

BECKS v2

Bethyaga's Complete Karma System

Note de l'Editeur

Cela fait moins de deux ans que BeCKS a été publié en ligne - posté d'abord sur les forums Dumpshock et Bull-drek, puis présenté dans le numéro 15 de TSS. Je savais que ce serait une addition populaire pour la plupart des gens, mais je ne m'attendais pas à une telle popularité (et à autant de discussions et d'analyses). Il a suscité plus de commentaires que n'importe quel autre article jamais publié dans *The Shadowrun Supplemental*, et peut-être plus que n'importe quelle publication d'origine autre que FanPro au cours de ces quelques dernières années.

C'est donc avec un grand plaisir que nous vous présentons la version révisée de l'article original. Les règles ont été révisées sur la base des réactions des lecteurs, et étendues pour intégrer les aspects de *Shadowrun* qui en étaient absents auparavant. Ce supplément contient plus de matériel que le BeCKS d'origine, avec notamment d'autres exemples de personnages créés à partir d'une large palette de coûts en Karma, pour présenter le système. Vous trouverez également une Foire Aux Questions (FAQ) pour répondre aux interrogations les plus courantes, et une compilation en une page de toutes les tables nécessaires pour créer un personnage avec BeCKS v2.

Amusez-vous avec BeCKS v2 - créez des personnages, lancez des dés, créez des souvenirs et des légendes - et pardessus tout, éclatez-vous !

BeCKS revu et corrigé

Le numéro 15 de TSS a vu les débuts du Système Karmique Complet de Bethyaga (Bethyaga's Complete Karma System, ou BeCKS), une nouvelle méthode de création de personnage pour *Shadowrun*. Alternative aux systèmes existants, BeCKS permet de créer les personnages avec du Karma plutôt qu'avec des priorités ou des points de construction (systèmes présentés respectivement dans *SR3* et dans le *Shadowrun Companion*). Les réactions que j'ai reçues ont été très gratifiantes et en nombre un peu écrasant. L'essentiel de ces réactions était très positif, et comportait nombre de critiques constructives.

C'est pourquoi ce qui suit est le BeCKS v2, qui incorpore nombre des suggestions proposées et corrige d'autres erreurs révélées par mes propres expériences. En outre, j'ai ajouté quelques éléments supplémentaires, notamment les coûts en Karma de tous les archétypes du livre de base, avec les prix du BeCKS d'origine pour permettre la comparaison. J'ai également établi une très brève FAQ pour répondre aux questions qui me titillaient le plus fréquemment à propos du système.

Un grand merci à tous ceux qui utilisent BeCKS, et à tous ceux qui m'ont fait part de leurs réactions et de leurs commentaires.

Quoi de neuf ?

Cette toute nouvelle version de BeCKS a été modifiée et augmentée pour corriger d'anciennes erreurs et omissions. Les changements principaux sont :

- De nouvelles règles pour les otakus, les métamorphes et les goules.
- De nouvelles règles pour le GRIME.
- Une révision totale des ressources. Les ressources peuvent maintenant être achetées point par point de Karma, avec une incrémentation progressive des coûts, pour un maximum fixé à 120 points de Karma.
- Une réduction du coût des Contacts.
- Une légère hausse du coût des Trolls.
- L'option de « phase de création étendue du personnage » a été supprimée. A la place, les règles « standard » de BeCKS sont suivies d'options et d'indications pour les adapter à des campagnes particulières.

THE SHADOWRUN SUPPLEMENTAL : BeCKS v2

Direction de l'Edition : Adam Jury adam@dumpshock.com
Assistante d'Edition : Elissa Carey elissa@dumpshock.com
Lifesaver : Pamela Zerbinos pam@dumpshock.com
BeCKS v2 : Mike Jones bethyaga@hotmail.com
Illustration : Peter Taylor synner@yahoo.com
Pjs Supplémentaires : Eleanor Holmes jesty@dumpshock.com
Remerciements tous particuliers : Mick Mackie
Contact Global de l'Equipe : tss@dumpshock.com
<http://tss.dumpshock.com>

LES OMBRES D'YSTRIA : Traduction BeCKS v2

Traduction : Anthony Bruno skarnka@yahoo.fr
Mise en page : Bertrand2060 bertrand2060@yahoo.fr
<http://www.ystria.fr.st>

Le contenu de BeCKS v2 est copyright © 2003 par ses créateurs originaux [Mike Jones, Peter Taylor et Eleanor Holmes]
All content in BeCKS v2 is copyright © 2003 by its original creator [Mike Jones, Peter Taylor et Eleanor Holmes]

WizKids LLC est seul propriétaire des noms, logos, illustrations, marques, photographies, sons, enregistrements audios et vidéos et tout autre matériel propriétaire en relation avec le jeu *Shadowrun*. WizKids LLC a donné la permission à Les Ombres d'Ystria et à THE SHADOWRUN SUPPLEMENTAL d'utiliser de tels noms, logos, illustrations, marques et tous matériaux écrits à des fins promotionnelles et d'information sur son site web mais ne souscrit, ni n'est affilié avec celui-ci, en aucune manière.

WizKids, LLC has sole ownership of the names, logo, artwork, marks, photographs, sounds, audio, video and/or any proprietary material used in connection with the game *Shadowrun*. WizKids, LLC has granted permission to Les Ombres d'Ystria and to THE SHADOWRUN SUPPLEMENTAL to use such names, logos, artwork, marks and/or any proprietary materials for promotional and informational purposes on its website but does not endorse, and is not affiliated with Les Ombres d'Ystria and THE SHADOWRUN SUPPLEMENTAL in any official capacity whatsoever.

BeCKS

Chaque personnage commence avec 425 points de Karma à la création, qui peuvent être dépensés comme suit :

Métatype

TAB. 1 Coût des Métatypes

Humain	0 point
Nain	10 points
Elfe ou Ork	20 points
Troll	40 points
Goules	+50 points*
Métavariantes	+10 points*
Otaku	+120 points*
Métamorphe	120 points

* Ces coûts s'ajoutent à ceux du métatype de base.

Goules

Ce coût inclut tous les avantages et inconvénients de la condition de goule (le Défaut « Aveugle » ne peut donc pas être choisi pour avoir des points supplémentaires). Comme avec les points, le joueur n'a pas à lancer les dés sur la table d'infection à la création. On part du principe que le personnage s'en sort avec l'esprit à peu près intact - dans le cas contraire ce devrait être reflété dans les attributs lors de la création.

Métamorphes

Là encore, le coût inclut tous les avantages et inconvénients, dont les 5000 yens prévus par le *Shadowrun Companion*. Les métamorphes peuvent choisir de prendre plus de ressources, mais au double du coût listé. (i.e. 40 points de Karma pour 5000, 80 pour 40000, etc.).

Otakus

Etre Otaku coûte 120 points de plus, les avantages et contraintes décrits dans *Matrix* (pp.133-146) inclus, avec 5000 yens, une tribu et un Niveau de Vie de Squatter. Les Otakus peuvent élever le niveau de vie de leur tribu d'un niveau par tranche de 20 points dépensés dans ce sens. Comme les métamorphes, les Otakus peuvent augmenter le montant de leurs ressources, mais à trois fois le coût indiqué. Les Otakus créés sous BeCKS ne peuvent utiliser l'option permettant de choisir des stats physiques minimales pour augmenter de deux points leurs attributs mentaux. En compensation, un Otaku qui ne dépense pas de Karma pour ses attributs physiques peut prendre l'Avantage « Attribut Exceptionnel » (cf. avantages & Défauts infra) pour chacun de ses attributs mentaux s'il le désire.

Attributs

Tous les personnages commencent avec des attributs de base à 1, plus modificateurs raciaux. Aucun attribut de départ ne peut être inférieur à 1. Ainsi pour les attributs C/R/F/C/I/V, un ork commencerait à 4/1/3/1/1/1, et un humain à 1/1/1/1/1/1.

Les attributs sont ensuite achetés selon les prix prévus dans SR3, c'est-à-dire que le personnage paie en Karma le double du niveau atteint. Augmenter un attribut de 1 à 2 coûte 4 (2x2), de l'augmenter de 2 à 3 coûte 6 (2x3), etc. Aucun attribut ne peut être élevé au-delà de son maximum racial (6 pour un humain, 6+/- modificateur pour un méta).

Exemple 1 - Un humain qui choisit une Constitution de 4 paie 18 points (4 pour la passer à 2, plus 6 pour la passer à 3, plus 8 pour la passer à 4. $4+6+8=18$).

Exemple 2 - Un elfe qui veut un charisme à 7 paie 44 points. Les Elfes ont +2 en Charisme, la valeur de départ est donc 3. 3 à 4 : 8 points ; 4 à 5 : 10 points ; 5 à 6 : 12 points ; 6 à 7 : 14 points. $8+10+12+14=44$.

Pour aller vite, les coûts en Karma des attributs sont indiqués en Table 2 ci-dessous.

TAB. 2 Coût des Attributs de départs

Valeur	Bonus de Race pour l'Attribut						
	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1	0	-	-	-	-	-	-
2	4	0	-	-	-	-	-
3	10	6	0	-	-	-	-
4	18	14	8	0	-	-	-
5	28	24	18	10	0	-	-
6	40	36	30	22	12	0	-
7	-	50	44	36	26	14	0
8	-	-	60	52	42	30	16
9	-	-	-	70	60	48	34
10	-	-	-	-	80	68	54
11	-	-	-	-	-	90	76
12	-	-	-	-	-	-	100

Compétences

Elles sont acquises aux prix indiqués dans *SR3* (pp. 244-245).

Pour trouver le coût, il suffit de trouver le multiplicateur correspondant à la compétence dans la liste ci-dessous, et de le multiplier par le niveau de compétence souhaité.

TAB. 3 Calcul du Coût des Compétences

Actives \leq à l'attribut lié	1.5
Actives \leq à $2 \times$ l'attribut lié	2
Actives $>$ à $2 \times$ l'attribut lié	2.5
Connaissance/Langage \leq à l'attribut lié	1
Connaissance/Langage \leq à $2 \times$ l'attribut lié	1.5
Connaissance/Langage $>$ à $2 \times$ l'attribut lié	2
Spécialisation \leq à l'attribut lié	0.5
Spécialisation \leq à $2 \times$ l'attribut lié	1
Spécialisation $>$ à $2 \times$ l'attribut lié	1.5

L'augmentation des compétences lors de la création est cumulative, comme précédemment pour les attributs. Les fractions sont arrondies à l'inférieur. Selon les règles normales de *Shadowrun*, aucune compétence de départ ne peut excéder 6, aucune spécialisation excéder 7, ni le double de sa compétence générale (sauf les compétences à 1, qui peuvent supporter des spécialisations à 3).

Exemple 1 - Un personnage avec une Rapidité de 4 prend Pistolets à 5. Le coût est de $1+3+4+6+10=24$ points de Karma.

Exemple 2 - Un chaman prend Conjuración (Esprits Urbains) 4(6). Le coût est de $1+3+4+6=14$ points pour Conjuración à 4, puis 2 points pour passer la spécialisation à 5 et 3 de plus pour le passer à 6. Total général : 19 points.

Intelligence, Compétences de Langage et de Connaissances

Tout d'abord, le personnage choisit sa langue maternelle, à un indice égal à son intelligence [Ndt : gratuitement], et reçoit automatiquement la compétence Lire/Ecrire correspondante avec un indice égal à la moitié de la compétence « orale » (arrondir à l'inférieur).

Le personnage reçoit par ailleurs 15 points de Karma par point d'Intelligence, qu'il ne peut utiliser qu'en Compétences de Connaissances ou de Langage. Contrairement aux règles normales, les personnages ne séparent pas les points destinés aux langages de ceux destinés aux connaissances. Les compétences de ces deux types sont achetées avec des points de même origine.

Note : Utilisez la Table 4 ci-dessous, qui présente toutes les étapes intermédiaires, comme raccourci pour l'achat des compétences Actives ou de Connaissances/Langage. Attention cependant, les coûts indiqués en Table 4 sont fondés en partant du principe que l'indice de la compétence n'excède pas celui de l'attribut lié.

TAB. 4 Coût des Compétences

Indice	Compétences Actives	
1		1
2	(1+3=)	4
3	(1+3+4=)	8
4	(1+3+4+6=)	14
5	(1+3+4+6+7=)	21
6	(1+3+4+6+7+9=)	30
Indice	Connaissance/Langages	
1		1
2	(1+2=)	3
3	(1+2+3=)	6
4	(1+2+3+4=)	10
5	(1+2+3+4+5=)	15
6	(1+2+3+4+5+6=)	21

Contacts

Les personnages débutent le jeu avec deux contacts de niveau 1 gratuits, et peuvent en choisir d'autres selon les prix suivants :

TAB. 5 Coût des Contacts

Niveau 1	1 point
Niveau 2	5 points
Niveau 3	25 points

Magie

Les personnages Eveillés paient les coûts suivants pour leurs capacités magiques.

TAB. 6 Coût des Capacités Eveillées

Magicien Complet	90 points
Magicien Spécialisé	60 points
Adeptes	60 points
Adeptes (Voie du Magicien)	90 points
Points de Sorts initiaux	1 point chaque (50 max)*

*Les Invokeurs Spécialisés peuvent échanger des points de sort contre des Esprits/Elémentaires à la création, selon les règles standard de SR3.

Ressources

Le personnage reçoit des nuyens pour chaque point de Karma dépensé. Cette somme augmente avec le Karma total dépensé, comme suit :

TAB. 7 Coût des Ressources

Karma	Ressources de Départ
0	0
5	2,500
10	5,000
15	7,500
20	10,000
25	17,500
30	25,000
35	32,500
40	40,000
45	60,000
50	80,000
55	100,000
60	120,000
65	165,000
70	210,000
75	255,000
80	300,000
85	375,000
90	450,000
95	525,000
100	600,000
105	700,000
110	800,000
115	900,000
120	1,000,000

NB : Bien que la table soit détaillée par pas de 5, les ressources peuvent être achetées 1 point à la fois.

Un personnage ne peut dépenser plus de 120 points de Karma en ressources.

Avantages & Défauts

S'ils sont utilisés, ils coûtent 5 fois le coût indiqué dans le *Shadowrun Companion* (p.31 pour une liste complète). La seule exception concerne « Attribut Exceptionnel », qui coûte 15 points.

Le seul Avantage non utilisé dans BeCKS est le Point d'Attribut Supplémentaire (Bonus Attribute Point) ; il est remplacé par un Avantage appelé Excède le Modificateur Racial. Il coûte 5 points et permet de dépasser le modificateur racial de 1 point, et ne peut être acheté qu'une fois par un personnage. Une fois l'Avantage acquis, le personnage doit toujours payer le Karma nécessaire pour monter l'attribut au niveau augmenté.

Exemple : Un humain de Force 6 veut la monter à 7. Excéder le modificateur coûte 5 points, et passer de 6 à 7, 21 points (3x7).

GRIME

Le GRIME est traité de la même manière que les Avantages et les Défauts. Les modifications peuvent être acquises au prix de 5 fois le prix indiqué dans *L'Année de la Comète*, où se trouve également une liste des effets du GRIME (pp. 137-143)

Notes Additionnelles

Les limites de maxima et les limites de disponibilité de SR3 s'appliquent.

Les personnages magiquement actifs ne peuvent utiliser leur Karma pour s'initier à la création ou acquérir des esprits alliés.

Le cyber/bioware qui modifie les coûts en Karma ne s'applique pas lors de la création. On évoque ici particulièrement l'augmentateur mnémonique, mais aussi n'importe quelle amélioration. Les bonus accordés ne prendront effet que lors de la phase de jeu s'ils ont en vigueur dans votre groupe.

Adapter BeCKS à votre Campagne

Les règles fournies ci-dessus sont destinées à créer des personnages « standard », à peu près équivalent aux archétypes de SR3, créés soit avec le système par priorités ou par points (120 points). On encouragera néanmoins les MJs à adapter le système pour correspondre à leur campagne, créant des personnages plus ou moins puissants, en adaptant l'un des éléments suivants.

Karma Total de Départ

425 points par défaut, c'est la moyenne pour les 16 archétypes du livre de base, mais le meneur de jeu peut le fixer à 300 pour une campagne de très bas étage - au départ

TAB. 8 BeCKS v2 face à BeCKS

Archétype	Métatype	Magie	Ressource*	Contact	Attribut	Compétence	Connaissance**	Total	BeCKS
Adeptes	0	75	27	0	176	174	0	452	485
Decker de Combat	20	0	119	11	118	157	0	425	470
Mage de Combat	40	119	27	0	120	109	0	415	438
Spécialiste Infiltration	20	0	86	2	102	192	0	402	451
Interfacé aux Drones	10	0	86	5	132	185	0	418	464
Face	20	0	112	45	174	122	1	474	627
Détective	20	0	50	5	140	185	0	400	445
Mercenaire	40	0	85	10	196	119	0	450	492
Ganger du Sprawl	40	0	23	5	222	142	0	432	459
Mage Urbaine	20	124	86	1	116	111	0	458	503
Samouraï des rues	0	0	120	1	146	130	2	399	433
Shaman Urbaine	20	116	10	0	142	138	0	426	446
Expert technique	10	0	87	0	134	192	0	423	464
Shaman Tribale	10	116	10	0	136	142	0	414	434
Interfacé aux Véhicules	10	0	120	5	134	142	0	411	446
Spécialiste des Armes	0	0	53	0	146	196	0	395	437

*Les Ressources ont été calculées pour chaque archétype en prenant le total des ressources listées pour la priorité indiquée, et en soustrayant le prix des contacts. A part ça, les coûts de l'équipement et du cyberware n'étaient pas totalisés pour chaque archétype. Si l'un ou l'autre a plus de ressources que celles indiquées par la priorité, ce n'est pas indiqué ici.

**Les coûts pour les compétences de connaissances ne sont que ceux qui excèdent la limite de (15 x Int) points « gratuits » selon les règles de BeCKS. Les archétypes qui ne les avaient pas tous utilisés héritent d'un 0. Cette même méthode a été utilisée pour calculer les prix des archétypes avec le BeCKS original.

- jusqu'à 1000 points pour les plus puissants vétérans des Ombres.

Maxima des Attributs & des Compétences

Un MJ peut choisir de relever, diminuer ou supprimer les limites des indices d'attributs et de compétences à la création.

Il est toujours recommandé néanmoins de conserver le bonus aux compétences de Connaissances/Langage dans les limites du modificateur racial. Ainsi, même si un personnage créait un ork d'une Intelligence de 7, son Karma pour ses compétences C/L resterait limité à 90 (maximum d'Intelligence 5, fois 15).

Ressources

Des campagnes de faible puissance peuvent être fondées sur une limite des ressources à la création. A l'inverse, pour dépasser le million, deux méthodes existent. La première consiste à conserver le rapport d'un point pour 20000 yens. S'il s'agit d'une campagne où l'argent n'est pas aussi facile que ça, les joueurs peuvent être contraints à repartir du début de la table une fois atteinte la barre du million. Par exemple, dépenser 200 points de Karma donnerait 1.000.000 pour les 120 premiers points, puis 300.000 pour les 80 derniers.

Initiation & Alliés

Le MJ peut décider d'autoriser les personnages Eveillés à débiter initiés ou en compagnie d'alliés. Les initiés paient alors le coût maximal pour chaque grade. Pas de réduction grâce aux alliés, aux épreuves, à l'appartenance à un groupe. Ces réductions ne sont possibles que lorsque le personnage roleplaye (i.e. pendant la phase de jeu), et ne sont donc pas applicables lors de la phase de création.

Réserve de Karma

Si le MJ le souhaite, il peut autoriser les personnages à acheter une réserve de Karma pour refléter leur longue expérience, au prix de deux points de Karma par point de réserve. Le MJ fixera également la limite des points disponibles de cette manière.

Coût des Archétypes

La Table 8 propose les coûts en Karma de création de tous les archétypes du livre de base selon le BeCKS v2, catégorie par catégorie. Pour permettre la comparaison, les prix du BeCKS d'origine sont également indiqués. Le coût moyen des archétypes en BeCKS v2 est de 425 points de Karma, d'où le nouveau total de départ. Le coût moyen en BeCKS v1 était de 468 points de Karma.

FAQ de BeCKS

Pourquoi avoir créé BeCKS alors que les livres existants fournissent déjà deux systèmes valables de création de personnages ? J'ai créé BeCKS pour éliminer la différence qui existe entre la manière dont les personnages sont développés pendant la phase de création et pendant la phase de jeu. Les méthodes de création de personnages existantes encouragent une attitude de mini-/maximisation. Mettons par exemple que l'on utilise le système par priorités pour créer un troll « bourrin ». Il a pour l'instant 1 en Charisme et 9 en Force, et il reste un point d'attribut à dépenser. Où l'utiliser ? Un « bon rôliste » le mettrait là où cela conviendrait le mieux au personnage, mais en bon économiste mieux vaut le dépenser en Force. Après tout, ce point de Charisme supplémentaire correspondrait mieux au personnage, mais cela pourra être fait après une ou deux sessions avec 4 points de Karma. Passer la Force à 10 après la phase de création coûterait en revanche 20 points. La principale règle du BeCKS est de faire que tous les éléments d'un personnage coûtent le même prix, avant ou après le début du jeu.

L'un des effets secondaires plaisants de ceci, comme je l'ai découvert, est le fait que les personnages débutants ont tendance à être mieux figolés, équilibrés, avec plus de compétences d'indice moyen et moins de compétences de niveau élevé. Comme on me l'a fait remarquer, quand vous pouvez acheter deux compétences à 4 pour un peu moins qu'une à 6, quelle est l'option la plus avantageuse pour le personnage ? Cela signifie que les « 6 » sont réservés aux compétences les plus vitales de chaque personnage, et que tout le reste est plus diversifié. C'est idéal pour le genre de campagnes que j'aime faire jouer. Je comprends que d'autres personnes aiment voir des personnages spécialisés qui ont un spectre de compétences plus étroit mais sont meilleurs dans ce qu'ils font. Nickel. C'est pour ça que BeCKS n'est qu'une option parmi beaucoup d'autres.

BeCKS est très compliqué. Est-ce que la création de personnages ne devrait pas être plus une affaire de personnage et moins de tripatouillage de chiffres ?

De par sa nature, BeCKS est compliqué - autant que l'avancement de personnage de Shadowrun, excepté que ce coup-ci il faut allouer tout ça de Karma d'un coup. Et comme je l'ai déjà dit, ça me permet de créer exactement le personnage que je veux sans avoir à me soucier de savoir si je maximise l'utilité de mon Karma. L'exemple que j'ai utilisé dans le premier article sur le BeCKS est toujours mon favori : Jack Bull, le decker ork, a pratiquement terminé son personnage - il lui reste juste deux points de compétence à allouer. Il réalise que son historique mentionne qu'il a été chauffeur, et il pense qu'il devrait vraiment utiliser ces deux points pour prendre Voitures à 2. Mais d'un autre côté, s'il passe Fusils d'Assaut de 4 à 6, il sera beaucoup plus efficace en combat, et il pourra toujours prendre Voitures plus tard pour 4 points, alors que Fusils d'Assaut aurait coûté 16 au bas mot. En restant fidèle au concept de son personnage et en prenant la compétence de pilotage, il se prive en gros d'un

avantage de 12 points. Pourquoi devrait-il être puni pour avoir respecté l'esprit de son personnage ?

Naturellement, je préfère la création de personnage libre sans contraintes artificielles, mais ce genre de choses ne fonctionne pas si bien que ça dans Shadowrun où il y a un plus grand besoin d'équité et d'équilibre de jeu, qui sont plus importants. De ce point de vue, BeCKS est aussi équitable et équilibré que la création de personnages peut être.

Pourquoi les trolls sont-ils si bon marché (ou les elfes, ou les orks) ? Au tout début, sur la base du coût approximatif en Karma des compétences et attributs à chaque niveau de priorité, BeCKS a été fondé sur une correspondance de 1 niveau de priorité pour 30 points de Karma. Il est devenu cependant vite clair que payer 90 points pour un elfe ou un troll ne mènerait pas à des personnages viables. Peu à peu, le système a été révisé pour que le coût des différents métatypes soit fondé sur les différents avantages et désavantages spécifiques de chacun d'entre eux, et également dans une certaine mesure sur un jugement personnel dans un pur intérêt de jouabilité. Ainsi, la liste des plus et des moins pour les trolls ressemblait à peu près à ça :

- Plus :
 - +5 Constitution (30 pts)
 - +4 Force (22 pts)
 - Vision Thermographique (10 pts)
 - Allonge +1 (5 pts)
 - Armure Dermale Naturelle (5 pts)
 - Maxima Con/For augmentés (10 pts)
- Moins :
 - Maxima Int/Cha/Vol diminués (15 pts)
 - Taille massive (10 pts)
 - Préjudice (5 pts)
 - Coût supérieur pour avoir des stats « moyennes » (10 pts)

Cette liste n'est pas exhaustive, et nombre des éléments et des coûts peuvent être discutés, mais voilà le concept général.

Mais si je fais un humain et un troll avec des stats identiques, le troll est bien moins cher. Correct. Mais dans ce cas tu as aussi un personnage qui ne tiendra pas dans beaucoup de bâtiments, et dans la plupart des véhicules. Qui ne peut utiliser aucun équipement standard et doit payer 50-100% plus cher tout ce qu'il utilise. Qui est hideux selon les canons conventionnels, et est détesté et conspué dans la plupart des endroits où il met les pieds. Un personnage est plus que qu'une série de chiffres sur une feuille.

Pourquoi les modificateurs d'attributs selon les métatypes sont-ils appliqués avant d'acheter les attributs ? Ne serait-ce pas plus normal de les appliquer après, afin que les stats « moyennes » coûtent le même prix pour tous les personnages ? Ils sont appliqués avant, pour que les attributs coûtent le même prix, qu'ils soient achetés avant ou après la création de personnage. Si les modificateurs étaient appliqués après, on reviendrait à la logique

de mini/maximisation qu'on tentait d'éviter au départ. Les attributs seraient alors moins chers si achetés à la création.

Mais alors quel sens ont finalement les modificateurs négatifs pour certains métatypes ? Les pénalités aux attributs pour les trolls et les nains ne coûtent rien au départ à la création. Ils commencent à 1 et peuvent être augmentés normalement. La pénalité n'existe que dans la réduction du maximum racial pour ces capacités (cf. « pourquoi les trolls sont-ils si bon marché ? » page précédente).

Pourquoi cela coûte-t-il seulement 90 points pour un magicien complet ? N'est-ce pas bas, comparé aux 120 points du premier niveau de ressources ? Un magicien complet vaut 90 points, mais il faut aussi payer chaque point de sort séparément, ce qui ramène un mage « standard » aux alentours de 120 points.

Pourquoi séparer Contacts et Ressources ? Simple-ment parce que je trouvais ça stupide de les caser ensemble au départ. Mettre un prix chiffré à un « Ami pour la Vie » me semblait être une mauvaise idée. Je suis conscient que dans le système par priorités, les Contacts n'étaient pas un élément assez important pour constituer à eux seuls une priorité, et ont donc été rattachés aux Ressources. Mais une fois levé le système de priorités, il ne restait aucune raison pour les laisser ensemble. Dans le système par points ou par priorités, un métamorphe ou un otaku ne pouvaient avoir d'« Ami pour la Vie » (contact de niveau 3), ni même un Copain (niveau 2), car leurs ressources sont limitées. En fait, si l'un d'eux décidait d'acheter la moindre pièce d'équipement, ils n'étaient pas autorisés à avoir le moindre contact au-delà des deux par défaut. De la même manière, avec les systèmes par points ou par priorités, quiconque veut un « Ami pour la Vie » doit choisir 400.000 en ressources, en n'en laissant que 200.000 une fois que l'ami a été choisi. Cela n'a aucun sens.

Alors comme ça il va falloir s'attendre à une nouvelle version de BeCKS chaque année ? Non, je suis quasiment sûr que c'est à peu près terminé. J'ai l'intention d'ajouter de nouvelles règles pour l'adapter aux changements du monde de Shadowrun (par exemple les règles de GRIME), et des suggestions ont été lancées pour ajouter d'autres suppléments BeCKS avec le temps (comme un système de magie variable pour acheter des pouvoirs magiques « en kit »), mais les fondements sont solides et fixés. J'accueillerai toujours avec joie les commentaires, les critiques et les suggestions, mais ne vous attendez pas à des changements substantiels de sitôt.

Leah Markinson

«Marksman» (« Tireur d'Elite ») Adepte humaine. Créé avec les règles standard de BeCKS v2.

Leah a grandi dans une petite ferme corporatiste dans la Nation sioux, avec un père manager et une mère chercheur en biotechnologie. Leah était une enfant active, familière de la vie en extérieur, qui adorait la vie à la ferme et a grandi un fusil à la main pour chasser la vermine et tirer sur des boîtes de conserve. Quand Leah eut seize ans, son père fut muté et sa famille déménagea pour Seattle. Leah détestait la ville et rendit ses parents responsables de l'avoir arrachée à l'environnement naturel qu'elle aimait tant. Ses relations avec eux se détériorèrent en disputes et en tensions constantes, jusqu'à ce qu'elle finisse par partir. De petits boulots dans des magasins la maintinrent à flot jusqu'à ce qu'elle décide sur un coup de tête de travailler dans un stand de tir du coin. Son don pour les armes à feu devint vite évident, et elle se mit en plus à travailler comme armurier pour le stand. Sa maîtrise des flingues ne passa pas inaperçu auprès de certains des réguliers du stand, et elle se retrouva sans en avoir l'air avec quelques propositions de boulot. Sa compétence étonnante surprit les personnes avec qui elle travaillait, et fit plus que compenser son manque d'expérience. Depuis, elle a commencé à se faire un nom dans le business des Ombres, bien qu'elle travaille toujours au stand de tir pour son plaisir. Leah n'est pas consciente de sa nature d'adepte ; ayant vécu à la ferme pendant toutes les années de sa puberté, elle est passée à travers les mailles des tests de dépistage ordinaires, et n'a aucune idée du fait qu'elle sort de l'ordinaire. Tout ce qu'elle sait, c'est que quand elle a un pétard à la main, le monde entier a l'air différent, et ce n'est pas un sentiment qu'elle est prête à abandonner.

Métatype

Humain 0

Magie

Adepte 75

Attributs

Constitution	3	10
Rapidité	5	28
Force	3	10
Charisme	4	18
Intelligence	5	28
Volonté	4	18
Essence	6	
Réaction	5	
Initiative	5+1D6/9+3D6*	

Total Attributs 112

Contacts

Arrangeur	Nv 1	
Chaman Hibou	Nv 1	
Interfacé	Nv 2	5
Samourai des Rues	Nv 1	1
Employé de Stuffer Shack (ex-ganger)	Nv 1	1
<hr/>		
Total Contacts	7	

Compétences

Athlétisme	3	8
Motos	4	14
Voitures	3	8
Electronique	1	1
-Systèmes d'Armes à Feu	3	2
Etiquette	3	8
-La Rue	4	4
Pistolets C/R	5	21
Pistolets	6	33
Fusils C/R	3	8
Fusils	5	21
Shotguns	4	14
Mitraillettes C/R	3	8
Mitraillettes	3	8
Furtivité	4	14
Tai Chi	2	4
<hr/>		
Total Compétences	176	

Compétences de Connaissance/Langage

Anglais	5	0
Anglais L/E	4	7
Allemand	2	3
Allemand L/E	2	3
Sioux	3	6
Agriculture	3	6
Compagnies d'Armement	5	15
Ballistique	4	10
Biologie	2	3
Bikers de Combat	3	6
Conception d'Armes à Feu	4	10
Historique des Armes à Feu	4	10
Droit	1	1
-Droit des Armes	3	2
Géographie des NAO	3	6
Contrebandiers des NAO	1	1
Procédures de Police	1	1
-Infractions Armes à Feu	3	2
Physique	1	1
Mesures de Sécurité	1	1
-Systèmes d'Armes	3	2
Médecine Vétérinaire	3	6
<hr/>		
Total Conn/Lang	12	

Ressources

92.000 **53**

Avantages & Défaits

Ambidextrie Nv 2	20
Sens Directionnel	5
Allergie Légère (Produits Polluants)	-15
Système Sensible	-10
Job de Jour Nv 2	-10
<hr/>	
Total Avantages/Défaits	-10

Coût Total en Karma

425

Pouvoirs d'Adepté

Sens du Combat 1*
Perception Améliorée 2*
Compétence Augmentée - Pistolets 3
Réflexes Augmentés 2*
Sens Augmenté - Vision Nocturne
Tir Rapide
*-pouvoirs affectés d'un geas : doit avoir un flingue à la main pour que les pouvoirs soient actifs.

Equipement

Harley Scorpion
Fausse ID 6
2 mois Niveau de Vie Bas
Atelier d'Armes à Feu
Atelier de Munitions
Kit pour Armes à Feu
Gilet pare-balles à plaques
Téléphone (oreillette)
Ceska vz/120 (crosse perso, visée laser, silencieux, holster rapide dissimulé)
Steyr TMP (crosse perso, compensateur de recul pneu IV, crosse repliable, chargeur haute capacité, holster rapide dissimulé)
Morissey Elite (crosse perso, visée laser, silencieux, chargeur haute capacité, holster rapide dissimulé)
Ruger Super Warhawk (crosse gravée)
Remington 750 (crosse perso, lunette grossissante 1, silencieux)
Remington 950 (crosse perso, lunette grossissante 3, silencieux, noir mat)
Remington 990 (scié [diss. 4], crosse perso, coussinets anti-chocs)
Sélection de munitions d'une valeur de 1500 nuyens au choix
Secrétaire de Poche
Microphone Subvocal et Microtransmetteur
4 Médikit

Cash

405 nuyens

Rollo

Sniper elfe goulifié. Créé avec 750 points de Karma, sans maxima ou contraintes de disponibilité. Karma des compétences de connaissance limité au maximum racial pour l'Intelligence.

Rollo a grandi dans une famille noire islamique des UCAS. Il était sniper dans l'armée, mais fut renvoyé du service actif dans les Forces Armées des UCAS après un affrontement avec des goules en Afrique de l'Ouest.

Après son infection, une des premières choses qu'il fit fut s'acheter de nouveaux yeux. Il a acquis un peu de cyberware depuis lors, mais voit les dégâts qu'il cause de part sa nature éveillée, et n'a donc pas atteint les extrêmes qu'il aurait souhaités.

Rollo a eu la chance de sortir de son processus d'infection avec son esprit en grande partie intact, mais il a compensé en portant sa personnalité déjà prudente et méticuleuse à des niveaux extrêmes. Rollo est le planificateur et tacticien consommé. Il ne se mettra dans aucune situation sans s'être renseigné sur tous ses aspects, et pour laquelle il n'a pas auparavant trouvé de plan de secours pour toutes les éventualités raisonnables. Quand l'imprévu arrive, Rollo a plutôt tendance à laisser filer une run pour y revenir plus tard, au lieu de la tenter à l'arrache.

Métatype

Elfe	20
Goule	50
Total Métatype	70

Attributs

Constitution	6	36
Rapidité	7	50
Force	4	14
Charisme	2	4
Intelligence	9	112
Volonté	6	40
Essence	1,8	
Réaction	8 (10)	
Initiative	10+1D6	
Total Attributs	256	

Contacts

Arrangeur	Nv 1	
Conseiller Municipal/Tribal Local	Nv 1	
Marchand d'Armes	Nv 1	1
Comptable Corporatiste	Nv 1	1
Arrangeur (spécialisé en magie)	Nv 1	1
Mécanicien	Nv 1	1
Imam/Mollah/Religieux	Nv 1	1
Détective Privé	Nv 1	1
Chaman	Nv 2	5
Total Contacts	11	

Compétences

Fusils d'Assaut	5	21
Athlétisme	3	8
Lames	3	8
Voitures	2	4
Massues	3	8
Informatique	3	8
Démolition	3	8
Electronique	3	8
Etiquette (Militaire)	2	4
Artillerie	4	14
Médecine	3	8
Négociation	5	28
Pistolets	5	21
Recherche	8	52
Fusils	7	40
Appareils à Rotors	3	8
Furtivité	4	14
Combat à Mains Nues	4	14
Total Compétences	276	

Compétences de Connaissances/Langage

Arabe	3	6
Arabe L/E	3	6
Anglais	7	7
Anglais L/E	5	9
Politique Internationale	4	10
Tactique Militaire	6	21
Tactiques de Police	6	21
Religion (Islam)	3(5)	10
Total Compétences Conn/Lang (-90)	0	

Ressources

555.000	97
---------	-----------

Avantages & Défauts

Compulsif	-10
Total Avantages/Défauts	-10

Coût Total en Karma

700

Cyberware

Oreilles cyber
Amortisseur
Amplificateur
Filtre Sélectif (3)
Yeux cyber
Compensation
Anti-Flash
Vision Nocturne
Amplification Electronique (3)
Réaction Améliorée (2)
Interface d'Arme

Équipement

4 paires de menottes en plastacier
10 Grenades à Concussion, Grenades HE Offensives, Grenades AP Offensives
Ares Viper Slivergun IA (2 chargeurs supplémentaires, 200 balles)
Détecteur de micros (indice 8)
Eurocar Westwind 2000 Turbo
FN-HAR IA (2 chargeurs supplémentaires, 100 balles gel, 200 balles APDS)
PDA haut-de-gamme
PC de bureau haut-de-gamme
Couteau
Brouilleur (indice 8)
Passe Maglock (indice 5)
Micro-Camescope
Ranger Arms SM-3 IA (100 balles APDS)
Vêtements de Sécurité
Veste de Sécurité
Masque Vocal (indice 6)
Walther Palm Pistol IA (20 balles normales)
Microtransmetteur sans fil (indice 10) avec microphone subvocal
Niveau de Vie Elevé (6 mois) - appartement dans un quartier bourgeois
Niveau de Vie Moyen (3 mois) - entrepôt reconverti
Niveau de Vie Bas (12 mois) - planque en HLM
Niveau de Vie Bas (3 mois) - studio

Cash

2421 nuyens

Simon Blackfoot

Pisteur/Détective ork. Créé d'après les règles standard de BeCKS.

Simon est né et a été élevé parmi les Orks des Cascades. En grandissant, il s'est mis rapidement à une vie de gangstérisme, en rejoignant les gangs routiers des Orks des Cascades, pratiquant l'extorsion et le vol sur les voyageurs - avec la bénédiction tribale, bien sûr. Simon a ressenti l'appel du Grand Elan (similaire au Taureau) tôt dans sa vie, et s'est imposé comme leader naturel. Il s'éleva rapidement dans l'ombre des hiérarchies de la politique tribale orke.

A cause de l'appel de son totem, il fut enlevé par une petite corporation spécialisée dans la magie du nom d'Opus Macrosystems. Il l'envoyèrent dans une installation de recherche et d'entraînement au Québec où Simon passa les trois années suivantes. Il devint vite évident qu'en dépit de son lien avec le Grand Elan, reflété clairement dans son aura, Simon n'était en aucune manière magiquement actif. Opus laissa tomber son cas et le transféra à Seattle, à un poste de sécurité. Il les laissa tomber également et leur faussa compagnie, retournant dans les Cascades.

En dépit de l'accueil chaleureux qu'il reçut de la part de ses vieux amis, Simon n'était plus à l'aise dans son rôle de détrousseur, se sentant destiné à quelque chose de plus grand ; quelque chose porteur d'un sens profond.

Simon vit maintenant seul sa vie dans les terres sauvages des Cascades. Il s'entend bien avec son ancienne tribu, mais ils sentent qu'il s'est « refait une virginité » et qu'il les a désertés. Il reste à l'écart d'Opus Macrosystems, mais pour l'instant ils ne font pas beaucoup d'efforts pour le retrouver, en dépit de l'investissement en cyber réalisé lors de son emploi comme agent de sécurité. Simon attend de découvrir son destin supérieur, et en attendant gagne sa vie comme pisteur et comme guide, en faisant un tour de temps en temps par les Ombres du métroplexe pour se faire un peu de cash supplémentaire.

Métatype

Ork **20**

Attributs

Constitution	7	22
Rapidité	3	10
Force	6	30
Charisme	6	46
Intelligence	5	28
Volonté	6	40
Essence	4,8	
Réaction	4	
Initiative	4+2D6	

Total Attributs **176**

Contacts

Arrangeur	Nv 1
Chef de Gang Tribal	Nv 1
Secrétaire Corporatiste	Nv 1 1

Total Contacts **1**

Compétences

Athlétisme	4	14
Biotech (Premiers Soins)	2(4)	7
Voitures	2	4
Étiquette (Corp)	3	8
Étiquette (Tribal)	5	21
Intimidation	4	14
Négociation	4	14
Pistolets	4	14
Fusils	5	26
Shotguns	3	8
Furtivité	3	8
Surveillance	3	8
Pistage	5	21

Total Compétences **169**

Compétences de Connaissances/Langage

Tactiques Criminelles	3	6
Cybertechn	3	6
Anglais	5	0
Anglais L/E	4	7
Français	4	10
Français L/E	2	3
Géographie (Nord-Ouest)	3	6
Japonais	3	6
Japonais L/E	1	1
Théorie Magique	5	15
Médecine	3	6
Politique Tribale	4	10
<hr/>		
Total Compétences Conn/Lang (-75)	1	

Ressources

92.000	53
--------	----

Avantages & Défauts

Aura Reconnaissable	-5
Attribut Exceptionnel (Charisme)	10
<hr/>	
Total Avantages/Défauts	5

Coût Total en Karma 425

Cyberware

Réflexes Améliorés (1)
Interface d'Arme
Chipjack

Equipement

Ares Predator IA (2 chargeurs supplémentaires , 100 balles normales)
Veste Blindée
Colt America (chargeur supplémentaire, 50 balles normales)
Defiance T-250 IA (100 balles gel)
Pick-up Dodge Mudrunner (5 ans d'âge)
Remington 950 IA (40 balles normales)
Remington Roomsweeper IA - pistolet lourd (50 balles)
Couteau de Survie
Niveau de Vie Bas (3 mois) - appartement en HLM à Seattle
Niveau de Vie Moyen (6 mois) - chalet de montagne

Cash

670 nuyens

Seamus

Adepté humain. 375 points de Karma. Aucune compétence supérieure à 5.

Seamus est à peine plus qu'un gamin, un punk qui s'est retrouvé dans les Ombres de Detroit. Il est humain, mais a grandi dans une famille d'orks. Sa soeur cadette s'est gobelinisée à 13 ans, mais lui jamais. Il a 19 ans maintenant; sa mère est partie quand il était plus jeune, et son père est un alcoolique qui réalise des devis et des travaux de bâtiment à chaque fois qu'il peut en trouver.

Seamus boit beaucoup, comme son vieux, et s'est essayé au business du bâtiment, mais ça ne lui plaît pas. Il a découvert qu'il avait un don pour le combat, et il s'est récemment mis en relation avec un runner plus expérimenté qui lui a trouvé deux trois jobs ici et là.

Seamus ne réalise pas encore qu'il est un adepte. Il pense juste qu'il est vraiment bon dans ce qu'il fait. Par dessus tout, son but est de gagner le respect de son vieux. Il a l'impression d'avoir toujours été une source de déception par le simple fait d'être un humain. Alors maintenant il veut tracer sa propre voie et montrer qu'il peut s'en sortir sans être comme son père.

Métatype

Humain	0
--------	---

Attributs

Constitution	6	40
Rapidité	6(7)	40
Force	5(6)	28
Charisme	3	10
Intelligence	4	18
Volonté	3	10
Essence	6	
Réaction	5(7)	
Initiative	7+2D6	

Total Attributs **146**

Contacts

Patron de Bar	Nv 1
Autre Patron de Bar	Nv 1
Decker	Nv 2 5
Arrangeur	Nv 1 1
Secrétaire (Gouvernement)	Nv 1 1
Mécanicien	Nv 1 1
Leader syndicaliste	Nv 1 1

Total Contacts **9**

Magie

Adepté	75
--------	----

Compétences

Athlétisme	4	14
Voitures	3	8
Voitures C/R	2	4
Massues	3	8
Construction C/R	3	8
Armes Tranchantes	3	8
Electronique C/R	2	4
Etiquette (La Rue)	3	8
Négociation	3	8
Pistolets	3	8
Furtivité	3	8
Combat à Mains Nues	6	33
<hr/>		
Total Compétences		125

Compétences de Connaissances/Langage

Connaissance des Voitures	5	15
Bars de Detroit	4	10
Gangs de Detroit	2	3
Anglais	4	0
Anglais L/E	2	0
Musculation/Haltérophilie	4	10
Culture Pop	3	6
Musique Pop	3	6
Jeux Vidéo	4	10
<hr/>		
Total Conn/Lang (-60)		0

Ressources

5000 **20**

Coût Total en Karma 375

Pouvoirs d'Adepte

Sens Empathique
Rapidité Augmentée (1)
Réflexes Augmentés (1)
Force Augmentée (1)
Mains Tueuses (2)
Coup Violent

Equipement

Quelques douzaines de puces de vidéo/musique
Beretta Model 101T (30 balles normales)
Téléphone/Pager (oreillette)
Couteau
Manteau renforcé
Mini-kit à outils
Lecteur audio/vidéo portable

Cash

220 nuyens

Coût des Métatypes

Humain	0 point
Nain	10 points
Elfe ou Ork	20 points
Troll	40 points
Goules	+50 points*
Métavariantes	+10 points*
Otaku	+120 points*
Métamorphe	120 points

* Ces coûts s'ajoutent à ceux du métatype de base.

Coût des Attributs de départs

Valeur	Bonus de Race pour l'Attribut						
	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
1	0	-	-	-	-	-	-
2	4	0	-	-	-	-	-
3	10	6	0	-	-	-	-
4	18	14	8	0	-	-	-
5	28	24	18	10	0	-	-
6	40	36	30	22	12	0	-
7	-	50	44	36	26	14	0
8	-	-	60	52	42	30	16
9	-	-	-	70	60	48	34
10	-	-	-	-	80	68	54
11	-	-	-	-	-	90	76
12	-	-	-	-	-	-	100

Calcul du Coût des Compétences

Actives ≤ à l'attribut lié	1.5
Actives ≤ à 2 × l'attribut lié	2
Actives > à 2 × l'attribut lié	2.5
Connaissance/Langage ≤ à l'attribut lié	1
Connaissance/Langage ≤ à 2 × l'attribut lié	1.5
Connaissance/Langage > à 2 × l'attribut lié	2
Spécialisation ≤ à l'attribut lié	0.5
Spécialisation ≤ à 2 × l'attribut lié	1
Spécialisation > à 2 × l'attribut lié	1.5

Coût des Capacités Eveillées

Magicien Complet	90 points
Magicien Spécialisé	60 points
Adeptes	60 points
Adeptes (Voie du Magicien)	90 points
Points de Sorts initiaux	1 point chaque (50 max)*

*Les Invokeurs Spécialisés peuvent échanger des points de sort contre des Esprits/Elémentaires à la création, selon les règles standard de SR3.

Coût des Compétences

Indice	Compétences Actives
1	1
2	(1+3=) 4
3	(1+3+4=) 8
4	(1+3+4+6=) 14
5	(1+3+4+6+7=) 21
6	(1+3+4+6+7+9=) 30

Indice	Connaissance/Langages
1	1
2	(1+2=) 3
3	(1+2+3=) 6
4	(1+2+3+4=) 10
5	(1+2+3+4+5=) 15
6	(1+2+3+4+5+6=) 21

Coût des Contacts

Niveau 1	1 point
Niveau 2	5 points
Niveau 3	25 points

Coût des Ressources

Karma	Ressources de Départ
0	0 1-20 karma
5	2,500
10	5,000
15	7,500
20	10,000 500/pt
25	17,500 21-40 Karma
30	25,000
35	32,500
40	40,000 1,500/pt
45	60,000 41-60 Karma
50	80,000
55	100,000
60	120,000 4,000/pt
65	165,000 61-80 Karma
70	210,000
75	255,000
80	300,000 9,000/pt
85	375,000 81-100 Karma
90	450,000
95	525,000
100	600,000 15,000/pt
105	700,000 101+ Karma
110	800,000
115	900,000
120	1,000,000 20,000/pt