Esquive 8[3], Parade 5[2]

**Compétences :**

Athlétisme 3, Autorité 6, Combat 3, Conduite 5, Conjuración, Connaissances 5, Discrétion 5, Hobbies 6 (Littérature, Histoire, Oenologie, Grande Cuisine, Danse, Théâtre), Lancer, Langues 6, Médium 2, Parer 3, Perception 3, Persuasion 8, Pilotage, Plein air, Réparation, Réseaux 8, Savoir-Faire 5, Soins, Sorcellerie, Tir 2, Voleur 6, Warbeast...

Dépense Karma : (12) contacts (douze à 4/4), Attribut supérieur (8), Avantage (5)

Adeptes : +2 en Perception, Perception astrale, +2 en Négociation, Visage impassible +4 (1)

Contacts = 15 à 4/4 ou 5/3

**Tank Troll** Fric D (+8k), Karma 13 (65 (40 + 25))

**Attributs :**

Agilité\* 6, Charisme\*2, Constitution\* 12\*(13), Edge\* 2, Force\* 9, Intuition\* 3, Logique\*2, Magie\* 7, Réaction\* 4, Volonté\* 4, Essence 7, Esquive 14[5], Parade 12/14 [4/5]

**Compétences :**

Athlétisme 6, Autorité 5, Combat 8, Conduite 3, Conjuración, Connaissances, Discrétion 5, Hobbies 3, Lancer 6,



Langues 3, Médium, Parer 8, Perception 5, Pilotage, Persuasion 2, Plein air 3, Réparation, Réseaux 2, Savoir-Faire 5, Soins, Sorcellerie, Tir 6, Voleur, Warbeast 6...  
Dépense de Karma : +4 PM (12), Avantages (1)  
Pouvoirs : Constitution Boost 4 (1), Armure mystique 6 (3), Esquive +2 (1), Bagarre+2 (1), Initiative (2,5), Réaction +2 (1,5), Mains mortelles (0,5), Coup critique (0,5)  
Protection 12 (16 boost) [12veste+3casque+6 armure+1dermal] → 34/38 (12/13) ;

**Elfe Adepte Mystique de combat.** Fric D (+8k), Karma 23 (115 (40 + 75))

**Attributs :**

Agilité\*6 (10), Charisme\*8, Constitution\*4, Edge\* 3, Force\* 3, Intuition\*5, Logique\* 3, Magie\*7, Réaction\*5 (7), Volonté\*6, Essence 7, Esquive 13[5], Parade 15/19[5/7]

**Compétences :**

Athlétisme 5, Autorité 3, Combat 8, Conduite 2, Conjuración, Connaissances 1, Discrétion 6, Hobbies 5, Lancer 3, Langues 3, Médium 6, Parer 6, Perception 6, Persuasion 3, Pilotage, Plein air, Réparation, Réseaux 2, Savoir-Faire, Soins, Sorcellerie 8, Tir 5, Voleur, Warbeast 5...

Karma dépensé en : Sorts 10 (10), Avantages (3), Attributs +2 (8), Compétence 1 (2)

Adepte = Boost Agilité 4 (1), Initiative (2,5), Coup critique (0,5), Armes tranchantes+4 (2), Perception +2 (1)

Sorts : Augmentation Force, Constitution, Volonté, éclair mana, boule mana, armure, vol, soins, métamorphose, détection des ennemis.

**Rigger de combat.** Humain, Fric B, Karma 10

**Attributs :**

Agilité\*6 (8), Charisme\* 4, Constitution\* 4, Edge\*6, Force\* 3 (5), Intuition\*6, Logique\* 4, Magie\*2, Réaction\*7 (9), Volonté\*5, Essence 7 (2), Esquive 12 [4], Parade 12 [4]

**Compétences :**

Arcanes Sorcellerie, Athlétisme 3, Autorité 2, Combat 3, Conduite 8, Conjuración, Connaissances 5, Discrétion 6, Hobbies 1, Lancer, Langues, Médium, Parer 3, Perception 6, Persuasion 1, Pilotage 8, Plein air, Réparation 5, Réseaux 2, Savoir-Faire 6, Soins, Tir 3, Voleur 5, Warbeast 6...

Karma dépensé en : Attribut (4), Avantages (2), Compétences (4) [deux 1]

**Cyberware :** (Rig 2, Boost synaptique 2), datajack, interface arme, boost agilité et force 2

Matériel : Véhicule, 4 drones.

**Mister Know it all.** Humain, Fric D (+8k), Karma 33 (165)

**Attributs :**

Agilité\* 5, Charisme\* 6, Constitution\*4, Edge\* 3, Force\* 3, Intuition\* 7, Logique\* 6, Magie\* 3, Réaction\* 5, Volonté\* 4, Essence 7 (6,7), Esquive 8 [3], Parade 10 [4]

**Compétences :**

Arcanes Sorcellerie, Athlétisme 3, Autorité 6, Combat 5, Conduite 3, Conjuración, Connaissances 6 (informatique, électronique, recherches), Discrétion 5, Hobbies 5, Lancer 3, Langues 5, Médium 8, Parer 5, Perception 8, Persuasion 6, Pilotage 3, Plein air 3, Réparation 3, Réseaux 5, Savoir-Faire 6 (hacker, rigger), Soins 2, Tir 2, Voleur 6, Warbeast...

Karma dépensé : Deux compétences à 5 (20), Deux compétences à 3 (12), Avantages (1)

Adepte : Perception astrale, +3 en Perception, +1 en Tir

Cyberware : datajack, interface d'arme.

Matériel : Licence de privé, niveau de vie, véhicule, décodeurs de serrures, petite console.

**Le justicier.** Mage Humain, Fric C, Karma 25 (125)

**Attributs :**

Agilité\* 5 (8), Charisme\* 6, Constitution\*4 (8), Edge\*3, Force\*3, Intuition\*5, Logique\*3, Magie\*7, Réaction\*4 (6), Volonté\*6 (9), Initiative 11+3D6, Esquive 12[4], Parade 12/15 [5]

**Compétences :** Arcanes Sorcellerie 8, Athlétisme 6, Autorité 3, Combat 6, Conduite 2, Conjuración 8, Connaissances 3, Discrétion 6, Hobbies 1, Lancer 5, Langues 1, Médium 5, Parer 6, Perception 3, Persuasion 3, Pilotage, Plein air 1, Réparation, Réseaux 5, Savoir-Faire 2, Soins, Tir 5, Voleur, Warbeast...

Sorts : 13.

Karma : 6 sorts, 6 (liens de focus divers), Attributs (4), Avantages (3), Trois compétences à 1 (6)

Objets liés : Focus d'arme 3, quatre focalisateurs de sorts, focus de pouvoir 3

**Le gangster génie ork.** Ork, Fric D (+8k), Karma 18 (90)

**Attributs :**

Agilité\* 6, Charisme\* 4, Constitution\* 6, Edge\* 3, Force\* 6, Intuition\* 5, Logique\* 6, Magie\* 2, Réaction\* 6, Volonté\* 4, Essence 7

**Compétences :**

Arcanes, Athlétisme 5, Autorité 5, Combat 6, Conduite 6, Conjuración, Connaissances 6 (informatique, hardware, criminalistique), Discrétion 8, Hobbies 2, Lancer 3, Langues 2, Médium, Parer 6, Perception 3, Persuasion 5, Pilotage,

Plein air 2, Réparation 3, Réseaux 3, Savoir-Faire 6 (hacker, rigger), Soins, Tir 5, Voleur 8, Warbeast...  
Karma dépensé en : Compétence à 6 (12), Compétences à 2 (4), Avantages (2)  
Adeptes : Conduite +2, Armure  
Cyberware : néant.

**Pré Shadowrun, investigateur Delta Green avec transfert SaWo et AdC.**

Agilité\*4, Charisme\*5, Constitution\*4, Edge\*7, Force\*4, Intuition\*5, Logique\*4, Magie\*4, Réaction\*6, Volonté\*4,  
Taille 4

**Compétences :**

Arcanes Sorcellerie, Athlétisme 2/6 (40%/D6), Autorité 6/10 (60%/D8), Combat 3/7 (45%/D6), Conduite 3/9 (55%/D6),  
Conjuration, Connaissances 6/10 (60%/D8), Discrétion 5/10 (60%/D8), Hobbies 2/6 (40%/D6), Lancer, Langues 3/8  
(50%/D6), Médium 3/7 (45%/D6), Parer 5/11 (65%/D8), Perception 8/13 (75%/D10), Persuasion 6/11 (65%/D8),  
Pilotage, Plein air 2/6 (40%/D6), Réparation, Réseaux 8/12 (70%/D10), Savoir-Faire 6 (hacker, démolition, privé)/10  
(60%/D8), Soins, Tir 5/10 (60%/D8), Voleur 5/9 (55%/D6), Warbeast...

Karma : Deux attributs (8), Un pouvoir (télékinésie) (10), Contacts (1 pour 10 points), Avantages (2), Compétences à 2  
(4)