

HABILETE



HUMANITE



HABILETE



ENDURANCE

SCORE

ARMES

Bonus Dommages

<i>Mains nues</i>		<i>1</i>
<i>Couteau</i>		<i>2</i>
<i>ST-35</i>		<i>1D6*</i>

* +1D6 si résultat = 6

EQUIPEMENT CYBERNETIQUE

<i>Nom</i>	<i>Effets</i>	<i>Dispo</i>
Peau tissée niveau 1	Protection -1	<input type="checkbox"/>
Peau tissée niveau 2	Protection -2	<input type="checkbox"/>
Neuromat/Encyclopédie	Informations disponibles	<input type="checkbox"/>
Vitmat	+2 à l'initiative	<input type="checkbox"/>
Oeil cybernétique	<i>Options possibles</i>	<input type="checkbox"/>
	<i>Vision de nuit</i>	<input type="checkbox"/>
	<i>Téléobjectif</i>	<input type="checkbox"/>
	<i>Ciblage (Hab Dist. +2)</i>	<input type="checkbox"/>
	<i>Senseur de température</i>	<input type="checkbox"/>
Wolfers	Lames (4 Pts de dégâts)	<input type="checkbox"/>
Bras cybernétique	Hab CC +1 / Dégâts +2	<input type="checkbox"/>

Eb 100

EQUIPEMENT

MUNITIONS

