

# 知・戦・金

Nom \_\_\_\_\_ **Peuple** \_\_\_\_\_ 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 <b>Cascade</b> (action + manœuvre)	<b>Coup dévié</b> (dégâts sans dés)
2 <b>Coup précis</b> (attaque +2)	<b>En danger</b> (défense -1)
3 <b>Coup violent</b> (dégâts +1d6)	<b>Gêne</b> (attaque -2 ou -1 conn./magie)
4 <b>Prudence</b> (défense +1)	<b>Maladresse</b> (si action ratée)
5 <b>Tactique</b> (+2 à un allié)	<b>Temporisation</b> (Initiative -1d6)
6 <b>Vivacité</b> (Initiative +1d6)	<b>Aucun</b> (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

Augmentations cybernétiques

Total

Capacités

Cyber

Max actuel

Blessures

**Mana**

Total

1/CON

Capacités

Max actuel

**CONNEXION**

Cyber

Total

1/INT

Capacités

Pare-feu

Améliorations

**NEXUS**

**Compétences et capacités**

**Init**

INT

bonus d6

**DEF Physique**

DEF = 10 + SAG + Prot

Capacités

Protection

**DEF Magique**

Capacités

Protection

**Chance**

Total

1/CHA

Capacités

**康 Chance**

**Dépense**  
Relancer un jet raté  
Annuler une attaque  
Récupérer 5 points de vie  
Récupérer toute la connexion  
Récupérer toute la magie  
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

**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

