

CYBERPUNK

2-0-7-7

PSEUDO : _____
 JOUEUR : _____
 RÔLE : _____
 ALIAS : _____

RÉF **TECH** **VOL** **MOUV** **EMP**

INT **DEX** **PRES** **CHA** **COR**

SANTÉ **BLESSURE GRAVE** **SAUV. MORT**

HUMANITÉ **TOTAL** **EMPATHIE D'ORIGINE**

COMP. DE RÔLE _____

CONTRÔLE	NIV	CARAC	BASE
Conduite véhicule terrestre (RÉF)			
Équitation (RÉF)			
Pilotage véhicule aérien (x2) (RÉF)			
Pilotage véhicule marit. (x2) (RÉF)			
COMBAT	NIV	CARAC	BASE
Arme de mêlée (DEX)			
Art martial (x2) (DEX)			
Bagarre (DEX)			
Esquive (DEX)			
CORPS	NIV	CARAC	BASE
Athlétisme (DEX)			
Contorsion (x2) (DEX)			
Danse (DEX)			
Discretion (DEX)			
Endurance (VOL)			
Résistance torture/drogues (VOL)			
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)			

ÉDUCATION	NIV	CARAC	BASE
Guide local (INT)			
Quartier d'origine			
-			
-			
Langues (INT)			
Argot			
-			
-			
Sciences (INT)			
-			
-			
Survie en milieu hostile (INT)			
Tactique (INT)			
REPRÉSENTATION	NIV	CARAC	BASE
Instruments (TECH)			
-			
-			
Jeu d'acteur (PRES)			
SOCIABILITÉ	NIV	CARAC	BASE
Connaissance de la rue (PRES)			
Conversation (EMP)			
Corruption (PRES)			
Habillement & style (PRES)			
Interrogatoire (PRES)			
Look (PRES)			
Négoce (PRES)			
Persuasion (PRES)			
Psychologie (EMP)			

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 & films (TECH)			
Pickpocket (TECH)			
Premiers secours (TECH)			
Sécurité électronique (TECH)			
Terratech (TECH)			
TIR	NIV	CARAC	BASE
Arme d'épaule (RÉF)			
Armes lourdes (x2) (RÉF)			
Pistolet (RÉF)			
Tir à l'arc (RÉF)			
Tir automatique (RÉF)			
VIGILANCE	NIV	CARAC	BASE
Concentration (VOL)			
Dissimulation/révélation (x2) (INT)			
Lire sur les lèvres (INT)			
Perception (INT)			
Pstage (INT)			

ARMES	DGTS	MLN	ATT	NOTES

ARMURE

TÊTE **CORPS** **BOUCLIER**

PÉNALITÉ **PÉNALITÉ** **PÉNALITÉ**

LA PÉNALITÉ S'APPLIQUE À RÉF, DEX & MOUV

