

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)			
Discrétion (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)			
Habillage 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
BLESSURE GRAVE
-2 À TOUTES LES ACTIONS EN BLESSURE GRAVE
SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

BLESSURES CRITIQUES
ADDICTIONS

### 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

ÉVÉNEMENTS  
DE RÉPUTATION

RÉPUTATION

## PARCOURS

ORIGINES  
CULTURELLES

PERSONNALITÉ

TENUE ET COIFFURE

ACCESSOIRE  
FAVORI

QUELLE 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

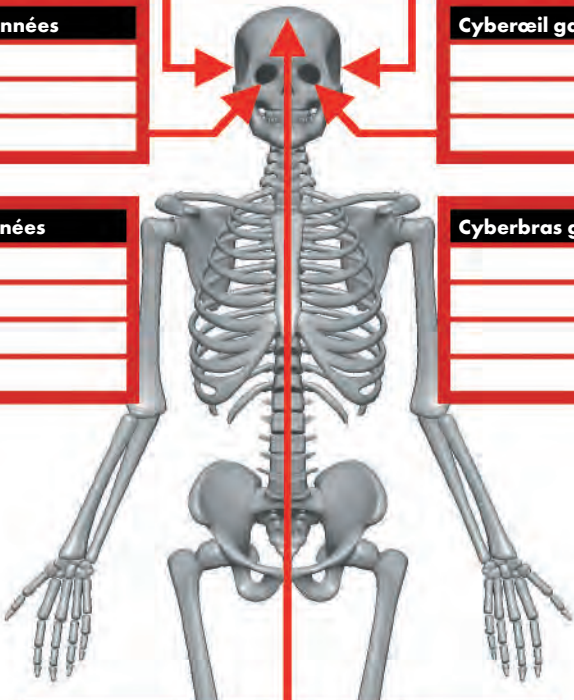
Kit cyberaudio	Données

Cyberœil droit	Données

Cyberœil gauche	Données

Cyberbras droit	Données

Cyberbras 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.

Câblage neural	Données

Cyberjambe droite	Données

Cyberjambe gauche	Données

Cyberimplant interne	Données

Cyberimplant externe	Données

Cyberfashion	Données

Cyborgimplant	Données

JLVPROD 12/23

