

PSEUDO	
RÔLE	
CAPACITÉ DE RÔLE	RANG
NOTES	
HUMANITÉ	
SUR	

INT
RÉF
DEX
TECH
PRES
VOL
CHA
SUR
MOUV
COR
EMP
SUR

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
SUR	
BLESSURE GRAVE	
-2 À TOUTES LES ACTIONS EN BLESSURE GRAVE	ADDICTIONS
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

ALIAS

POINTS
D'AMÉLIORATION

SUR

RÉPUTATION

ÉVÉNEMENTS
DE RÉPUTATION

PARCOURS

ORIGINES
CULTURELLES

PERSONNALITÉ

TENUE ET COIFFURE

ACCESSOIRE
FAVORIQUELLE EST
VOTRE VALEUR
FONDAMENTALE ?QUE PENSEZ-VOUS DES
GENS EN GÉNÉRAL ?À QUI TENEZ-VOUS
LE PLUS ?À QUOI TENEZ-VOUS
LE PLUS ?

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 ?

ÉQUIPEMENT

NOTES

Munitions

Eurodollars (ED)

STYLE VESTIMENTAIRE

LOGEMENT

LOYER

NIVEAU DE VIE

PARCOURS SPÉCIFIQUE AU RÔLE

CYBERMATÉRIEL

Kit cyberaudio	Données

Cybercœil droit		Données

Cybercél gauche		Données

Cyberbras droit		Données

Cyberbras gauche	Données

[illegible][illegible][illegible][illegible]

Câblage neural	Données

Cyberjambe droite	Données

Cyberjambe gauche	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.

PARCOURS





