Cyberpunk

		INT	Compétences de Contrôle	NIV	CARAC	BASE	Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	RASE	Compétences de Technique	NIV	CARAC	BASE
			Conduite de véhicule terrestre (RÉF)				Guide local (INT)		SPILLFLE	DAGE	Aérotech (TECH)			
			Équitation (RÉF)				Quartier d'origine				Armurerie (TECH)			
		RÉF	Pilotage de véhicule aérien (x2) (RÉF)				 				Arts plastiques (TECH)			
		10.2.1	Pilotage de véhicule maritime (RÉF)	r	1		L				Assistance médicale (x2) (TECH)			
			Compétences de Combat	NIV	CARAC	RASE	Langue (INT)		,		Contrefaçon (TECH)			\Box
		DEX	Arme de mêlée (DEX)	INIV	CARAC	DAJE	Argot				Crochetage (TECH)			
			Art martial (x2) (DEX)	ı			→		1		Cybertech (TECH)			
			Bagarre (DEX)				—				Électronique (TECH)			
L		TECH	Esquive (DEX)				Science (INT)				Explosifs (x2) (TECH)			
P	PSEUDO			NID (CARAC	DAGE	→				Maritech (TECH)			
L			Compétences de Corps	NIV	CARAC	RASE	L				Photos et films (TECH)			
R	ÔLE	PRES	Athlétisme (DEX)				Survie en milieu hostile (INT)				Pickpocket (TECH)			
			Contorsion (DEX)				Tactique (INT)				Premiers secours (TECH)			
	CAPACITÉ DE RÔLE NOTES		Danse (DEX)				Compétences de Représentation	NIV	CARAC	RASE	Sécurité électronique (x2) (TECH)			
DI			Discrétion (DEX) Endurance (VOL)				Instrument (TECH)	MIV	CARAC	DAJE	Terratech (TECH)			
N			Résistance à la torture/aux drogues (VOL)	T			->				Compétences de Tir	NIV	CARAC	BASE
											Armes d'épaule (RÉF)			
	1 1		Compétences d'Éducation	NIV	CARAC	BASE	Jeu d'acteur (PRES)				Armes lourdes (x2) (RÉF)			
		SUR	Bibliothèque (INT)								Pistolet (RÉF)			П
		ν	Bureaucratie (INT)	r			Compétences de Sociabilité	NIV	CARAC	BASE	Tir à l'arc (RÉF)			
		MOUV	Composition (INT)		T.		Connaissance de la rue (PRES)	1	·		Tir automatique (x2) (RÉF)			
			Comptabilité (INT)				Conversation (EMP)			_				
			Connaissance (INT)				Corruption (PRES)	1			Compétences de Vigilance	NIV	CARAC	BASE
	1		Criminologie (INT)				Habillement et style (PRES)	1	-		Concentration (VOL)			
			Cryptographie (INT)				Interrogatoire (PRES)	1			Dissimulation/Révélation d'objet (INT)	ı.		
			Déduction (INT)				Look (PRES)	1		[Lecture sur les lèvres (INT)			
	HUMANITÉ		Dressage (INT) Gestion d'affaires (INT)			$\vdash\vdash$	Négoce (PRES)	1			Perception (INT)			
	5	ž	Jeux de hasard (INT)				Persuasion (PRES)	-	-		Pistage (INT)	,		
	v		Jeny ne linzula (141)		Ļ		Psychologie (EMP)							
	POINTS DE SANTÉ BLESSURES CRI		ARMES ET AR	MU	RE		Arme		DG	Мимі	TIONS ATT/ NOTES			
	SUR		ROUND ROUND											
	LESSURE		Armure PA Péna			LITÉ							\neg	
G	RAVE		Tête											
-		Addictions	Corps					一						
	EN BLESSURE GRAVE		Bouclier								<u> </u>			
	SAUVEGARDE CONTRE LA MORT		La pénalité s'applique à RÉF, DEX et MOUV											



		Alias	
Points	Événements		
D'AMÉLIORATION	DE RÉPUTATION		
RÉPUTATION			
PARCOURS			
ORIGINES CULTURELLES	Personnalité		
TENUE ET COIFFURE	Accessoire FAVORI		
	70) II		
QUELLE EST VOTRE VALEUR	QUE PENSEZ-VOUS DES GENS EN GÉNÉRAL?		
FONDAMENTALE?			
À QUI TENEZ-VOUS LE PLUS ?	À QUOI TENEZ-VOUS LE PLUS?		
11.1001			
ORIGINES FAMILIALES	ENVIRONNEMENT		
CRISE FAMILIALE	But dans la vie		
Amis	Tragédies amoureuses		
→	→		
-	-		
-			
Ennemis Qui? Pourquoi	Que peuvent-ils faire?	Que va-t-il se passer?	
Electrical dol. London	. Que poeren no tune :	255 Fa F II 30 passor :	
-			

1 7 3 4 5 6 7 3 4 6 6 6 7 7 6 6 7 5



CYBERMATÉRIEL Kit cyberaudio Données Cyberœil droit Cyberœil gauche Données Données Cyberbras droit Données Cyberbras gauche Données Pour un cyberimplant qui nécessite un Pour un cyberimplant qui ne nécessite pas cyberimplant de base (par exemple un cyberæil), de cyberimplant de base (par exemple cochez la case pour indiquer que vous avez un cyberimplant interne), contentez-vous l'implant de base. Inscrivez les extensions d'inscrire chaque cyberimplant dans les lignes dans les lignes en dessous. en dessous du nom de la catégorie. Câblage neural Données Cyberjambe droite Cyberjambe gauche Données Données



Cyberimplant externe	Données

Cyberfashion	Données				

Cyborgimplant	Données				