

PSEUDO	
RÔLE	
CAPACITÉ DE RÔLE	RANG
NOTES	

HUMANITÉ	
SUR	

INT
RÉF
DEX
TECH
PRES
VOL
CHA
Mouv
COR
EMP

Compétences de Contrôle	NIV	CARAC	BASE
Conduite de véhicule terrestre (RÉF)			
Équitation (RÉF)			
Pilotage de véhicule aérien (x2) (RÉF)			
Pilotage de véhicule maritime (RÉF)			
Compétences de Combat	NIV	CARAC	BASE
Arme de mêlée (DEX)			
Art martial (x2) (DEX)			
Bagarre (DEX)			
Esquive (DEX)			
Compétences de Corps	NIV	CARAC	BASE
Athlétisme (DEX)			
Contorsion (DEX)			
Danse (DEX)			
Discretion (DEX)			
Endurance (VOL)			
Résistance à la torture/aux drogues (VOL)			
Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	BASE
Bibliothèque (INT)			
Bureaucratie (INT)			
Composition (INT)			
Comptabilité (INT)			
Connaissance (INT)			
Criminologie (INT)			
Cryptographie (INT)			
Déduction (INT)			
Dressage (INT)			
Gestion d'affaires (INT)			
Jeux de hasard (INT)			

Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	BASE
Guide local (INT)			
Quartier d'origine			
Langue (INT)			
Argot			
Science (INT)			
Survie en milieu hostile (INT)			
Tactique (INT)			
Compétences de Représentation	NIV	CARAC	BASE
Instrument (TECH)			
Jeu d'acteur (PRES)			
Compétences de Sociabilité	NIV	CARAC	BASE
Connaissance de la rue (PRES)			
Conversation (EMP)			
Corruption (PRES)			
Habillement et style (PRES)			
Interrogatoire (PRES)			
Look (PRES)			
Négoce (PRES)			
Persuasion (PRES)			
Psychologie (EMP)			

Compétences de Technique	NIV	CARAC	BASE
Aérotech (TECH)			
Armurerie (TECH)			
Arts plastiques (TECH)			
Assistance médicale (x2) (TECH)			
Contrefaçon (TECH)			
Crochetage (TECH)			
Cybertech (TECH)			
Électronique (TECH)			
Explosifs (x2) (TECH)			
Maritech (TECH)			
Photos et films (TECH)			
Pickpocket (TECH)			
Premiers secours (TECH)			
Sécurité électronique (x2) (TECH)			
Terratech (TECH)			
Compétences de Tir	NIV	CARAC	BASE
Armes d'épaule (RÉF)			
Armes lourdes (x2) (RÉF)			
Pistolet (RÉF)			
Tir à l'arc (RÉF)			
Tir automatique (x2) (RÉF)			
Compétences de Vigilance	NIV	CARAC	BASE
Concentration (VOL)			
Dissimulation/Révélation d'objet (INT)			
Lecture sur les lèvres (INT)			
Perception (INT)			
Pistage (INT)			

POINTS DE SANTÉ	BLESSURES CRITIQUES
BLESSURE GRAVE	ADDICTIONS
-2 À TOUTES LES ACTIONS EN BLESSURE GRAVE	
SAUVEGARDE CONTRE LA MORT	

ARMES ET ARMURE

ARMURE	PA	PÉNALITÉ
Tête		
Corps		
Bouclier		

LA PÉNALITÉ S'APPLIQUE À RÉF, DEX ET MOUV

ARME	DG	MUNITIONS	ATT/ROUND	NOTES



CYBERMATÉRIEL

Kit cyberaudio	Données

Cyberœil droit	Données

Cyberœil gauche	Données

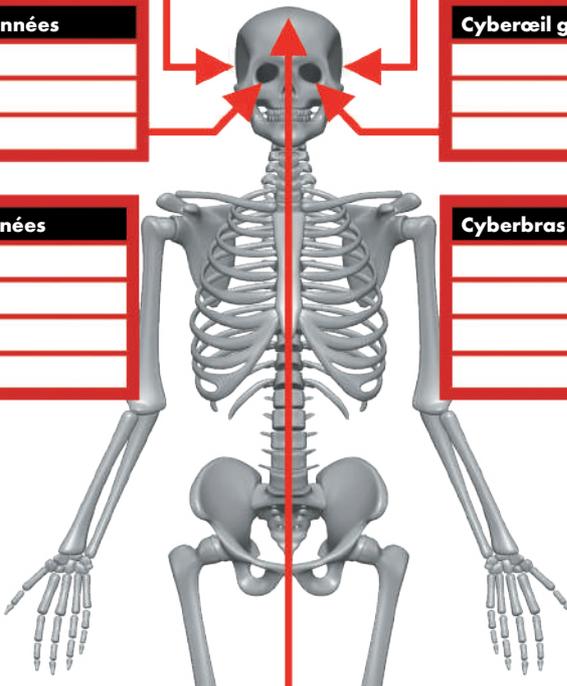
Cyberimplant interne	Données

Cyberbras droit	Données

Cyberbras gauche	Données

Cyberimplant externe	Données

Pour un cyberimplant qui nécessite un cyberimplant de base (par exemple un cyberœil), cochez la case pour indiquer que vous avez l'implant de base. Inscrivez les extensions dans les lignes en dessous.



Pour un cyberimplant qui ne nécessite pas de cyberimplant de base (par exemple un cyberimplant interne), contentez-vous d'inscrire chaque cyberimplant dans les lignes en dessous du nom de la catégorie.

Cyberfashion	Données

Câblage neural	Données

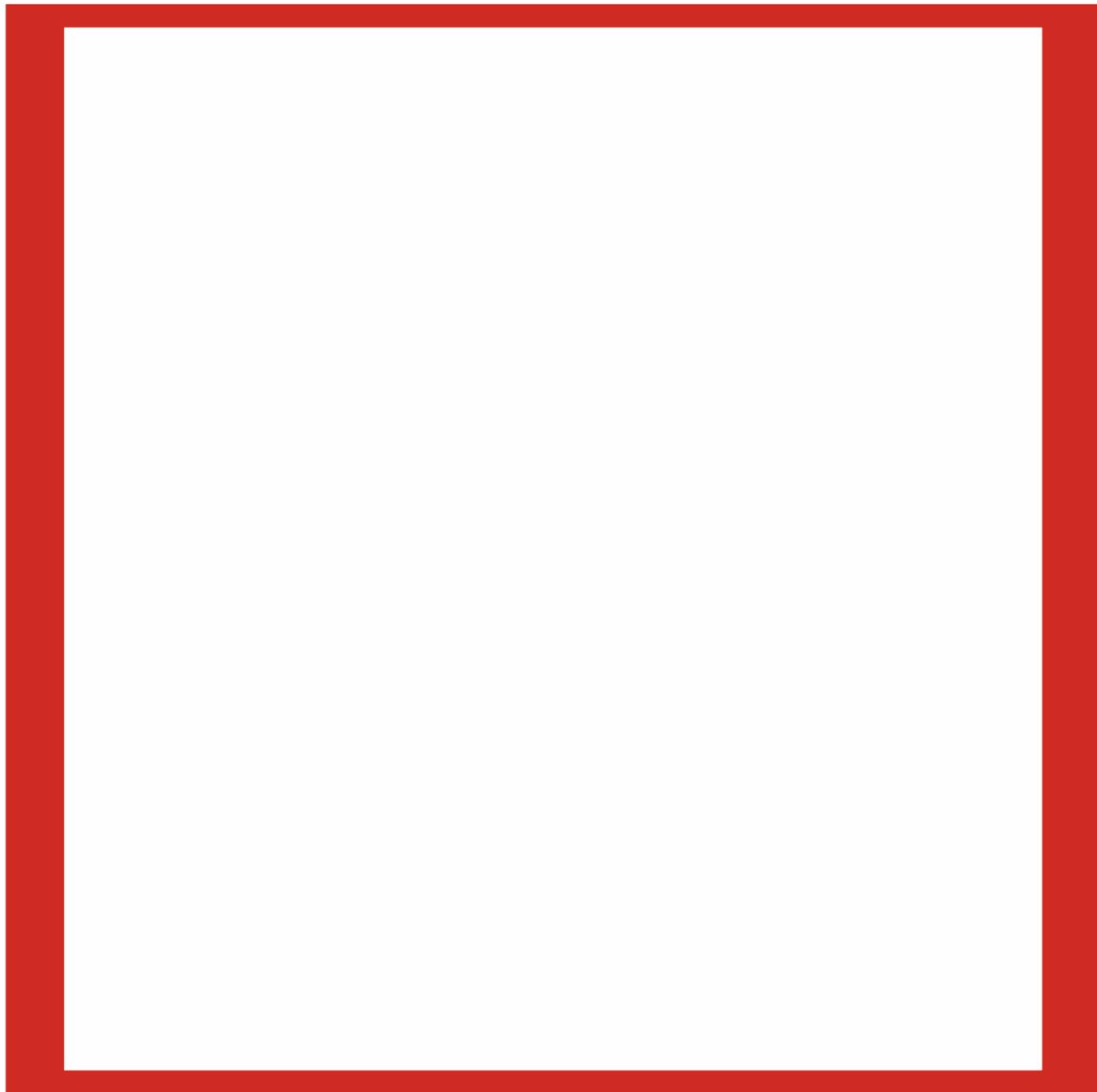
Cyberjambe droite	Données

Cyberjambe gauche	Données

Cyborgimplant	Données



PARCOURS





67453 3 7 3 3 4 2 7 6 9 2 7 6 5 7 8 2 5 3 4 5 2 6 7 2 5 4 7 3 3 4 2 4 7 6 5 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100