

知・戦・金

Nom _____ Affiliation _____ Occupation _____

FOR
Actions physiques
Puissance/Souplesse

DEX
Combat
CaC/Distance

CON
Résistance et
Endurance

INT
Savoir et
techniques

SAG
Perception
et intuition

CHA
Actions
sociales

戦 Risques et prouesses

1 Cascade (action + manœuvre)	Coup dévié (dégâts sans dés)
2 Coup précis (attaque +2)	En danger (défense -1)
3 Coup violent (dégâts +1d6)	Gêne (attaque -2 ou -1 conn./magie)
4 Prudence (défense +1)	Maladresse (si action ratée)
5 Tactique (+2 à un allié)	Temporisation (Initiative -1d6)
6 Vivacité (Initiative +1d6)	Aucun (pas de risque)

ARMES

	Att.	Dgts	Disc.	Options

PROTECTIONS

	Prot.	Disc.	Options

AUTRES _____

CYBERNÉTIQUE

- Neuronique**
Interface matérielle primaire
- Nanogénétique**
Récupérer tous ses points de vie pour un point de chance
- Panoptique**
+4 aux jets de Perception
- Prosthétique**
+4 aux jets de force, d'endurance, d'athlétisme...
- Renforcements**
10 points de vie supplémentaires

PV 5 + 5 pv/CON

CONNEXION

NEXUS

Pare-feu
Améliorations

Init

DEF Physique

Chance

康 Chance

Dépense
Relancer un jet raté
Annuler une attaque
Récupérer 5 points de vie
Récupérer toute la connexion
Inventer un élément important
Utiliser une capacité déjà dépensée

Récupération
Avoir une très bonne idée
Accomplir un acte altruiste et dangereux
Obtenir triple-6 ou triple-1

Compétences et capacités

100 XP pour :

- Un rang de caractéristique
- Une compétence
- Une capacité

XP

財 Dépenser ses ¥

- 1 ¥ +10 XP
- 1 ¥ 1 dose d'accélérateur
- 2 ¥ 1 point de chance
- 3 ¥ Matériel temporaire
- 4 ¥ Soigner une blessure
- 4 ¥ Option de matériel
- 6 ¥+ Payer des informations
- 8 ¥ Armes
- 12 ¥ Cybernétique ou véhicule

