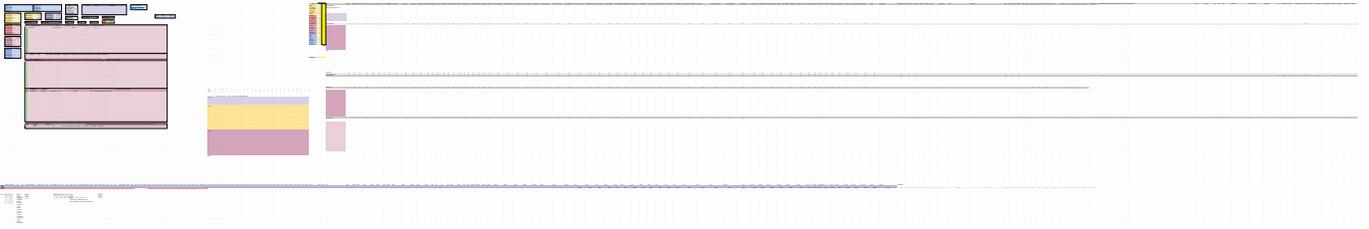


1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100.





[1] Ajoutez vos points ici

[2] Valeur de base pour un humain sans Implant

MAX = 4

[3] Valeur donnez par vos implants/mutations

[4] Caractéristique :
Faculté de ruse, utilisation des sens

[5] Compétence :
ouverture des serrures mécaniques et électroniques

[6] Physique + Athlétisme + D10

[7] Défense Tech + Bonus éventuels
+ D10

[8] 5 + Mental * 5 + CyberTech

[9] Si inférieur à 10 :
Risque de Cyberpsychose

[10] Compétence :
se camoufler dans l'environnement ou dissimuler des objets

[11] Social + Stoïcisme + D10

[12] Compétence :
Tout jet de dé qui implique les cinq sens , utilisé pour reperer un individu ou un objet dissimulé. Défense contre Pickpocket

[13] Tech + Codage + D10

[14] Représente votre niveau de vie
0 = pauvre
1= modeste
2 = confortable
3 = riche
4 = richissime

[15] Physique * 5 + Robustesse

[16] Perception + Athlétisme

[17] 10 + Athlétisme

[18] Compétence :
vol d'un objet

[19] Compétence :
Orientation et survie en milieu hostile. Premiers soins

[20] Choisissez le Niveau d'Influence de l'équipement

[21] Choisissez le type d'équipement que vous désiré

[22] Choisissez votre équipement dans la liste à droite

[23] NE ME COPIEZ PAS !

[24] Ajoutez vos points ici

[25] Valeur de base pour un humain sans Implant

MAX = 4

[26] Valeur donnez par vos implants/mutations

[27] COPIEZ MOI par valeur !

Ne faite pas CTRL+C/CTRL+V mais CTRL+C/CTRL+SHIFT+V

[28] Caractéristique :

Représente la dextérité, la force et la résistance du personnage

[29] Compétence :

Utilisation des armes à distances comme pistolet, fusil d'assault

[30] Niveau d'Influence des équipements

[31] Compétence :

Utilisation des armes au corps à corps, comme les dagues, les battes, les épées, les fouets, ...

[32] Compétence :

Défense en opposition aux attaques physiques , course, escalade, natation

[33] Collez le Nom de votre équipement à partir d'ici

(collage par valeur = CTRL+SHIFT+V)

[34] Compétence :

Utilisation de vos poings et des armes liés au corps, comme les électro poings, griffes, crocs, queue Cyber,

...

[35] Compétence :

Défense en opposition aux maladies / poison . Augmente les points de vie

[36] Ajoutez vos points ici

[37] Valeur de base pour un humain sans Implant

MAX = 4

[38] Valeur donnez par vos implants/mutations

[39] Caractéristique :

faculté d'interagir socialement avec les autre individus

[40] Compétence :

faculté de s'exprimer et à persuader par son discours

[41] Compétence :

faculté de persuader par la menace

[42] Compétence :
Apparence physique, séduction

[43] Compétence :
Faculté à tromper son interlocuteur par le mensonge

[44] Compétence :
Défense en opposition à intimidation, manipulation et Eloquence

[45] Ajoutez vos points ici

[46] Valeur de base pour un humain sans Implant

MAX = 4

[47] Valeur donnez par vos implants/mutations

[48] Caractéristique :
Utilisation des technologies, de la chimie et de l'informatique

[49] Compétence :
Jet de médecine, biologie et chimie

[50] Compétence :
Défense et attaque en opposition au jet de piratage. Défense et attaque dans le cyberspace

[51] Compétence :
Création et utilisation d'objet cybernétiques ou électronique

[52] Choisissez le châssis de votre Drone

[53] Compétence :
Contrôle de drones et des véhicules et des armes intelligentes.

[54] Choisissez le module de votre Drone

[55] Compétence :
Science de la construction et du fonctionnement des machines.

[56] Prise en compte des synthétique et mutants qui peuvent dépasser leur niveau d'influence pour certains types d'implants

[57] Valeur de base pour un humain sans Implant

MAX = 5

[58] Malus dû à la Cyberpsychose
(MAX=-3)

[59] Malus dû a votre état de blessure
(MAX=-2)
Calculer automatiquement en fonction de vos PV

[60] Malus dû à votre dépendance aux drogues (MAX = -3)
Chaque échec au test de dépendance à la fin de l'utilisation d'une drogue augmente le malus de 1

[61] Malus aux jets dû a des provocations ou des intimidations (max = -3)

Augmente de 1 à chaque provocation ou intimidation réussie

[62] Faculté de ruse, utilisation des sens

[63] Colonne Mental + Compétence
Valeurs à utiliser pour vos jets

[64] Physique + Athlétisme + D10

[65] Tech + Biotech + bonus de medikit + D10

Pensez à ajouter le bonus d'hospital/Labo si vous vous y trouvez

[66] Maximum = -3

[67] ouverture des serrures mécaniques et électroniques

[68] Social + Stoïcisme + D10

[69] Mental + Survie + bonus de medikit de terrain + D10

[70] XP gagnée

[71] XP dépensée

[72] se camoufler dans l'environnement ou dissimuler des objets

[73] Tech + Codage + D10

[74] Jet de cyberpsychose = Humanité + bonus d'immunosuppresseur + D10 en opposition à SD 10

[75] Perception + Athlétisme
Un jet d'initiative est requis avant chaque combat pour déterminer l'ordre de démarrage des joueurs

[76] 10 + Athlétisme

[77] Ressources gagnées

[78] Ressources dépensées

[79] Tout jet de dé qui implique les cinq sens , utilisé pour repérer un individu ou un objet dissimulé.
Défense contre Pickpocket

[80] Défense Tech + Bonus de Firewall
+ D10

[81] Tech + Cybertech + bonus de composant cybernétique + D10

Pensez à ajouter le bonus d'hospital/Labo si vous vous y trouvez

[82] vol d'un objet

[83] Etat de blessure moyenne
Limite des points de vie restant pour être en blessure grave.
-2 aux jets de compétences
Seuil de difficulté pour le soin SD:15

[84] Etat de blessure moyenne
-1 aux jets de compétences
Seuil de difficulté pour le soin SD:10

[85] Etat de blessure légère
Limite des points de vie restant pour être en blessure moyenne.
Pas de malus aux jets de compétences
Seuil de difficulté pour le soin SD:5

[86] Orientation et survie en milieu hostile. Premiers soins (heal en combat)

[87] Représente votre niveau de vie
0 = pauvre
1 = modeste
2 = confortable
3 = riche
4 = richissime

[88] 5 + Mental * 5 + CyberTech

[89] Si inférieur à 10 :
Risque de Cyberpsychose

[90] Points de Vie

[91] Physique * 5 + Robustesse

[92] Représente la dextérité, la force et la résistance du personnage

[93] Colonne Physique + Compétence
Valeurs à utiliser pour vos jets

[94] Les cases à cocher de cette colonne, vous permette :
- de déterminer ce que vous porter
- de désactiver un implant Cyber

Vos stats sont automatiquement mise à jour.

[95] Liste vos équipements et implants

[96] Niveau d'Influence des équipements

[97] Utilisation des armes à distances comme pistolet, fusil d'assault

[98] Utilisation des armes au corps à corps, comme les dagues, les battes, les épées, les fouets, ...

[99] Défense en opposition aux attaques physiques , course, escalade, natation, travaux de force

[100] Utilisation de vos poings et des armes liés au corps, comme les électro poings, griffes, crocs, queue Cyber, ...

[101] Défense en opposition aux maladies / poison . Augmente les points de vie

[102] faculté d'interagir socialement avec les autre individus

[103] Colonne Social + Compétence
Valeurs à utiliser pour vos jets

- [104] faculté de s'exprimer et à persuader par son discours, de provoquer
- [105] faculté de persuader par la menace
- [106] Apparence physique, séduction
- [107] Faculté à tromper son interlocuteur par le mensonge
- [108] Défense en opposition à intimidation, manipulation, séduction et Eloquence
- [109] Utilisation des technologies, de la chimie et de l'informatique
- [110] Colonne Tech + Compétence
Valeurs à utiliser pour vos jets
- [111] Jet de médecine, biologie et chimie, soin biologique (guérison)
- [112] Seule colonne traitée = Jet Def vs Piratage
- [113] Défense et attaque en opposition au jet de piratage. Défense et attaque dans le cyberespace
- [114] Création et utilisation d'objet cybernétiques ou électronique, soin cyber (réparation)
- [115] A utiliser pour l'attaque, l'espionnage, le soin, la création d'objet en mode autonome
Sinon, Tech + Interface + D10
Les actions possible dépendent du type de module installé
- [116] Contrôle de drones et des véhicules et des armes intelligentes.
- [117] Science de la construction et du fonctionnement des machines.
- [118] Cochez le case correspondante au consommable que vous souhaitez utilisé. A la fin de l'effet, décochez le.
- Ne soyez pas trop rapide, attendez que la page soit sauvegardée entre deux clicks sur les cases a cocher ou vous risquez de consommer plus d'un consommable
- [119] Liste vos consommables (drogues, médikits, composants de fabrication, ...) et le résultat de vos fabrications
- [120] Les cases à cocher de cette colonne vous permette de choisir votre programme actif (un seul à la fois)
- [121] Choisissez le Niveau d'Influence de l'équipement
- [122] Choisissez le type d'équipement que vous désiré
- [123] Choisissez votre équipement dans la liste à droite
- [124] NE ME COPIEZ PAS !
- [125] COPIEZ MOI par valeur !
Ne faite pas CTRL+C/CTRL+V mais CTRL+C/CTRL+SHIFT+V