



Style de jeu Gardien Campagne

Cyber Age

État civil

Nom	Docteur Survie	Parrain	Chef de Gang
Occupation	Wampire de Nivienne	Âge	61
Profession	Wampire	Sexe	Indéterminé-e
Personnalité	Nationalité
Niveau de vie		17000€

Caractéristiques & Attributs

APParence 9	Prestance 45%
CONstitution 16	Endurance 80%
DEXterité 11	Agilité 55%
FORce 12	Puissance 60%
TAILle 10	Corpulence 50%
EDUcation 12	Connaissance 60%
INTelligence 12	Intuition 60%
POUvoir 10	Volonté 50%

Cercles d'influence...

Proches	Opposés
Éloignés	Ennemi

Santé — Base : 13

Seuil de blessure	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9
de Vie	10	11	12	13	14	15	16	17	18	

Protection 18

Blessures 18

..... 18

Connaissance

Bureaucratie (10%) %	
Culture Artistique* (10%) %	
..... %	
Langue Maternelle*	— —	—
(EDUx5%) %	
..... %	
Langues* (00%)	— —	—
..... %	
..... %	
..... %	
Mythe de Cthullu (00%) %	
Sciences de la Terre* (00%)	— —	—
..... %	
..... %	
Sciences de la Vie* (00%)	— —	—
..... %	
..... %	
Sciences Formelle* (00%) %	
..... %	
..... %	
Sciences Humaines (00%) %	
..... %	
..... %	
Connaissance milieu (15%) %	
..... %	
..... %	
..... %	

Savoir-Faire

Bricolage (20%) %	
Comptabilité (10%) %	
Criminalistique (00%) %	
Explosifs (00%) %	
Informatique (00%) %	
Médecine (00%) %	
Métier* (05%)	— —	—
..... %	
..... %	
..... %	
Photographie (10%) %	
Plongée sous-marine (00%) %	
Premiers Soins (30%) %	
Recherche sur HyperNet (30%) %	
Survie (00%) %	
Survie milieu spécial (15%) %	
..... %	
..... %	
Techniques spécialisées* (15%)	— —	—
..... %	
..... %	

Sensorielles

Bibliothèque (25%) %	
Discrétion (10%) %	
Dissimulation (15%) %	
Écouter (25%) %	
Orientation (10%) %	
Onirisme (25%) %	
Pister (10%) %	
Pratiques shamaniques (15%) %	
Se cacher (10%) %	
Trouver Objet Caché (25%) %	
Vigilance (25%) %	
..... %	

Influence

Baratin (05%) %	
Contact & Ressources (10%) %	
Crédit (15%) %	
Imposture (00%) %	
Interroger (10%) %	
Jeu* (10%)	— —	—
..... %	
Négociation (05%) %	
Perspicacité (INTx2%) %	
Persuasion (15%) %	
Savoir-Vivre (EDUx2%) %	
..... %	

Action

Armes Légères* (30%)	— —	—
..... %	
..... %	
Armes normales* (15%)	— —	—
..... %	
..... %	
Armes lourdes* (15%)	— —	—
..... %	
Athlétisme (15%) %	
Conduite* (20%) %	
..... %	
..... %	
Corps à corps (DEXx2%) %	
..... %	
..... %	
Interview / Animation (30%) %	
Nager (20%) %	
Navigation (00%) %	
Parachutisme (00%) %	
Piloter (00%)	— —	—
..... %	
..... %	
Piratage (00%) %	



Santé mentale — Base : 44%

Modificateur social	% Aplomb	SAN initiale	SAN Max (99 - Mythe de Cthullu)												
0101	0201	0301	0401	0501	0602	0702	0802	0902	1002	1103	1203	1303	1403	1503	1604	1704	1804	1904	2004
2105	2205	2305	2405	2505	2606	2706	2806	2906	3006	3107	3207	3307	3407	3507	3608	3708	3808	3908	4008
4109	4209	4309	4409	4509	4610	4710	4810	4910	5010	5111	5211	5311	5411	5511	5612	5712	5812	5912	6012
6113	6213	6313	6413	6513	6614	6714	6814	6914	7014	7115	7215	7315	7415	7515	7616	7716	7816	7916	8016
8117	8217	8317	8417	8517	8618	8718	8818	8918	9018	9119	9219	9319	9419	9510	9620	9720	9820	9920	0020

Équipement

.....
.....
.....

Points de Magie [1-18]

Armes

Arme	Dégats	Port.	Cad.	Charg.
.....
.....

Impact 0 – Pieds 1D6 – Poings 1D3 – Tête 1D4



Nom	Docteur Survie	Parrain	Chef de Gang.....
Occupation	Wampire de Nivienne	Âge	61
Profession	Wampire.....	Sexe	Indéterminé-e
Fortune :	17000€		

APParence 9	Prestance 45%	
CONstitution 16	Endurance 80%	
DEXterité 11	Agilité 55%	Points de Vie : 13
FORce 12	Puissance 60%	Impact : 0
TAille 10	Corpulence 50%	Santé Mentale : 44%
EDUcation 12	Connaissance 60%	
INTelligence 12	Intuition 60%	
POUvoir 10	Volonté 50%	

Talents

- Armes légères 80
- Camouflage 90
- Connaissance du milieu de la rue 65
- Electronique 55
- Médecine 90
- Psychologie 50

Cyber-Équipement

-
-
-
-
-
-

Cailloux

-
-
-
-
-

Programmes

-
-
-
-
-

Biographie

Yakuza Un Yakuza a une dette vis-à-vis de vous. Vous pouvez lui demander un service.

Gangs Vous tombez amoureux(se) d'un membre de Gang. — Votre liaison vous trahit. Vous la haïssez.

Wampire-Rêveur Vous exercez le métier de Wampire pendant quelques mois.

Gangs Vous passez une partie de votre adolescence dans un Gang.

Gangs Vous devenez l'ami d'un chef de Gang.

Divers Vous passez votre jeunesse dans une très bonne école.

Wampire-Rêveur Vous exercez le métier de Wampire pendant quelques mois.

Espace-Venise Vous faites naufrage en plein espace. Vous restez un an et demi en Synthivers.

– *For Job, max was [240] (EDU*20), used [210], remain [00]*

– *For Perso, max was [120] (INT*10), used [60], remain [60]*