



Style de jeu ..... Gardien ..... Campagne .....

# Cyber Age

## État civil

Nom	Jérémiah Steel .....	Parrain	Une dirigeante d'un Techno-Bloc. ....
Occupation	Jackeur .....	Âge	22 .....
Profession	Jackeur .....	Sexe	Homme .....
Personnalité	.....	Nationalité	..... %
Niveau de vie	.....		1 000€ .....



## Caractéristiques & Attributs

APParence	..... 8	Prestance	..... 40%
CONstitution	..... 14	Endurance	..... 70%
DEXterité	..... 10	Agilité	..... 50%
FORce	..... 9	Puissance	..... 45%
TAille	..... 11	Corpulence	..... 55%
EDUcation	..... 10	Connaissance	..... 50%
INTelligence	..... 16	Intuition	..... 80%
POUvoir	..... 8	Volonté	..... 40%

## Cercles d'influence...

Proches	.....	Opposés	.....
Éloignés	.....	Ennemi	.....

## Santé — Base : 12

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

## 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 : 40%

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



<b>Nom</b>	Jérémiah Steel .....	<b>Parrain</b>	Une dirigeante d'un Techno-Bloc. ....
<b>Occupation</b>	Jackeur .....	<b>Âge</b>	22 .....
<b>Profession</b>	Jackeur .....	<b>Sexe</b>	Homme.....
<b>Fortune :</b>	1 000€ .....		

<b>APParence</b>	..... 8	<b>Prestance</b>	..... 40%	
<b>CONstitution</b>	..... 14	<b>Endurance</b>	..... 70%	
<b>DEXterité</b>	..... 10	<b>Agilité</b>	..... 50%	Points de Vie : 12
<b>FORce</b>	..... 9	<b>Puissance</b>	..... 45%	Impact : 0
<b>TAille</b>	..... 11	<b>Corpulence</b>	..... 55%	Santé Mentale : 40%
<b>EDUcation</b>	..... 10	<b>Connaissance</b>	..... 50%	
<b>INTelligence</b>	..... 16	<b>Intuition</b>	..... 80%	
<b>POUvoir</b>	..... 8	<b>Volonté</b>	..... 40%	

### Talents

- Explosifs 50
- Bazooka 50
- Droit Mondial 60
- Anglais 70
- .....

### Cyber-Équipement

- Câblage interne d'Interface (type C) avec liaison satellite.
- .....
- .....
- .....

### Cailloux

- Pistolet Revolver
- Premiers Soins
- .....
- .....
- .....

### Programmes

- LazBeam II
- Petiot IX
- Noiraud
- Magnum 28
- Blindman IV

## Biographie

- 11/11 Liaison avec un cadre de TechnoBloc qui se change en amitié.
- 11/8 Bénéficie de la pose d'une broche gratuite.
- 7/9 Un Jackeur vous éduque.
- 4/12 Une I.A. vous est redevable.
- 10/4 Blessé dans une bagarre entre gangs. Cicatrice.
- 10/7 Mercenaire pendant quelques mois. Cicatrice.

Jérémiah passe son enfance dans les quartiers pauvres de Saint-Ouen. Blessé dans une bagarre entre gangs, il décide de laisser à profit sa convalescence pour apprendre auprès d'un ami les rudiments du métier de **Jackeur**.

C'est là qu'il rend un service inconnu à une I.A. bancaire des Caraïbes. Grâce aux bénéfices tirés de cette coopération, il entre au **TechnoBloc Exxon** et se fait poser un câblage d'Interface Nakamichi. Vers l'âge de 19 ans, il a une liaison avec une dirigeante de son **TechnoBloc** qui se termine rapidement, les deux amants gardant de bons contacts. Trouvant sa vie trop fade, Jérémiah décide peu après de s'engager dans les «Maraudeurs de Merill», une **Force Mercenaire** de bon niveau. Il y entre directement comme officier grâce à sa formation de **Jackeur**. On lui pose une broche avec des cailloux de maniement d'armes. Un an après son engagement, il est blessé lors d'une guerre privée **ITT** contre **Hoffman Laroche** en Californie du Sud. Après plusieurs mois d'hôpital, il est libéré et garde de sa mission une impressionnante cicatrice au ventre.

Sa prime en poche, il est disponible pour toute mission impliquant un peu d'action. Steel est un bon **Jackeur**, sans être un as ; il bénéficie d'une bonne formation militaire. C'est un aventurier qui ne tient pas en place, il aime l'action et le danger.