

ID : _____

Occupation : _____ Sexe : _____
 Culture : _____ Age : _____

CARACTÉRISTIQUES (p.162)

INT	RÉF	TECH	DEX	PER	VOL	FOR	CON	MV	PHY
<i>Intelligence</i>	<i>Réflexes</i>	<i>Technologie</i>	<i>Dextérité</i>	<i>Personnalité</i>	<i>Volonté</i>	<i>Force</i>	<i>Constitution</i>	<i>Mouvement</i>	<i>Physique</i>
CH	HUM	RÉC	END	PSF	PV	CRS	SPR	Nage & Saut	RÉS
<i>Chance</i>	<i>Humanité</i>	<i>Récupération</i>	<i>Endurance</i>	<i>P. de Souffle</i>	<i>P. de Vie</i>	<i>Course</i>	<i>Sprint</i>		<i>Résistance</i>
(INT+RÉF)/2	VOL x 10	(FOR+CON)/2	CON x 2	PHY x 5	PHY x 2	MV x 2	MV x 3	MV	VOL x 3

PP

 p.163

RÉP

 p.188

GIRI

 p.30

Points de Chance (p.164) ●●●●●●●●●●

ATOUPS (p.170)

TALENTS (p.172)

COMBAT (p.101 & 226)

<p>Initiative</p> <p>1d10 + RÉF [] + []</p> <p># actions / round</p> <p>[] suivantes : malus de -3</p> <p>Défense</p> <p>1d10 + DEX [] + Esquive [] + []</p> <p>Attaque</p> <p>• Arme : _____</p> <p>1d10 + RÉF [] + Arme [] + []</p> <p>• Arme : _____</p> <p>1d10 + RÉF [] + Arme [] + []</p> <p>• Arme : _____</p> <p>1d10 + RÉF [] + Arme [] + []</p> <p>• Arme : _____</p> <p>1d10 + RÉF [] + Arme [] + []</p> <p>Armure : _____ PA</p>	PSF	PV
	RÉS	END

COMPÉTENCES (p.174)

PC
 p.186

<p>CORPS À CORPS (DEX)</p> <p>Bagarre []</p> <p>◆ Escrime []</p> <p>[x_] ◆ Art martial : []</p> <p>[x_] ◆ Art martial : []</p> <p>◆ Mêlée []</p>	<p>Commandement []</p> <p>Séduction []</p> <p>◆ Social []</p> <p>Look []</p> <p>Baratin & Persuasion []</p> <p>Marchandage []</p> <p>Habillement & Style []</p>
<p>COMBAT À DISTANCE (RÉF)</p> <p>◆ Tir à l'arc []</p> <p>◆ Artillerie []</p> <p>◆ Armes de poing []</p> <p>◆ Armes lourdes []</p> <p>◆ Fusils []</p> <p>◆ Armes automatiques []</p>	<p>TECHNIQUES (TECH)</p> <p>[x2] ◆ Aérotech []</p> <p>[x3] ◆ AV Tech []</p> <p>[x2] ◆ Gentech []</p> <p>◆ Utiliser caisson cryo []</p> <p>[x2] ◆ Cybertech []</p> <p>[x2] ◆ Explosifs []</p> <p>◆ Déguisement []</p> <p>◆ Électronique []</p> <p>[x2] ◆ Sécurité électronique []</p> <p>◆ Premiers soins []</p> <p>◆ Contrefaçon []</p> <p>[x3] ◆ Gyrotech []</p> <p>◆ Système D []</p> <p>◆ Mécha Tech []</p> <p>◆ Technique médicale []</p> <p>◆ Graphisme []</p> <p>◆ Photos & Films []</p> <p>[x2] ◆ Pharmacologie []</p> <p>◆ Crocheter []</p> <p>◆ Pickpocket []</p> <p>[x2] ◆ Armurier []</p>
<p>PERCEPTION (INT)</p> <p>Perception []</p> <p>Lecture sur les lèvres []</p> <p>Suivre / Pister []</p> <p>Surveillance []</p>	<p>REPRÉSENTATION (TECH)</p> <p>Interface []</p> <p>Performance []</p> <p>◆ Musique []</p> <p>◆ Ventriloquie []</p>
<p>PILOTAGE (RÉF)</p> <p>◆ Conduire automobiles []</p> <p>◆ Motos []</p> <p>◆ Engins de chantier []</p> <p>◆ Conduire engins lourds []</p> <p>[x3] ◆ Piloter gyros []</p> <p>[x2] ◆ Piloter avions []</p> <p>[x2] ◆ Piloter dirigeables []</p> <p>[x3] ◆ Piloter engins à p. vector. []</p> <p>[x3] ◆ Armures énergétiques []</p> <p>◆ Équitation []</p> <p>[x3] ◆ Submersibles []</p> <p>(VOL)</p> <p>Connexions (mécas) []</p>	<p>ÉDUCATION (INT)</p> <p>◆ Comptabilité []</p> <p>◆ Anthropologie []</p> <p>◆ Biologie []</p> <p>◆ Botanique []</p> <p>◆ Chimie []</p> <p>◆ Programmation []</p> <p>◆ Composition []</p> <p>◆ Diagnostic []</p> <p>◆ Éducation & Culture générale... []</p> <p>◆ Expert []</p> <p>◆ Jeu []</p> <p>◆ Généalogie []</p> <p>◆ Histoire []</p> <p>◆ Langue étrangère []</p> <p>◆ Bibliothèque []</p> <p>◆ Mathématiques []</p> <p>◆ Investissements []</p> <p>◆ Physique []</p> <p>◆ Enseignement []</p> <p>◆ Survie []</p> <p>◆ Zoologie []</p>
<p>PHYSIQUES (VOL)</p> <p>Résister torture & drogues []</p> <p>(CON)</p> <p>Endurance []</p> <p>(FOR)</p> <p>Force []</p> <p>(DEX)</p> <p>◆ Athlétisme []</p> <p>◆ Danse []</p> <p>◆ Esquive []</p> <p>◆ Natation []</p> <p>[x2] ◆ Discretion []</p> <p>Se cacher / Semer []</p>	<p>INTERACTION (PER)</p> <p>Dressage []</p> <p>Corruption []</p> <p>Interrogatoire []</p> <p>Intimidation []</p> <p>Éloquence []</p> <p>Connaissance de la rue []</p> <p>Perception humaine []</p> <p>Interview []</p>

IDENTITÉ DU PERSONNAGE

Archétype / Occupation : _____

Culture : _____ Giri : _____

Sexe :	Culture Alliée :	_____	Giri :	_____
Age :	Culture Alliée :	_____	Giri :	_____
Yeux :	Culture Alliée :	_____	Giri :	_____
Cheveux :	Culture Alliée :	_____	Giri :	_____
Carrure :	Kulturkampf :	_____		
Ethnie :				
Lieu de naissance :				

Quelques pages lors de la création du personnage

Culturep. 24
 Archétypesp. 57
 Parcours de viep. 156
 Antécédentsp. 157
 Événements.....p. 158
 Amis / Ennemis.....p. 159
 Vie sentimentalep. 160
 Style & Motivations....p. 161

Un peu de matos

Équipementp. 189, 198, 288
 Armes.....p. 103, 104, 191, 246, 302
 Protectionsp. 197, 249
 Cybertech.....p. 199, 260
 Agentp. 130

>>> **INITIATIVE (p. 228)** = 10 + REF + éventuels bonus (exemples : sens du combat, attaque rapide)

C'est le moment de déclarer une attaque rapide si le joueur le souhaite

(attaque rapide : +3 init / -3 attaque / obligé d'agir à son initiative)

Le personnage peut :

- Agir à son rang d'initiative
- Agir sur condition : lorsque la condition se produit et avant l'autre personnage
- Attendre : agir juste après le personnage attendu

>>> **ACTIONS (p. 231)** : 1 action (ou 2 actions si REF ≥ 10) et 1 mouvement gratuit.

Actions supplémentaires : -3 à chaque nouvelle action.

Types de mouvements :

- Rester immobile (gratuit)
- ou • Déplacement normal (gratuit) : jusqu'à MV mètres
- ou • Déplacement rapide (1 action) : à la place d'un déplacement normal, jusqu'à Course mètres
- ou • Monter ou descendre d'un véhicule (1 action)

Types d'actions :

- Dégainer une arme
- Dégainer une arme et tirer avec un malus de -3
- Attaque rapide : +3 à l'initiative et -3 à l'attaque (réactualiser l'initiative au round suivant)
- Attaque normale (p. 102) : REF + Compétence + 1d10 vs défense cible (DEX + Esquive + 1d10 ou ND cible inerte)
- Esquive : -3 aux attaques de tous les ennemis
- Parade (au corps à corps) : si touché malgré défense, jet de Mêlée, Bagarre ou Arts martiaux pour dévier le coup
- Plonger à couvert - Cf. p. 233
- Coup furieux (au contact) : -3 au toucher et +3 aux dégâts
- Attaque à deux armes : -3 pour chaque arme
- Déplacement spécial ; voir ci-dessus
- Recharger une arme, ouvrir une porte, etc.

Bonus au corps à corps des arts martiaux : p. 236

Bonus FOR / PHY aux dégâts : p. 103

Autres manœuvres : p. 233

Attaque dans le dos : p. 234

Armes automatiques : p. 238-239

Grenades : p. 241

Types d'actions qui prennent un round complet, ou plus :

- Utiliser une compétence
- Viser (à distance) : bonus de +1 à l'attaque, jusqu'à un maximum de +3 (pour 3 rounds)
- Récupérer : regagne RÉC points d'Endurance et PSF, etc.

>>> **LOCALISATION DES DÉGÂTS (p. 102)** : 1d10 **1** (x3) organe vital, **2-3** (x2) tête, **4-6** (x1) corps, **7-10** (x1) membre

>>> **DÉGÂTS REÇUS (p. 105)** = dégâts de l'arme - protection armure

>>> **POINTS DE VIE (p. 244, 251)**

Niveaux de blessure :

PV / 2 : Sérieusement Blessé, -2 RÉF et DEX, jet contre l'évanouissement

PV = 0 : Mortellement Blessé, RÉF, INT, DEX et PER divisés par 3, jet contre l'évanouissement, jet contre la mort

Jets de Sauvegarde :

contre l'évanouissement : 1d10 vs CON, -1 si Sérieusement Blessé ou -5 si Mortellement Blessé

contre la mort : 1d10 vs CON, -1 / PV négatif

>>> **PSF (p. 246)** : Perte d'1 PV par 10 PSF