

# CYBERDECK

Nom :

Modèle :

**MPCP**  + **Intelligence**  /3 = **Réserve Matricielle**

**PERSONA**

**Solidité**   
**Evasion**   
**Masque**   
**Senseur**

+ **Invisibilité**  /2 = **Détection**

**Total**

**Renfort**

**MONITEUR  
CONDITION**

Crash	<b>Fatal</b>
+3 SR -3 Init	<b>Grave</b>
+2 SR -2 Init	<b>Modéré</b>
+1 SR -1 Init	<b>Léger</b>

**INITIATIVE**

<b>Réaction</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	+1d6
<b>Réponse</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>Filtre Réalité</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>ASSIST</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
<b>Initiative</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

**BANDES PASSANTES**

<b>Icône</b>	<input type="text"/>	<b>Vitesse E/S</b>	<input type="text"/>
<b>E/S</b>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

<b>Mémoire Vive</b>	<input type="text"/>
<b>Mémoire Stockage</b>	<input type="text"/>

## **PROGRAMMES**

Nom	Type	Niveau	Taille	Chargé	Source	Options
<b>Total</b>						

