

Totem Animalis

Nom :	Origine sociale : Classe moyenne	
Niveau d'études : Etudes courtes	Age : 21	Sexe : Homme
Nationalité : Finlandais	Initiative : d6	
Destin : 2	Totem :	
Corps : / 16 Blessures :		Regen : 1
Esprit : / 28 Traumas et folies :		Regen : 4





Attributs

Puissance : d6	Vigueur : d4	Adresse : d6	Sens : d8
Intellect : d10	Âme : d8	Volonté : d10	Empathie : d6

Atouts

Apparence :	Entourage : 1	Rang : 1	Influence :
Richesse : 2	Contact : 2	Renommée : 3 (Hacker)	Personnel : 2

Compétences

Cercle Combat	Cercle Technique	Cercle Connaissance	Cercle Transport
Corps à corps :	Mouvements :	Médecine :	Dressage :
Mêlée :	Discretion : 1	Conn. Générales : 1	Conduite : 1
Armes de jets :	Sécurité : 4	Nouv. Tech. : 4	Orientation :
Armes à feu : 2	Artisanat :	Langues : 1	Pilotage :
Cercle Relation	Cercle Investigation	Cercle Magie	Maîtrises
Psychologie :	Protocole :	Chamanisme :	Technique (1) 
Mensonge :	Enquête : 3	Conn. Occultes :	Magie (1) 
Éloquence :	Fouille :	Sorcellerie :	
Coercition :	Vigilance :	Technomancie : 4	

Notes

	<p>Maîtrise</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 : relance un jet - 2 : double le résultat du dé - 3 : réussite automatique <p>Expérience</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compétence : niv + 1 - Nouv. Comp. : 2 - Atout : niv x 3 - Attribut : dé actuel x 2 - Maîtrise : 3 / 6 / 9 - Sorts : niveau x 4 - Pvr totémique : niveau x 10
--	--

Argent :	XP :
----------	------

Equipement

Armes de mêlés

Nom	Dégâts	Spé		Mod.

Armes à distance

Nom	Dégâts	Mun.	Portée	Spé	Mod.
Pistolet Beretta Px4 Storm	1d6 + 6	10	50m	Polymère, Puissant d4	0

Armures

Nom	Armure	Mod.	Nom	Armure	Mod.
Gilet Léviathan	10	0			

Divers

White Card
Smartphone Mastermind³

Magie

Seuils de réussite : 0 > 4 > 8 > 12 > 16 > 20 (Chaque point d'Aliénation baisse de 1 le SR d'un jet d'arcane)

Aliénation

Le niveau d'Aliénation débute à 2 :

- Aux niveaux 4 et 6, le Technomancien gagne une folie à définir avec le MJ. La folie acquise à cause d'un niveau d'Aliénation de 6 sera plus grave que celle acquise au niveau 4.
- A 8, le Technomancien entend des voix lui donnant des ordres. Ignorer les directives demande un jet de Vol / 6, en cas d'échec, il est obligé d'exécuter l'ordre.
- A 10, le Technomancien devient un Harpocrate.

Test de Contrôle

A chaque échec sur un jet de Technomancie, le joueur doit réussir un test de Contrôle. Le test de Contrôle est un jet de Vol / 5, l'échec entraîne le gain d'un point d'Aliénation.

Spécial : Infaillible

Lorsque le jet d'un Arcane échoue, le Technomancien peut décider de volontairement gagner un point d'Aliénation pour réussir automatiquement le jet.

Aliénation



Sorts

Domaine : Électromancie

Nom	Durée	Coût	Description
Décharge	-	2	Par contact, inflige 2dB + Tech (étourdi sur vigueur / 6).
Bouclier Magnétique	Scène	2	Bouclier déviant les projectiles.

Domaine : Infomancie

Nom	Durée	Coût	Description
Cyber-contrôle	-	1	Par contact, contrôle un équipement par la pensée.
Esprit connecté	-	1 / h	Connexion mentale à internet, voit les flux d'informations.

Domaine :

Nom	Durée	Coût	Description

Domaine :

Nom	Durée	Coût	Description

Domaine :

Nom	Durée	Coût	Description

Domaine :

Nom	Durée	Coût	Description

Domaine :

Nom	Durée	Coût	Description

Domaine :

Nom	Durée	Coût	Description