

Aide à la Création

SRA : ShadowRun Anarchy livre de base

AC : Anarchy Compilation

SS : Shopsoft by Mafalda

NIVEAU DE JEU (SRA56)

Le niveau de jeu pour la campagne Boston 2076 est RUNNER D'ELITE. Un personnage dispose des points suivant à répartir :

- **Attributs : 20 points** (tous les attributs commencent à 1 gratuitement, Indice Max limite raciale, Chance traité en Atouts).
- **Compétences : 14 points** (Limité à 5 Compétences, 1 seul spécialité, Valeur Max 6 – Min 1)
- **Atouts : 14 points** (Cyberware, équipement spéciale, Sorts, Drone, ...)
- **Contacts : 3**
- **Armes : 3 armes**
- **Equipement : Armure, 25 pts objets**

CONCEPT DU PERSONNAGE (SRA57)

Nom du Personnage : *ATARI*

Eveillé ou Emergé : Couts en pts d'atouts

- **Technomancien : 2pts d'atout** (Technomancie)
- **Magicien : 2 pts d'atout** (Sorcellerie, Conjuración, perception et projection astrale)
- **Magicien spécialisé : 1pt d'atout** (Sorcellerie ou Conjuración, perception astrale)
- **Adepté mystique : 2pts d'atout** (Sorcellerie, Conjuración, Pouvoir d'Adepté (perception astrale via pouvoir))
- **Adepté : 1pts d'atout** (Pouvoir d'Adepté (perception astrale via pouvoir))

Atari étant EMERGEE, cela coute 2 pts d'atout (ATOUTS : 12/14PTS)

Mots-clés : Je prends **5 mots-clé**, son métatype *HUMAINE*, sa fonction *TECHNOMANCIENNE*, son origine *JAPON*, son ancien ou actuelle métier *ETUDIANTE*, sa façon de la jouer ou son comportement / concept *POUPEE*. (Ces mots-clés sont autant de connaissances).

MOTS-CLÉS

Humaine

Technomancienne

Japon

Etudiante

Poupée

Histoire : A mettre sur le forum. *Tout le monde connaît l'histoire d'Atari*

Répliques : **6 répliques** sont à définir en s'inspirant de film, de chanson, de citations...

TYPE
ne

RÉPLIQUES

Je n'suis q'une poupée de cire, qu'une poupée de son...

Je suis tellement jolie, que tu en rêves la nuit !

Les filles aiment les poupées ; les garçons aiment les soldats.

Les femmes aiment les soldats, les hommes aiment les poupées.

A chacun son joujou : la poupée à la femme, la femme à l'homme, l'homme au diable.

Non... non... non... non !

Comportements : **4 comportements** sont à définir en fonction du concept.

COMPORTEMENTS

Se laisse séduire pour un oui ou pour un nom.

Seule parfois elle soupire, elle se dit à quoi bon

chanter ainsi l'amour, sans rien connaître des garçons.

C'est une poupée qui fait, toute la journée, non, non, non, non.

Personne ne lui a jamais appris qu'on pouvait dire oui.

METATYPE (SRA59)

- **Humain :** Chance +1, +1 point de compétence
- **Elfe :** Agilité +1, Charisme +1, vision nocturne
- **Nain :** Force +1, Volonté +1, vision thermographique
- **Ork :** Force +2, vision nocturne
- **Troll :** Force +2, Armure +3, -1 de compétence, vision thermographique

Atari étant une HUMAINE, ça CHANCE se verra augmenté de +1 tout comme les points de compétences à répartir (COMPETENCE : 15PTS)

ATTRIBUT (SRA59)

Indice Max des attributs :

METATYPE	FOR	AGI	VOL	LOG	CHA	CHC
Humaine	6	6	6	6	6	7
Elfe	6	7	6	6	8	6
Nain	8	6	7	6	6	6
Ork	8	6	6	6	5	6
Troll	10	5	6	5	4	6

Répartition des points d'attribut

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
1	1	1	1	1	1

Répartition des points du Métatype en attributs : (*HUMAIN* : *CHANCE* +1)

+0 +0 +0 +0 +0 +1

Répartition des **20pts** en attributs (sauf la chance) sans dépasser le max du métatype :

+3 +4 +3 +5 +5 N/A

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
4	5	4	6	6	2

Plus tard Atari prendra le Trait : Attribut Exceptionnel (Charisme) afin d'augmenter de +1 le maximum de son indice de Charisme le passant à 7, elle réduit son Agilité d'1pts pour le transférer en Charisme.

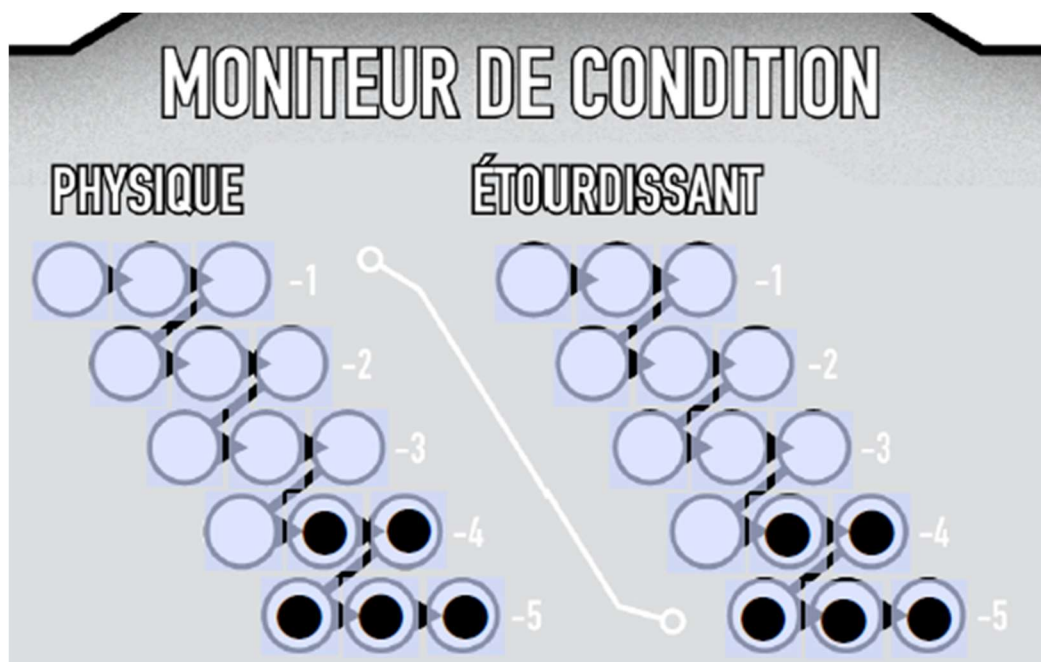
+0 -1 +0 +0 +1 N/A

FORCE	AGILITÉ	VOLONTÉ	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
4	4	4	6	7	2

Moniteurs de Condition

Moniteur de condition physique : $8 + (\text{Force}/2)$ arrondi au supérieur

Moniteur de condition étourdissant : $8 + (\text{Volonté}/2)$ arrondi au supérieur



Pour Atari sont moniteur de *CONDITION PHYSIQUE* est donc de 11 CASES = 8 + (5/2) et son moniteur de *CONDITION ETOURDISSANT* est de 11 CASES = 8 + (5/2)

COMPETENCE (SRA60)

Compétences : 14 points (Limité à 5 Compétences à la création, 1 seul spécialité, Valeur Max 6–Min 1)

1pts pour 1 pts donc une compétence à 6 coutera 6pts. La **spécialité coûte 1pts**. Une **compétence de connaissance gratuite** autres que les mots clé (qui agissent aussi comme compétence de connaissance sans indice) est à choisir.

COMPÉTENCES					
HACKING	5 + LOG	TECHNOMANCIE (COMPILATION DE SPRITES +2)	6 + LOG	ELECTRONIQUE	1 + LOG
ETIQUETTE	1 + CHA	NEGOCIATION	1 + CHA		
				RENRAKU	(C)

Atari a 15pts à répartir en compétence, 14pts pour le niveau de Jeu *RUNNER D'ELITE* et +1pts bonus en tant qu'*HUMAINE*.

Je choisis *HACKING*, *TECHNOMANCIE*, *ELECTRONIQUE*, *ETIQUETTE* et *NEGOCIATION*. En *HACKING* je mets 5pts, 6pts en *TECHNOMANCIE* puis 1pts (le minimum) dans *ELECTRONIQUE*, *ETIQUETTE* et *NEGOCIATION* (pour 3 pts) soit un total de 14pts. Enfin je décide d'investir mon point bonus (obtenu par mon métatype *HUMAINE*) dans une spécialité *COMPILATION DE SPRITES*. 15pts, le compte est bon !

Pour la compétence de connaissance, parce qu'elle a fait de nombreuses recherches sur la megacorporation Renraku, je lui mets cette Compétence *RENRAKU* sans valeur

ATOUTS (SRA62, AC54)

Un personnage peut avoir jusqu'à 9 atouts, **6 à la création**.

Atouts : 14 points (Cyberware, équipement spécial, Sorts, Drone, ...). **Le niveau max** lors de la création est de **5**. Vous pouvez utiliser des points d'atout en contact (1pt d'atout pour 2 contacts supplémentaires), pour augmenter votre attribut *CHANCE*, ou pour acheter des armes supplémentaire (1pt d'atout pour 2 armes supplémentaires).

Essence

ESSENCE	EFFET
5.5 - 6	Pas d'effet négatif
3.5 - 5	Modification de –1 dé aux tests liés à la magie, à la résonance et pour soigner le personnage.
1.5 - 3	Modification de –2 dés aux tests liés à la magie, à la résonance et pour soigner le personnage.
0.5 - 1	Modification de –3 dés aux tests liés à la magie, à la résonance et pour soigner le personnage.

Il est impossible de d'avoir moins de 0.5 d'essence.

Chance

Les joueurs commencent avec 1 en chance (2 pour les humains). Vous pouvez mettre des points d'atouts en Chance jusqu'à votre indice Max dans cet attribut.

Type d'atouts et Indice de base

Types d'atouts de base	Indice Base	Description
Omegaware	0	Essence -1.5, Niveau Cybernetique 1
Cyberware	1	Essence -1.0, Niveau Cybernetique 1
Betaware	2	Essence -0.5, Niveau Cybernetique 2
Bioware	2	Essence -0.5, Hacking impossible
Cyberdeck	1	Cyberdeck de base : FW 1, MdCM 6, Relc 1, Prog 1
Programme	1	Nécessite un Cyberdeck
Forme Complexe	1	Nécessite d'être émergé (2pts d'atout)
Drone Mini (x2)	1	p64, limité à 3 atouts maximum de type Drone
Drone Petit	1	p64, limité à 3 atouts maximum de type Drone
Drone Moyen	2	p64, limité à 3 atouts maximum de type Drone
Drone Grand	3	p64, limité à 3 atouts maximum de type Drone
Focus	1	Nécessite d'être éveillé (1 ou 2 pt d'atout)
Pouvoir d'adepte	1	Nécessite d'être un adepte (1 ou 2 pt d'atout)
Sort	1	Nécessite d'être éveillé et Sorcellerie
Équipement	0	N'importe quel équipement peut être un atout

Création d'atouts

Voir la liste d'atouts dans SRA, dans Anarchie-Compilation (AC) ou dans le SHOPSOFT SRA by Mafalda

ADDED EFFECT	COST
Advanced/damaging/magical effect†	+1
Armor-piercing damage (spells only)	+1
Damage reduction	+1 per point of reduction (max 3)
Die effect (rerolls, healing hits, etc.)	+1 per die (max 3)
Reaction enhancement (see below)	+1 per level (max 3)
Additional dice pips (adding numbers to dice rolls)	+1 per level (max 3)

† May require approval of the GM and other players; see p. 207 for listing of effects.

REACTION ENHANCEMENT LEVEL	BENEFIT‡
1	+1 attack
2	+1 attack, 1 Plot Point per Scene
3	+1 attack, 2 Plot Points per Scene

‡ These are not cumulative. Choose the effect for the chosen level.

ATOUTS		
ESSENCE: 4.0 (-1 dé aux actions de Résonnance et pour être soignée)		
5 PHEROMONES OPTIMISEES Bioware, 3 relance sur les tests de Charisme lors des rencontres physiques	5 TRADEJACK Cyberware, interprète jusqu'à 1 logiciel de connaissance, linguistique ou de réflexe à +3 dés pour utiliser ces compétences comme les siennes	2 CHEVEUX & TATOUAGES DYNAMIQUES Bioware, peut changer à loisir sa coiffure et ses tatouages

Atari a déjà utilisé 2 pts d'atouts pour être Emergé, il lui reste donc 12pts sur 14 à répartir. Suite à sa transformation en Poupée de salon bunraku, Atari s'est vue implanter un Tradejack pour pouvoir lire les puces Personna Fix et ainsi émuler le comportement et la langue de la personnalité choisi par le client. Après son sauvetage, elle a décidé de pousser le vice en améliorant ces implants et en ajoutant du Bioware afin dit-elle de devenir une Poupée parfaite ! Au final elle a opté pour 3 Atouts (Indice max 5) sur 6 possible à la création :

- **PHEROMONES OPTIMISEES (Indice 5) :** Bioware = I 2, Essence -0.5, +3 relances = I +3
- **TRADEJACK (Indice 5) :** Cyberware = I 1, Essence -1, Autre Effet = I +1, +3 dés = I+3
- **CHEVEUX ET TATOUAGES DYNAMIQUES (Indice 2) :** Bioware = I 2, Essence -0.5, Effet narratif = I +0

Après avoir choisis ces atouts il ne lui reste plus de points à dépenser, elle ne peut donc pas augmenter sa chance qui restera à 2 (humaine). Elle a perdu -2 d'essence suite à 2 implants Bioware et 1 implant Cyberware, son ESSENCE est donc à 4.0 ce qui lui donne un malus de -1 dé aux actions de résonnance et pour être soignée.

TRAITS (SRA70, AC76&85)

Choisir ou créer 2 avantages et 1 défauts.

TRAITS		
CHEFFE DE MEUTE Fondatrice de la tribu otaku des Bunraku Dolls	ATTRIBUT EXCEPTIONNEL (CHARISME) Augmente de +1 le maximum de Charisme	ADDICTION (BTL) -2 dés si vous êtes en manque

CONTACTS (SRA71, Boston2076 by Mafalda)

3 CONTACTS sont à choisir au niveau de jeu RUNNER D'ELITE. Vous pouvez utiliser des points d'atout en contact (1pt d'atout pour 2 contacts supplémentaires).

Essayer au possible de prendre des contacts présents à Boston (cf liste sur le forum). Ça peut être un PNJ rencontré lors des premiers scénarios, ou d'une personne inventée de toutes pièces que vous avez pu rencontrer au MIT&T, à Four Corner, dans la rue, sur la matrice...

CONTACTS

♂AIDEN WAGNER [stagiaire Knight Errant, technomancien]
♂WHITE RABBIT [technomancien d'Ex Pacis, dealer de BTL]
♀FUMIKO ICHIHARA [ex-Présidente d'Ares Europe, intermédiaire, Johnson et runneuse elfe]

Comme les autres joueurs, Atari vient d'arriver à Boston et est cloîtrée pour raison de sécurité par les runner dans un appartement de la cité universitaire du MIT&T avec les autres cobayes technomanciens. Malgré tout via sa nouvelle chaîne « La vie d'une poupée sous

quarantaine » et à cause de son addiction au P-Fix, elle s'est fait rapidement de nouveau contact sur la matrice :

- **AIDEN WAGNER** : un mineur, technomancien, kidnappé comme-elle, et libéré par les runner. Citoyen d'Ares, il travaille en tant que stagiaire maintenant pour Knight Errant sous l'aile protectrice du Capitaine DANIEL JAMES « DJ » MCCARTY
- **WHITE RABBIT** : ce dealer alimentent Atari en P-fix et sa tribu otaku soutient activement la chaîne « La vie d'une poupée sous quarantaine » en l'abreuvant d'info.
- **FUMIKO ICHIARA** : Elfe d'origine Japonnaise, ex-Présidente d'Ares Europe à Tir Na Nog, elle s'est faite virée suite à un run qui s'est servie d'elle comme bouc émissaire. En quête de vengeance, Elle a remonté la trace de l'équipe de runner jusqu'à Boston et cherche à reconstituer un réseau en jouant l'intermédiaire, le Johnson voir la runneuse.

-BUNRAKU DOLLS- (Tribu Otaku)

L'avantage Chef de Meute permet d'ajouter un groupe, une organisation ou un gang comme contact supplémentaire. Les technomanciens rescapés ont décidé de former une tribu d'auto-défense sous le leadership d'Atari.

ARMURE (SRA71)

Choisissez une armure parmi ces trois propositions :

- **Armures légères (Armure 6, +1 point de compétences)**
- **Armures moyennes (Armure 9)**
- **Armures lourdes (Armures 12, -1 points de compétences)**

Par la suite on ajoute d'éventuel Atout impactant l'armure (Total cumulé des bonus d'armure obtenu via les atouts +3)



Atari porte un kimono blindé de haute-couture considérée comme une **ARMURE LEGERE**. En portant une armure légère, elle obtient un +1 pt de compétence qu'elle s'empresse de mettre en HACKING faisant passer cette compétence de 5 à 6.

ARMES (SRA72)

3 armes sont à choisir au niveau de jeu RUNNER D'ELITE en dehors celles provenant des atouts. Vous pouvez utiliser des points d'atout en armes (1pt d'atout pour 2 armes supplémentaires à la création). Un Runner ne peut transporter plus de six armes au total (arme atout comprise).

ARMES																			
MAINS NUES					VD	COURTE	INT.	LONGUE											
					2E	OK	-	-											
Tiffani Defiance Protector					VD	COURTE	INT.	LONGUE	Fichetti Tiffani Needler					VD	COURTE	INT.	LONGUE	Katana	
					6E	OK	-4	-											5P
																			-
																			-
																			-

En fouillant la cité universitaire à l'abord du MIT&T, notre petit groupe de technomancien a trouvé des armes dans les chambres abandonnées des étudiants : Tasers, pistolets de poche, couteau, battes de baseball et même un katana ! Elle décide de prendre un taser, un pistolet de poche et le katana comme arme. Elle en aura bien besoin face aux infectés violents !

EQUIPEMENT (SRA74, AC90, SS)

Vous pouvez choisir le **pack standard du Runner** ci-dessous équivalent à **25 pts d'équipements** ou faire votre propre pack (pour 25pts).

Pack standard du runner :

- Faux SIN n°1, National ou Corporatiste (nation ou corpo) : NOM (3)
 - Fausse licence (2)
 - Fausse licence (2)
- Faux SIN n°2, National ou Corporatiste (nation ou corpo) : NOM (3)
 - Fausse licence (2)
 - Fausse licence (2)
- Créditube Argent (-)
- Commlink moyen de gamme (2)
- 5 x Commlinks jetables (1)
- Mapsoft (Boston) (1)
- 5 x Stimpachts (1)
- 10 x Menottes plastiques (1)
- Oreillette sans fil (1)
- Micro-transmetteur crypté (1)
- Lampe de poche de basse intensité (1)
- Kit d'outillage (au choix) (2)
- Sac à dos (-)

L'équipement n'est pas couvert par des règles précises, il agit comme les Répliques, permettant de faire avancer l'histoire sans avoir à entrer dans les détails de combien pèse chaque objet, de ce qu'il fait, etc... Un équipement divers sans effet particulier vaut 1 pt d'équipement. En cas de doute sur le prix d'un équipement, merci de contacter le MJ.

EQUIPEMENTS

Commlink haut de gamme Renraku Kuge (3)

Faux SIN, National (Japon) : NYOKO SHIBATA (3)

Cyberdeck Renraku Kraftwerk-8 (pré-crash 2.0) (1)

Renraku : Abonnement à la grille matricielle de Renraku (3)

Shoppazulu : Abonnement au réseau de Shopsofts de Renraku (3)

Bibliothèque de données d'Alexandrie : Abonnement au réseau Datasofts de Renraku (3)

Chishiki : Accède pour une action d'attaque à une compétence du réseau Skillssofts de Renraku (4)

Kohno : Abonnement au réseau de Mapsofts de Renraku (3)

5 x Stimpachts (1)

5 x BTLs (1)

Revenant d'incarcération, Atari n'a plus son équipement de runneuse mais grâce à Alpha, elle a récupéré son commlink Renraku Kuge (3) avec son Faux SIN Japonais de Nyoko Shibata (3). Ulrock lui a aussi rapporté son vieux Cyberdeck Renraku Kraftwerk-8 filaire (1). Depuis le crash 2.0, il n'est plus compatible avec la nouvelle matrice mais avoir avec elle ce vieil appareil la rassure. Vu que son pack de runner est resté à Manhattan, les autres équipements qu'elles possèdent sont ces abonnements matriciels, tous made in Renraku : Okoku (3), Shoppazulu (3), Bibliothèque de données d'Alexandrie (3), Chishiki (4), et Kohno (3). Enfin, en explorant la cité universitaire du MIT&T elle a dégagé 5 stimpachts (1) et 5 puces Better Than Life (1) soit 25pts d'équipement, le compte est bon !

LANGUES (AC121)

Vous connaissez un nombre de langues (langue maternel comprise) égale au plus faible attribut entre LOGIQUE ou CHARISME



L'attribut le plus bas entre Charisme et Logique est la logique à 6. Atari connaît donc 6 langues : Japonais (M), Coréen, Chinois, Anglais, Français et Espagnol.

CELEBRITE (AC102)

Votre célébrité est égale au total Karma/20 obtenu dans la campagne Boston 2076 arrondi au supérieur.

En tant que parfait inconnu dans cette ville, vous commencez avec 0 en crédibilité (aspect positif) et en rumeur (aspect négatif). Certains mots-clés, avantages, défauts et actions peuvent vous octroyer des points de crédibilité ou de rumeur mais sachez que leurs niveaux sont limités par la Célébrité.

REPUTATION		
CELEBRITE	RUMEUR	CREDIBILITE
1	1	1

Depuis le début de la campagne Boston 2076, Atari a obtenu un total de 5 pts de Karma. Sa crédibilité passe donc à 1. On commence à parler d'elle. Grace à son avantage Chef de Meute elle est dorénavant à la tête d'une tribu d'Otaku, les Bunraku Dolls, elle obtient donc 1 points de crédibilité. De ce fait, une rumeur persistante commence à se répandre sur la grille locale de la NEMA, tous ces Otakus seraient d'horribles technomanciens !!! Sa rumeur augmente donc d'un point.