

SHADOWRUN AWARUM 2.0

FICHES DE PERSO

Tout d'abord, merci pour votre téléchargement !

Ces fiches sont conçues pour être imprimées à la carte : choisissez le recto adapté à votre personnage, le verso de votre choix à l'aide de la table des matières ci-dessous et n'imprimez que cette sélection.

- Le Recto : Centralise toutes les caractéristiques du personnage. La version « basique » se suffit à elle-même.
- Le Verso : Sert de pense-bête pour détailler les effets des atouts et lister le surplus d'équipement (armes, armures, véhicules).

Vous pouvez préremplir ou modifier vos fiches en ajoutant ou supprimant des lignes.

- Mise en page : Les lignes d'écriture sont formées d'espaces insécables soulignés. Si vous tapez du texte, ajustez le nombre d'espaces (en plus ou en moins) pour éviter les retours à la ligne indésirables et maintenir l'alignement.
- Portrait du personnage : Pour insérer une image dans le cadre, réglez sa disposition sur « Derrière le texte » ou « Devant le texte », puis faites un clic droit pour la « Placer en arrière-plan ». Redimensionnez ou rognez l'image pour qu'elle s'intègre parfaitement au cadre. Jetez un œil aux fiches de Shayanne et Pixel Glitch si besoin d'une exemple.

Autres ressources utiles :

- [Deniable assets](#) : plusieurs nouveaux prêtirés illustrés (dont des technomanciens) et leur background.
- [Liste d'atouts étendue](#) : la liste de tous les atouts du livre de base ainsi qu'un tas de nouveau issue de l'univers de Shadowrun.

NUMEROS DE PAGE DES FICHES

Recto	2
<i>Basique</i>	2
<i>Street sam</i>	3
<i>Eveillé</i>	4
<i>Adeptes</i>	5
<i>Decker</i>	6
<i>Technomancien</i>	7
<i>Rigger</i>	8
<i>Polyvalent</i>	9
Verso	10
<i>Générique</i>	10
<i>Avec table de risque</i>	11
<i>Avec table de risque et contacts</i>	12
Fiches PNJ	13
<i>PNJ No-name</i>	13
<i>PNJ nommé</i>	14
<i>Moniteurs</i>	15

PNJ A LA VOLEE

RAPPEL

Niveau		Niveau de blessure	
Mauvais	2 succès (3 dés, RR 0)	Personne normale	(2/5/8)
Novice	3 succès (6 dés, RR 0)	Ork	(+1)
Expérimenté	4 succès (6 dés, RR 1)	Troll	(+2)
Professionnel	5 succès (9 dés, RR 1)	Costaud	(+1)
Vétéran	6 succès (9 dés, RR 2)	Vêtements blindés	(+1)
Elite	7 succès (12 dés, RR 2)	Armure légère	(+2)
Légende	8 succès (12 dés, RR 3)	Kevlar	(+3)
GOAT	9 succès (15 dés, RR 3)	Armure intégrale	(+4)

RAPPEL

Combativité
 Nulle : évite le combat
 Ex: esclaves corpo
 Faible : stop après une blessure légère ou ¼ des alliés hors-jeu
 Ex: gangers, flics, garde corpo
 Forte : stop après une blessure grave ou ½ des alliés hors-jeu
 Ex: soldats, sécurité corpo, SWAT
 Extrême : se bat jusqu'à la mort ou ¾ des alliés hors-jeu
 Ex: fanatiques, forces d'élite

ID

Comp. principales	Succès	Réserve / RR
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Niv. moyen autres comp.	_____	_____
Défense à distance	_____	_____
Armes	VD	Portées
_____	_____	____/____/____/____
_____	_____	____/____/____/____
Atouts / Notes	Combativité	_____
_____	_____	_____

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique	_____	_____	_____
Mental	_____	_____	_____

ID

Comp. principales	Succès	Réserve / RR
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Niv. moyen autres comp.	_____	_____
Défense à distance	_____	_____
Armes	VD	Portées
_____	_____	____/____/____/____
_____	_____	____/____/____/____
Atouts / Notes	Combativité	_____
_____	_____	_____

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique	_____	_____	_____
Mental	_____	_____	_____

ID

Comp. principales	Succès	Réserve / RR
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Niv. moyen autres comp.	_____	_____
Défense à distance	_____	_____
Armes	VD	Portées
_____	_____	____/____/____/____
_____	_____	____/____/____/____
Atouts / Notes	Combativité	_____
_____	_____	_____

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique	_____	_____	_____
Mental	_____	_____	_____

ID

Comp. principales	Succès	Réserve / RR
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Niv. moyen autres comp.	_____	_____
Défense à distance	_____	_____
Armes	VD	Portées
_____	_____	____/____/____/____
_____	_____	____/____/____/____
Atouts / Notes	Combativité	_____
_____	_____	_____

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique	_____	_____	_____
Mental	_____	_____	_____

ID

Comp. principales	Succès	Réserve / RR
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Niv. moyen autres comp.	_____	_____
Défense à distance	_____	_____
Armes	VD	Portées
_____	_____	____/____/____/____
_____	_____	____/____/____/____
Atouts / Notes	Combativité	_____
_____	_____	_____

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique	_____	_____	_____
Mental	_____	_____	_____

ID

Comp. principales	Succès	Réserve / RR
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Niv. moyen autres comp.	_____	_____
Défense à distance	_____	_____
Armes	VD	Portées
_____	_____	____/____/____/____
_____	_____	____/____/____/____
Atouts / Notes	Combativité	_____
_____	_____	_____

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique	_____	_____	_____
Mental	_____	_____	_____

PNJ IMPORTANTS

■ ID _____

Concept					Metatype
For	Agi	Vol	Log	Cha	Combativité
Comp. principales			Succès		Réserve / RR
Niv. moyen autres comp.					
Défense à distance					
Atouts / sorts			Effets		
Armes					
		VD	Portées		
			/	/	/
			/	/	/
			/	/	/
Equipements					
Moniteur Armure Légère Grave Incap.					
Physique					
Mental					

■ ID _____

Concept					Metatype
For	Agi	Vol	Log	Cha	Combativité
Comp. principales			Succès		Réserve / RR
Niv. moyen autres comp.					
Défense à distance					
Atouts / sorts			Effets		
Armes					
		VD	Portées		
			/	/	/
			/	/	/
			/	/	/
Equipements					
Moniteur Armure Légère Grave Incap.					
Physique					
Mental					

■ ID _____

Concept					Metatype
For	Agi	Vol	Log	Cha	Combativité
Comp. principales			Succès		Réserve / RR
Niv. moyen autres comp.					
Défense à distance					
Atouts / sorts			Effets		
Armes					
		VD	Portées		
			/	/	/
			/	/	/
			/	/	/
Equipements					
Moniteur Armure Légère Grave Incap.					
Physique					
Mental					

■ ID _____

Concept					Metatype
For	Agi	Vol	Log	Cha	Combativité
Comp. principales			Succès		Réserve / RR
Niv. moyen autres comp.					
Défense à distance					
Atouts / sorts			Effets		
Armes					
		VD	Portées		
			/	/	/
			/	/	/
			/	/	/
Equipements					
Moniteur Armure Légère Grave Incap.					
Physique					
Mental					

MONITEURS DE CONDITION

MONITEURS DE CONDITION

MONITEURS DE CONDITION

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			

Moniteur	Légère	Grave	Incap.
Physique			
Mental			