

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>• Arme : _____</p> <p>1d10 + RÉF [] + Arme [] + []</p> <p>Armure : _____ PA</p>	PSF	PV
	RÉS	END

COMPÉTENCES (p.174)

PC
p.186

CORPS À CORPS (DEX)

Bagarre []

◆ Escrime []

[x_] ◆ Art martial : _____ []

[x_] ◆ Art martial : _____ []

◆ Mêlée []

◆ Commandement []

◆ Séduction []

◆ Social []

◆ Look []

◆ Baratin & Persuasion []

◆ Marchandage []

◆ Habillement & Style []

COMBAT À DISTANCE (RÉF)

◆ Tir à l'arc []

◆ Artillerie []

◆ Armes de poing []

◆ Armes lourdes []

◆ Fusils []

◆ Armes automatiques []

PERCEPTION (INT)

Perception []

Lecture sur les lèvres []

Suivre / Pister []

Surveillance []

PILOTAGE (RÉF)

◆ Conduire automobiles []

◆ Motos []

◆ Engins de chantier []

◆ Conduire engins lourds []

[x3] ◆ Piloter gyros []

[x2] ◆ Piloter avions []

[x2] ◆ Piloter dirigeables []

[x3] ◆ Piloter engins à p. vector. []

[x3] ◆ Armures énergétiques []

◆ Équitation []

[x3] ◆ Submersibles []

(VOL)

Connexions (mécas) []

PHYSIQUES (VOL)

Résister torture & drogues []

(CON)

Endurance []

(FOR)

Force []

(DEX)

◆ Athlétisme []

◆ Danse []

◆ Esquive []

◆ Natation []

[x2] ◆ Discretion []

Se cacher / Semer []

INTERACTION (PER)

Dressage []

Corruption []

Interrogatoire []

Intimidation []

Éloquence []

Connaissance de la rue []

Perception humaine []

Interview []

TECHNIQUES (TECH)

[x2] ◆ Aérotech []

[x3] ◆ AV Tech []

[x2] ◆ Gentech []

◆ Utiliser caisson cryo []

[x2] ◆ Cybertech []

[x2] ◆ Explosifs []

◆ Déguisement []

◆ Électronique []

[x2] ◆ Sécurité électronique []

◆ Premiers soins []

◆ Contrefaçon []

[x3] ◆ Gyrotech []

◆ Système D []

◆ Mécha Tech []

◆ Technique médicale []

◆ Graphisme []

◆ Photos & Films []

[x2] ◆ Pharmacologie []

◆ Crocheter []

◆ Pickpocket []

[x2] ◆ Armurier []

REPRÉSENTATION (TECH)

Interface []

Performance []

◆ Musique []

◆ Ventriloquie []

ÉDUCATION (INT)

◆ Comptabilité []

◆ Anthropologie []

◆ Biologie []

◆ Botanique []

◆ Chimie []

◆ Programmation []

◆ Composition []

◆ Diagnostic []

◆ Éducation & Culture générale... []

◆ Expert []

◆ Jeu []

◆ Généalogie []

◆ Histoire []

◆ Langue étrangère []

◆ Bibliothèque []

◆ Mathématiques []

◆ Investissements []

◆ Physique []

◆ Enseignement []

◆ Survie []

◆ Zoologie []

[x_] () _____ []

[x_] () _____ []

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